

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO DE BACHARELADO EM CIÊNCIAS SOCIAIS**

NICHOLAS VENDRAMIN UEDA

**DARWINISMO SOCIAL EM FAST-FORWARD: UMA INVESTIGAÇÃO SOBRE
LITERATURA CYBERPUNK E AMBIENTALISMO**

**SÃO CARLOS – SP
2023**

NICHOLAS VENDRAMIN UEDA

DARWINISMO SOCIAL EM FAST-FORWARD: UMA INVESTIGAÇÃO SOBRE
LITERATURA CYBERPUNK E AMBIENTALISMO

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Departamento de Ciências
Sociais da Universidade Federal de São
Carlos – UFSCar, para a obtenção do
título de bacharel em Ciências Sociais.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Samira Feldman
Marzochi

Financiamento: Fundação de Amparo à
Pesquisa do Estado de São Paulo
(FAPESP), processo 2019/09865-0.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS

Centro de Educação e Ciências Humanas
Departamento de Ciências Sociais

Folha de Aprovação

Aprovado em: DD/MM/AAAA.

Assinaturas dos membros da comissão examinadora que avaliou o Trabalho de Conclusão de Curso do candidato Nicholas Vendramin Ueda:

Prof.^a Dr.^a Samira Feldman Marzochi
UFSCar

Prof. Dr. Rodrigo Constante Martins
UFSCar

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP) pela concessão da bolsa de Iniciação Científica, processo 2019/09865-0, que possibilitou a execução da pesquisa na qual esta monografia se baseia integralmente.

À minha orientadora, Prof.^a Dr.^a Samira Feldman Marzochi, por acreditar no meu projeto e ter me incentivado a explorar o mundo da pesquisa acadêmica. Obrigado por ser uma fonte sempre preciosa de ideias, motivação e encorajamento.

Às amigas feitas durante meu período na UFSCar. Obrigado a todas as pessoas com quem eu tive a oportunidade de compartilhar esse momento de vida. Com vocês eu pude viver momentos inesquecíveis.

À Universidade Federal de São Carlos – UFSCar, por ter me possibilitado a vivência de oportunidades únicas para minha formação.

Aos membros do NAMCULT, pelos momentos de debate e aprendizado sobre os mais diversos temas.

“— [...] A solução poderia ter sido encontrada imediatamente, se os questionadores lembrassem que Hari Seldon era um cientista *social*, não físico, e ajustassem seus processos de pensamento de acordo.”

– Isaac Asimov, *Segunda Fundação*.

RESUMO

Embora seja possível encontrar estudos com breves menções à presença de problemas socioambientais em narrativas de ficção científica *cyberpunk*, a maneira como são retratados não recebe muita atenção. A partir da leitura das narrativas *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, de Philip. K. Dick, e *Neuromancer*, de William Gibson, foi investigada a maneira como problemas socioambientais são retratados na literatura de ficção científica *cyberpunk*. A escolha dessas obras se deu por serem, respectivamente, a obra que inspirou o *cyberpunk* e a obra que inseriu o ciberespaço na ficção científica, tendo como autor um dos principais representantes do subgênero literário em questão. A análise foi feita seguindo os critérios da Análise Textual Discursiva, de modo que foram selecionados trechos que retratam problemas socioambientais e, a partir deles, foram elaboradas categorias para que fosse possível identificar quais são os tipos de problemas socioambientais detectados. A partir dos dados obtidos, fez-se um paralelo com as reivindicações e preocupações ambientalistas das décadas de 1960 a 1980, período de produção de ambas as narrativas selecionadas para o estudo, a fim de investigar se os problemas socioambientais retratados na ficção são os mesmos vivenciados pela sociedade da época e, também, compreender suas origens.

Palavras-chave: Literatura *cyberpunk*. Meio ambiente. Tecnocracia. Ambientalismo.

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1 – Gráfico contendo as categorias e subcategorias identificadas em *Androides sonham com ovelhas elétricas?* 30
- Figura 2 – Gráfico contendo as categorias e subcategorias identificadas em *Neuromancer* ...38

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Definição das categorias e subcategorias de <i>Androides sonham com ovelhas elétricas?</i>	28
Tabela 2 – Definição das categorias e subcategorias de <i>Neuromancer</i>	28

LISTA DE SIGLAS

ARPANET	Advanced Research Projects Agency Network (Rede da Agência para Projetos de Pesquisa Avançada)
ATD	Análise Textual Discursiva
AVC	Acidente Vascular Cerebral
EUA	Estados Unidos a América
FAPESP	Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo
FC	Ficção Científica
IBM	International Business Machines Corporation
MIT	Massachussets Institute of Technology (Instituto de Tecnologia de Massachusetts)
PKD	Philip K. Dick
URSS	União das Repúblicas Socialistas Soviéticas

SUMÁRIO

1.	Introdução	10
2.	Metodologia	14
3.	O <i>cyberpunk</i> enquanto literatura	16
4.	Influências da contracultura no ambientalismo e no <i>cyberpunk</i>	19
4.1.	A contracultura e seus impactos no ambientalismo entre 1960-1980	19
4.2.	A contracultura e seus impactos no <i>cyberpunk</i>	20
4.2.1.	As alucinações philipkdickianas e a <i>new wave</i>	20
4.2.2.	Os aspectos <i>cyber</i> e <i>punk</i> do <i>cyberpunk</i>	24
5.	Análise das narrativas <i>cyberpunk</i>	26
5.1.	Seleção de trechos que retratam problemas socioambientais	27
5.2.	Elaboração de categorias e classificação dos trechos selecionados.....	27
5.3.	Correlações entre <i>cyberpunk</i> e ambientalismo	30
5.3.1.	Androides sonham com ovelhas elétricas? (1968)	30
5.3.2.	Neuromancer (1984).....	37
6.	Tecnologia e dominação da natureza	50
7.	Considerações finais	56
	REFERÊNCIAS.....	61
	APÊNDICE A.....	65
	APÊNDICE B.....	79

1. Introdução

Bruce Sterling, um dos principais expoentes da literatura *cyberpunk*, definiu o *cyberpunk* como um produto definitivo da década de 1980, embora suas origens remetam aos subgêneros de ficção científica anteriores a ele e à cultura *pop* dos anos 1980 como o *rock*, a cultura *hacker* e todas as manifestações artísticas *underground*. As narrativas *cyberpunk* se passam em metrópoles urbanas caóticas, poluídas e desorganizadas, com arquiteturas gigantescas cuja inspiração remonta no romantismo gótico, o que faz com que o submundo e a escuridão sejam componentes essenciais do gênero. Nelas, a rede de relações sociais e políticas na qual os personagens se encontram é comandada pelas megacorporações e são recorrentes os complôs entre estas e o governo pelo controle da mente dos sujeitos e das informações que eles adquirem (AMARAL, 2005b; 2006). Nessa visão conspiratória alimentada pela literatura estadunidense do pós-guerra, as grandes corporações controlam a política e a economia mundial (LEMOS, 2001).

Com o desenvolvimento da cibercultura a nível mundial, a distopia dos autores *cyberpunk* reflete a realidade do início do século XXI: “*Internet*, ciberespaço, vírus, *hacking*, megacorporações, vigilância, tribos de ciberrebeldes e ativistas, todos os elementos da ficção científica *cyberpunk* estão entre nós” (LEMOS, 2004, p. 15). Tal subgênero literário é um reflexo do cotidiano e é por isso que seus expoentes dizem que não buscavam falar do futuro, mas sim fazer uma paródia do presente (LEMOS, 2001). Em suma, o *cyberpunk* é “uma postura em relação ao mundo” (AMARAL, 2006). Quanto à etimologia da palavra, *cyber* deriva de cibernética e *punk* vem do movimento anarquista da década de 1970 (ARAÚJO, 2014). É possível, então, notar a importância da tecnologia não apenas na construção do cenário, mas em todo o imaginário *cyberpunk*.

Somado a isso, a destruição do meio ambiente causada pela má utilização da tecnologia pelos seres humanos parece ser um denominador comum nas narrativas *cyberpunk*, embora não seja seu tema central, mas sim um pano de fundo pelo qual a trama se desenvolve. Apesar disso, nos estudos globais sobre esse subgênero literário, a presença de preocupações socioambientais nessas narrativas é apenas mencionada, e não investigada. Além disso, em um recorte nacional, existem poucos estudos sobre literatura *cyberpunk* no Brasil, grande parte deles de autoria de Adriana Amaral e André Lemos. Disso derivou a intenção aqui proposta de analisar a maneira pela qual problemas socioambientais são retratados na literatura de ficção científica *cyberpunk* a partir da análise das descrições de cenários, em específico nas narrativas *Androides sonham com ovelhas elétricas?* e *Neuromancer*, por serem a obra que inspirou o *cyberpunk* e a obra que

inseriu o ciberespaço na ficção científica, respectivamente, exercendo grande influência sobre o gênero literário em questão (AMARAL, 2006).

Como o *cyberpunk* surgiu na década de 1980, há uma certa dificuldade em situar a narrativa *Androides sonham com ovelhas elétricas?* na linha do tempo da ficção científica. Isso porque ela foi escrita por Philip K. Dick – um autor que não pertence ao gênero *cyberpunk* – e publicada pela primeira vez em 1968. Do ponto de vista de Adriana Amaral (2006), Dick não pode ser visto como um escritor *cyberpunk*, mas sim como um representante da *new wave* cujas obras influenciaram o surgimento do *cyberpunk*: tal influência se deve ao lançamento, em 1982, do filme *Blade Runner: o caçador de androides*, baseado na narrativa em questão e cuja ambientação sofreu grande influência da estética *cyberpunk*; somado a isso, Sabine Heuser definiu Dick como um escritor *proto-cyberpunk*. É por isso que *Androides sonham com ovelhas elétricas?* foi a primeira narrativa escolhida como objeto deste estudo.

Essa obra se passa em um contexto de pós-Guerra Mundial Terminus no qual a Terra foi contaminada por uma poeira radioativa letal para a natureza, o que fez com que a maior parte dos animais passasse a existir apenas de forma artificial (AMARAL, 2006). Assim, possuir animais reais denotava *status* devido aos seus altos preços no mercado. Já a obra de William Gibson, *Neuromancer*, publicada pela primeira vez em 1984, se passa em grandes metrópoles urbanas superpopulosas e poluídas. O autor inicia essa obra já situando o leitor no cenário *cyberpunk* poluído: “O céu sobre o porto tinha cor de televisão num canal fora do ar” (GIBSON, 2016, p. 23). Além disso, a narrativa se inicia na cidade de *Night City*, “uma experiência malsucedida de darwinismo social, projetada por um pesquisador entediado que não tirava o dedo do botão de *fast-forward*” (GIBSON, 2016, p. 28). Ao descrever *Ninsei*, uma das ruas de *Night City*, o autor diz que “o céu tinha aquele tom de cinza sinistro [...] e metade da multidão usava máscaras com filtro” (GIBSON, 2016, p. 37).

O paralelo com o ambientalismo reside no fato de que a preocupação com o desenvolvimento tecnológico e suas consequências se tornou um tema central tanto para os movimentos ambientalistas da década de 1960 quanto para a contracultura, que se opunha à tecnocracia. A contracultura, em específico, fundamentou diversas esferas da cultura, entre elas a literatura (MARZOCHI, 2013), que é o foco da proposta aqui apresentada.

No final dos anos 1960, emergiram diversas organizações ambientalistas que atraíam “amplo apoio de novos setores da sociedade preocupados com temas emergentes como poder nuclear, lixo tóxico, chuva ácida e qualidade de vida” (MARZOCHI, 2013, p. 174). “Materialismo, tecnologia, poder, lucro e crescimento eram caracterizados como símbolos do que havia de pior na sociedade ocidental e como ameaças para o meio ambiente”

(McCORMICK, 1992, p. 78). Em outras palavras, a humanidade percebeu que a natureza é finita e que o uso equivocado da biosfera ameaça a própria existência humana. Essas mesmas preocupações se fazem presentes na literatura de ficção científica *cyberpunk*, conforme já apontado. Portanto, a intenção deste estudo é analisar a construção dos cenários de destruição ambiental em que se passam essas narrativas a fim de identificar os problemas socioambientais nelas retratados.

Dentre os textos acadêmicos sobre ficção científica *cyberpunk* analisados até o presente momento, nenhum deles aborda a maneira como as narrativas *cyberpunk* retratam problemas socioambientais, nem a relação ou a ausência de uma relação entre a subcultura *cyberpunk* e o ambientalismo. Em *Visões perigosas*, Adriana Amaral (2005b) apresenta, sob uma perspectiva estética, o *cyberpunk* enquanto uma subcultura herdeira dos movimentos de contracultura, especialmente o *punk*.

A contracultura trouxe “críticas contra a base industrial-capitalista da sociedade consumista e produtivista moderna” (MARZOCHI, 2013, p. 123). Essas críticas foram feitas porque, nas décadas que sucederam a Segunda Guerra Mundial, muitos estadunidenses passaram a questionar a relação existente entre a tecnologia e o progresso, principalmente devido à devastação causada pela explosão da bomba atômica no Japão e, posteriormente, às mortes e ao descaso ambiental durante a Guerra do Vietnã.

Os europeus e os estadunidenses viveram o auge do ambientalismo de massa nas décadas de 1960 e 1970 (McCORMICK, 1992). Em 22 de abril de 1970 houve o Dia da Terra (*Earth Day*) um evento que reuniu 20 milhões de ativistas e “envolveu comunidades, escolas, universidades e movimentos, com objetivo de chamar a atenção da sociedade e das autoridades para a importância do meio ambiente” (WELLOCK, 2008, p. 175 apud BUENO, 2016, p. 25). Para Peter Kirby, advogado ambiental que atua no movimento ambientalista há mais de 40 anos, o Dia da Terra foi um marco na disseminação das questões ambientais na sociedade dos EUA. Além disso, o evento impulsionou o surgimento de ONGs com perfil mais ativista e militante. Em 1970, a *Life* listou várias previsões científicas, dentre elas a de que os habitantes dos centros urbanos passariam a usar máscaras de gás para sobreviver à poluição do ar (McCORMICK, 1992, p. 90), cenário este retratado em *Neuromancer* e citado anteriormente neste texto.

Já em 1980, “os *Red Data Books* confirmaram que 67% de todas as espécies ameaçadas estavam em tal situação devido à perda ou contaminação de seus habitats” (McCORMICK, 1992, p. 56), situação similar à que acontece na ambientação de *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, embora a narrativa retrate um futuro em que as espécies animais já entraram em extinção e a Terra se tornou inabitável. Principalmente a partir dessa década, a sociedade

contemporânea passou por diversas transformações: o neoliberalismo e a reestruturação produtiva da era da comunicação flexível têm acarretado um desemprego monumental, uma enorme precarização do trabalho e uma degradação crescente da relação entre os seres humanos e a natureza, resultante da lógica de produção de mercadorias que destrói o meio ambiente em escala global (ANTUNES, 2000).

Com a recessão econômica, a crise energética e o conservadorismo político do final de década de 1970 e início da década de 1980, o ambientalismo nas ruas dos EUA e da Europa declinou, mas o movimento em si não, pois conseguiu adentrar a esfera das políticas públicas. Entre 1981 e 1982, as questões socioambientais se mantiveram como prioridades do público estadunidense em termos de políticas públicas, e o alarme causado pelas posições antiambientalistas da administração Reagan levou a uma onda de adesões: os maiores grupos ambientalistas – o *Sierra Club*, a *National Wildlife Federation* e a *National Audubon Society* – possuíam juntos cerca de cinco milhões de membros e uma pesquisa de opinião do *Resources for the Future* realizada em 1980 mostrou que cerca de 7% da população estadunidense podia estar envolvida com o movimento ambientalista, enquanto outros 55% simpatizavam com seus objetivos (McCORMICK, 1992).

O *lobby* ambiental exerceu um papel importante na elaboração das políticas ambientais naquele período: organizações como *Sierra Club* e *Friends for the Earth* formaram seus próprios comitês de ação política, “através dos quais contribuições em dinheiro podiam fluir diretamente para candidatos políticos” (McCORMICK, 1992, p. 139). Somado a isso, a *League of Conservation Voters*¹, uma organização ambientalista, tornou-se cada vez mais ativa nas eleições presidenciais e para o Congresso; diversas organizações aumentaram suas equipes científicas e técnicas para reduzir sua dependência de estudos fornecidos por órgãos governamentais ou pelos interesses econômicos; e, também, nesse mesmo período iniciou-se a ascensão dos partidos verdes (McCORMICK, 1992). É possível perceber, então, que as pautas relacionadas ao meio ambiente alcançaram maior proeminência no que tange as políticas públicas na década de 1980, mesma década em que surgiu a literatura *cyberpunk*.

¹ Informações acerca das propostas da *League of Conservation Voters* podem ser acessadas no link a seguir: <https://www.lcv.org/mission/>

2. Metodologia

Para esta pesquisa foram selecionadas as narrativas *Androides sonham com ovelhas elétricas?* e *Neuromancer*, por serem respectivamente a obra predecessora da estética *cyberpunk* (AMARAL, 2004) e a obra cujo autor é considerado um dos principais representantes do gênero (FUSARO, 2006). Ambas as obras foram lidas repetidas vezes a fim de que fosse possível selecionar trechos que retratam cenários que apresentam problemas socioambientais, bem como suas consequências para a vida dos habitantes das metrópoles *cyberpunk*.

Foi realizada, também, a leitura de pesquisas acadêmicas sobre ambientalismo que englobam as décadas de 1960 a 1980 – período de produção de ambas as obras *cyberpunk* em questão –, a fim de definir pontos de congruência entre as preocupações e demandas ambientalistas e a descrição do cenário *cyberpunk*. Para estabelecer essa relação, fez-se igualmente necessário o estudo da literatura sobre contracultura, compreendendo sua influência no movimento ambientalista e na subcultura *cyberpunk*, especialmente com enfoque na crítica à tecnocracia; também, a fim de investigar as origens dos problemas socioambientais detectados.

Assim, o presente estudo se trata de uma pesquisa qualitativa. Nesse tipo de pesquisa, a abordagem de um problema “justifica-se, principalmente, por ser uma forma adequada para entender a natureza de um fenômeno social” (RICHARDSON, 1999, apud DUARTE *et al.*, 2009, p. 177). Para isso, leva em consideração análises mais profundas no que se refere ao fenômeno estudado, visando destacar características que não são passíveis de observação por meio de um estudo quantitativo (RAUPP; BEUREN, 2006).

Visto que a pesquisa qualitativa é descritiva, a escrita ocupa lugar de destaque, “desempenhando um papel fundamental tanto no processo de obtenção dos dados quanto na disseminação dos resultados” (GODOY, 1995, p. 62). Por isso, esta pesquisa foi conduzida de forma a identificar e analisar os trechos, o que lhe confere um caráter interpretativo que foi executado por meio da Análise Textual Discursiva, conforme proposto por Roque Moraes e Maria do Carmo Galiazzi.

De acordo com Moraes (2003, p. 192), “materiais textuais constituem significantes a que o analista precisa atribuir sentidos e significados”, e por isso a ATD sempre deve partir “do pressuposto de que toda leitura já é uma interpretação e que não existe uma leitura única e objetiva”, de modo que vários sentidos podem ser extraídos de um mesmo texto quando lido por diferentes sujeitos. Por isso, o pesquisador deve se assumir enquanto autor das

interpretações que faz dos textos que analisa. “Naturalmente nesse exercício hermenêutico de interpretação é preciso ter sempre em mente o outro pólo [sic], o autor do texto original” (MORAES, 2003, p. 194).

A Análise Textual Discursiva inicia com a unitarização do texto, a fim de individualizar unidades de significado referentes ao fenômeno investigado (MORAES, 2003). No nosso caso, essa etapa envolveu a seleção de parágrafos relevantes para a pesquisa e a subsequente fragmentação deles em trechos, que são as nossas unidades de análise. Não há uma maneira padronizada para a fragmentação na ATD, desde que esteja em consonância com os objetivos de pesquisa. “É o próprio pesquisador que decide em que medida fragmentará seus textos, podendo daí resultar unidades de análise de maior ou menor amplitude” (MORAES, 2003, p. 195). Essa unitarização tem como objetivo desmontar estruturas e textos a fim de buscar outros sentidos e produzir outros textos interpretativos (GALIAZZI; SOUSA, 2019).

Unitarizar é interpretar e isolar idéias [sic] elementares de sentido sobre os temas investigados. Constitui leitura cuidadosa de vozes de outros sujeitos, processo no qual o pesquisador não pode deixar de assumir suas interpretações. [...] Na unitarização os textos submetidos à análise são recortados, pulverizados, desconstruídos, sempre a partir das capacidades interpretativas do pesquisador. Nisso fica presente sua autoria, ao mesmo tempo que seu limite. Outro pesquisador faria outras seleções, estabeleceria outros argumentos, faria outras tessituras [...]. (MORAES; GALIAZZI, 2006, p. 124).

Após a unitarização, passamos para o processo de categorização. Essa etapa consiste na constante comparação entre as unidades já definidas, acarretando na produção de agrupamentos de elementos semelhantes: as categorias. A categorização também implica nomear, definir e delimitar as categorias com cada vez mais precisão. Para elaboração das categorias, utilizamos neste estudo o método indutivo, pelo qual as categorias são construídas a partir do processo de comparação entre as unidades de análise, de modo que o pesquisador organiza conjuntos de elementos semelhantes com base em seu conhecimento tácito, indo do particular para o geral. Essas categorias são chamadas de emergentes, e resultam de “construções teóricas que o pesquisador elabora a partir das informações do *corpus*” (MORAES, 2003, p. 198).

Uma das características dessa metodologia que fez com que optássemos por utilizá-la é o fato de que ela permite que uma mesma unidade – no nosso caso, trecho – possa ser classificada em mais de uma categoria/subcategoria. Uma mesma unidade pode ser entendida de diferentes maneiras, resultando em diferentes sentidos que são produzidos a depender da perspectiva em que essa unidade é examinada. Essa proposta “representa um movimento positivo no sentido da superação da fragmentação, em direção a descrições e compreensões mais holísticas e globalizadas” (MORAES, 2003, p. 199).

Além das categorias, optamos também por utilizar subcategorias a fim de obtermos mais detalhes para nossa análise. Esse movimento também faz parte da ATD: caso o pesquisador decida utilizar subcategorias na ATD, é sempre importante que consiga pensar em categorias que aglutinem e sintetizem as subcategorias que as formam e, também, as unidades de análise que as constituem.

O próximo passo é a captação do novo emergente, onde acontece o processo de escrita e de organização de metatextos. Essa etapa não consiste na apresentação de conhecimentos perfeitamente construídos. “É um movimento sempre inacabado de procura de mais sentidos, de aprofundamento gradativo da compreensão dos fenômenos” (MORAES, 2003, p. 205). Trata-se de um “movimento cíclico hermenêutico de procura de mais sentidos, tanto a teoria auxilia no exercício da interpretação, como também a interpretação possibilita a construção de novas teorias” (MORAES, 2003, p. 205).

Logo, com este estudo, não tivemos a intenção de afirmar hipóteses pessoais. Nós buscamos compreender a dimensão crítica da literatura *cyberpunk* quanto aos problemas socioambientais no contexto histórico em que ela foi desenvolvida. Quanto a isso, a ATD também contribuiu com nossa proposta, pois entende os textos como “produções lingüísticas [sic], referentes a determinado fenômeno e originadas em um determinado tempo” (MORAES, 2003, p. 194). As narrativas, então, não foram analisadas com base em uma conjuntura do presente, mas sim no contexto de produção e desenvolvimento da literatura *cyberpunk*.

3. O *cyberpunk* enquanto literatura

De acordo com Adriana Amaral (2005b), podemos encontrar diversos conceitos de *cyberpunk* em ordens distintas: a literária, sendo o *cyberpunk* um subgênero de ficção científica; a social, ou seja, o *cyberpunk* enquanto cibercultura; a tecnológica e cultural, que engloba elementos estéticos da cibercultura; e a cinematográfica. Para nosso estudo, a ordem literária é a que se faz mais importante.

O termo *cyberpunk* é utilizado para designar um movimento literário da ficção científica que une altas tecnologias ao caos urbano, sendo por isso considerado pós-moderno. Sua formação se deu no início da década de 1980, quando era um movimento sem nome que conquistava adeptos através de *fanzines* e outras publicações estadunidenses e europeias. Em 1983, o movimento recebeu o nome *cyberpunk*, quando Gardner Dozois, editor da *Isaac Asimov's Science Fiction Magazine*, cunhou o termo com base em uma história homônima de Bruce Bethke (LEMOS, 2004).

A constituição do *cyberpunk* enquanto subgênero literário ocorreu a partir de influências distintas, como o romantismo dos séculos XVIII ao XX, tendo o gótico e o horror como elementos centrais, além de outras fontes: o modernismo dos poetas franceses como Baudelaire e Rimbaud; o existencialismo de Dostoievsky, Rilke, Kafka, Sartre e Camus; e a prosa *on the road* de Kerouak, Burroughs e outros expoentes do movimento *beatnik* (AMARAL, 2005b).

O romantismo, porém, se fez presente na ficção científica antes do surgimento do *cyberpunk*. A herança do romantismo na ficção científica se apresenta através da nostalgia de retorno aos valores perdidos, pela estetização do presente, pela euforia e rejeição à modernidade e, principalmente, pela ideia de maquinização do mundo e das relações entre os seres humanos (AMARAL, 2005b).

A Ficção Científica começa anti-romântica [sic], dirigida aos novos intelectuais – cientistas e técnicos, pouco sensíveis à visão romântica, projetando tecno-utopias, mas após o conflito mundial (a Segunda Guerra) e durante os anos 50, instala-se a dúvida e o ceticismo; e a partir dos anos 60, em um terceiro tempo, vamos assistir a visões negras de degradação total do mundo, desastre ecológico, até mesmo destruição final. (LOWY e SAYRE, 1995, p. 223, apud AMARAL, 2005b, p. 57).

Ao analisar a história da ficção científica, Amaral (2005b) explica que essa transição de enfoque aconteceu no período da *new wave*, movimento literário cujos pressupostos eram a transformação da linguagem utilizada na ficção científica e uma aproximação com as ciências humanas e questões filosóficas e existenciais. É nesse contexto que Philip K. Dick escreveu *Androides sonham com o velhas elétricas?*. Nessa narrativa, Dick apresenta “personagens paranóicos [sic] e desconfiados em relação ao futuro, ao presente, às diferentes realidades por eles vivenciadas” (AMARAL, 2005b, p. 57). A partir da *new wave*, as tão contadas “viagens espaciais e batalhas intergalácticas com monstros de outros mundos dão lugar às perguntas pela identidade, pela memória e constituição do ser humano, pela temática da dissolução do real, pela paranóia [sic] do mundo contemporâneo, entre outras” (AMARAL 2005b, p. 58).

Os heróis da *new wave* são heróis solitários, paranoicos e angustiados por questões existenciais, de modo que a questão da subjetividade do indivíduo é resgatada das cinzas góticas (AMARAL, 2005b). Do início ao fim, *Androides sonham com ovelhas elétricas?* traz questões existenciais a respeito da solidão, do real e do imaginado, da definição de humano, da religião, entre outras. Perguntas para as quais os personagens não encontram respostas. Em um momento da narrativa, John Isidore, um dos poucos habitantes de uma Terra devastada por uma guerra nuclear, surta ao ser atingido pelo silêncio ao desligar sua televisão.

Silêncio. Cintilou a partir do madeiramento das paredes; golpeou-o com uma potência terrível e total, como se fosse gerado por uma imensa usina. Crescia, saindo do carpete

esfarrapado que cobria todo o chão. Soltava-se dos quebrados e semidestruídos utensílios da cozinha, as máquinas mortas que nunca tinham funcionado desde que Isidore havia se mudado para ali. Gotejava da inútil luminária na sala, entretido à sua própria queda vazia e muda desde o teto salpicado de moscas. Na verdade, emergia de cada objeto dentro do campo de visão de Isidore, como se ele – o silêncio – tentasse suplantar todas as coisas tangíveis. Portanto, ele assaltava não somente os ouvidos de Isidore, mas também seus olhos; enquanto o homem se fixava na TV inativa, experimentava o silêncio como se fosse visível e, em seus próprios termos, vivo. (DICK, 2017, p. 61).

Ao trazer questões filosóficas e existenciais, a *new wave* mostrou ter sido um movimento extremamente criativo. Apesar disso, não gerou lucro para a maioria dos autores, sendo estes redescobertos na década de 1980 pelos escritores *cyberpunk*. Embora sejam movimentos distintos, a *new wave* e o *cyberpunk* possuem algumas características em comum: compartilham o fato de terem tentado inserir a ficção científica no contexto da literatura *mainstream*, carregam consigo uma fascinação em relação à música (AMARAL, 2005b), e retratam estados alterados de consciência e alucinações induzidos por drogas (HEUSER, 2005, apud AMARAL, 2005b).

Adentrando o *cyberpunk*, o romantismo gótico se faz presente a partir descrição da arquitetura das cidades. A “metrópole urbana, apresentada como caótica, sombria, poluída e desorganizada em sua arquitetura gigantesca e claustrofóbica, aparece em diversas obras e tem suas origens no imaginário do romantismo gótico” (AMARAL, 2005a, p. 1). A cidade *cyberpunk* é vista como negativa, escura e superpovoada, com luzes *neon* e estruturas corporativas (AMARAL, 2005b), e sua importância pode ser encontrada tanto na sua arquitetura monstruosa quanto em “suas artérias sombrias nas quais habitam distintas raças, classes sociais e tribos urbanas” (AMARAL, 2005a, p. 5). Podemos notar isso em *Neuromancer* na descrição da Ninsei, uma das ruas de Night City:

O sarariman² era japonês, mas a galera de Ninsei era uma gaijin³. Grupos de marinheiros vindos do porto, turistas tensos e solitários caçando prazeres que nenhum guia de viagens listava, pessoal pesado do Sprawl exibindo enxertos e implantes, e uma dezena de espécies diferentes de marginais, todos ocupando a rua numa intrincada dança de desejo e comércio. (GIBSON, 2016, p. 32).

Já no início da década de 1990, começaram os anúncios da morte do *cyberpunk* enquanto movimento literário. As temáticas centrais abordadas pelo grupo original de autores *cyberpunk* passaram a ser apropriadas e repetidas exaustivamente por diversos outros autores, “tornando-se clichês do subgênero e invadindo jogos de RPG, letras de música, videoclipes, jogos de

² “Srariman: palavra derivada do termo em inglês ‘salary man’, e que indica um funcionário assalariado das corporações.” (Glossário do livro *Neuromancer*, 2016, p. 318).

³ “Gaijin: pessoa nascida fora do Japão (termo geralmente pejorativo).” (Glossário do livro *Neuromancer*, 2016, p. 317).

computador, programas de TV e muitos outros meios” (AMARAL, 2005b), de modo que os próprios autores *cyberpunk* começaram a tentar se desvincular do termo.

4. Influências da contracultura no ambientalismo e no *cyberpunk*

Ao pesquisar as origens do ambientalismo e do *cyberpunk*, pudemos notar que a contracultura aparece com bastante força em ambos os casos. Neste tópico, iremos discorrer um pouco mais sobre essa questão.

4.1. A contracultura e seus impactos no ambientalismo entre 1960-1980

No pós-Segunda Guerra Mundial, muitos estadunidenses começaram a questionar a visão dominante de tecnologia e progresso, principalmente devido às mortes na Guerra do Vietnã, aos rios poluídos que entravam em combustão, aos alertas de *smog*, à ameaça nuclear, e à desumanização da força de trabalho pela indústria. Assim, a preocupação com a tecnologia e suas consequências se tornou um dos problemas centrais da década de 1960 para os movimentos ambientalistas e para a contracultura, que se caracterizava pela reação direta à tecnocracia (MARZOCHI, 2013).

Nesse contexto, vários jovens contraculturalistas críticos da tecnologia passaram a experimentar estilos de vida alternativos em comunidades que promoviam um novo tipo de vínculo com a tecnologia contemporânea. Os movimentos de apropriação tecnológica surgiram entre os *hippies* e, também, entre a Nova Esquerda; esta última uniu políticas radicais e ecologia, fornecendo um modelo distinto de ambientalismo. O filósofo Murray Bookchin exerceu influência nesse quesito ao desenvolver um esquema crítico à política tecnológica, classificando as tecnologias alternativas enquanto esforços revolucionários; embora seu programa utópico tenha falhado em conquistar os ambientalistas em sua totalidade, ele contribuiu para o fortalecimento de políticas voltadas para o meio ambiente (MARZOCHI, 2013).

Na década de 1970, os neoludistas do movimento ambientalista passaram a aderir ao movimento de apropriação tecnológica, dando início a um novo grupo composto por contraculturalistas radicais, ativistas, ambientalistas, anarquistas e cientistas, que adotou novas formas de protesto a favor da libertação e da coletivização tecnológica. “Ao mesmo tempo em que criticava a tecnologia, porém, o movimento necessariamente a exaltava como solução para os problemas que ela mesma havia produzido” (MARZOCHI, 2013, p. 159). Ademais, não

foram poucos os pensadores contraculturalistas que imaginaram a substituição dos Estados nacionais por pequenas comunidades ambientalmente sustentáveis e contrárias à hierarquia, à desigualdade, e à dominação entre seres humanos e em relação à natureza (MARZOCHI, 2013).

Quanto à política, durante as décadas de 1960-70, enquanto a *velha esquerda* focava na tomada do Estado ou aguardava o desenvolvimento completo das forças produtivas, a *nova esquerda* “laçava mão das ações diretas, da mobilização da opinião pública, da opressão sobre governos, buscando transformar a sociedade a partir do plano dos valores” (MARZOCHI, 2013, p. 167). Para essa *nova esquerda*, a política deveria ser feita através do envolvimento pessoal, e não de ideias distantes da realidade empírica; logo, a disciplina e a hierarquia dos partidos tradicionais eram incompatíveis com essa nova concepção de política (MARZOCHI, 2013).

Os ecologistas dos anos 1960-70 não acreditavam que fosse possível mudar a sociedade ou a vida a partir do alto. Para lidar com as questões ambientais, seria preciso a transformação das atitudes cotidianas, em todos os níveis da vida, que deveria partir de cada indivíduo. (MARZOCHI, 2013, p. 167).

Apesar dessa postura antipartidária inicial, nas décadas seguintes a evolução do ambientalismo se reflete, no plano político-partidário, na fundação de partidos verdes em vários países, além da apropriação da bandeira ambiental pela maioria dos grandes partidos e personalidades políticas de relevância (MARZOCHI, 2013).

4.2. A contracultura e seus impactos no *cyberpunk*

Neste tópico, discorreremos sobre as influências da contracultura no *cyberpunk*, conforme apresentado por Adriana Amaral (2005b). Para isso, falaremos tanto da trajetória de Philip K. Dick como escritor da *new wave*, quanto dos aspectos *cyber* e *punk* do *cyberpunk*.

4.2.1. As alucinações philipkdickianas e a *new wave*

Em meio às lutas pelos direitos das minorias, pelos direitos civis e pela paz mundial, e do meio da efervescência cultural da década de 1960 com as drogas e o *rock and roll*, surgiram novos escritores de ficção científica influenciados por essa atmosfera (AMARAL, 2005b). Na ficção científica desse período, surge a *new wave*, “caracterizada pela contracultura da década de 60 e seus inúmeros movimentos estéticos, políticos e sociais”, incorporando gírias de rua em sua linguagem e descrevendo cenas de sexo e violência (AMARAL, 2005b, p. 173). Possui como um de seus principais representantes Philip K. Dick, “um autor singular tanto pelas temáticas de sua obra como pela sua vida conturbada que chamou a atenção durante a

contracultura dos anos 60” (AMARAL, 2005b, p. 113). Suas obras retratam um extremo pessimismo em relação à tecnologia, o que era uma tendência dominante no período (AMARAL, 2005b).

A narrativa *Androides sonham com ovelhas elétricas?* retrata o medo de um possível holocausto nuclear. A origem desse medo vem da explosão da bomba atômica em Hiroshima durante a Segunda Guerra Mundial, tendo persistido também ao longo da subsequente Guerra Fria (BEST; KELLNER, 2017). De acordo com Adriana Amaral (2005b, p. 98), o “sentimento weberiano de desencantamento do mundo e de criação de uma paisagem utópica e escapista em relação ao mundo burguês retorna no desencanto e no niilismo pós-II Guerra”. Esses aspectos foram retrabalhados “na contracultura, principalmente em movimentos como o *beatnik* até voltar com força total no pessimismo da *new wave* e do *cyberpunk*” (AMARAL, 2005b, p. 98). Na narrativa de Dick, podemos encontrar esses aspectos de diferentes maneiras. Traremos alguns deles a seguir.

O potencial catastrófico da tecnologia é evidenciado logo na construção do cenário de pós-holocausto nuclear, repleto de poeira radioativa e com frequentes precipitações radioativas que acabaram por tornar a Terra inabitável. Isso mostra a descrença na tecnologia. Em vários momentos os personagens que permaneceram na Terra após a emigração para Marte se veem em meio a crises existenciais, tentando encontrar algum motivo para a sua existência, apenas para se frustrarem ao não obter uma resposta; esse sentimento é amplificado com a falta de interação humana resultante da emigração.

A visão humanista de PKD [Philip K. Dick], aliada a doses de pessimismo em relação à impossibilidade de descoberta de uma verdade última – tanto em relação à existência humana quanto à verdade de controle ideológico das sociedades por ele descritas – ressalta o caráter distópico de seus textos [...]. (AMARAL, 2005, p. 162).

Muitas vezes, os personagens recorrem à caixa de empatia, produto de uma religião denominada mercerismo, para dar algum sentido às suas vidas. Ela funciona como uma espécie de realidade virtual. Em um momento denominado *fusão*, o usuário sobe uma colina enquanto é apedrejado. Nessa travessia, ocorre uma fusão física, mental e espiritual com Wilbur Mercer, profeta do mercerismo, e, também, com toda a humanidade. A seguir, temos um diálogo onde Iran tenta convencer seu marido, Rick Deckard, a se fundir com Mercer para agradecer pela aquisição de uma cabra autêntica:

– Seria imoral da nossa parte não nos fundirmos com Mercer num gesto de gratidão – disse Iran. – Hoje apertei os manetes da caixa e ela me aliviou um pouco a depressão... só um pouco, não como isso. Mas, de qualquer modo, fui atingida por uma pedra, bem aqui. – Ela mostrou o pulso. Ele notou um pequeno e escuro

hematoma. – E eu me lembro de como ficamos muito melhor, como nossa situação fica muito melhor, quando estamos com Mercer. Apesar da dor. Dor física, mas espiritualmente unidos. Senti todos os outros, em todo o mundo, todos que haviam feito a fusão ao mesmo tempo. [...] – Vamos, Rick. Vai ser só por um instante. Você quase nunca experimenta a fusão; quero que você transmita a sensação que está sentindo agora para todas as pessoas; você deve isso a elas. Seria imoral guardarmos isso só pra gente. (DICK, 2017, p. 200).

Algumas páginas depois, no programa de Buster Gente Fina é revelado que o mercerismo é uma farsa. Wilbur Mercer não era um ser divino, mas sim um ator em um cenário barato de Hollywood. Apesar disso, em meio às suas crises, personagens como Rick Deckard e John Isidore se recusam a acreditar nessa revelação, vindo a ter alucinações com Mercer. Em certos momentos da narrativa, Deckard chega até mesmo a acreditar com toda certeza que ele é Mercer e, conseqüentemente, que está fadado a subir a colina por toda a eternidade. No diálogo abaixo, podemos verificar a dificuldade do personagem em diferenciar o que é alucinação do que é realidade.

– Agora estão dizendo por aí que Mercer é uma farsa.
 – Mercer não é uma farsa – ele disse. – A menos que a realidade seja uma farsa.
 – Esta colina, pensou. Essa Poeira e essa infinidade de pedras, todas elas diferentes umas das outras. – Estou com medo – Rick continuou – de que não possa deixar de ser Mercer. Uma vez que se começa, não se pode voltar atrás. – Vou ter que subir a colina de novo?, perguntou-se. Incessantemente, como Mercer faz... encurralado pela eternidade. [...]. (DICK, 2017, p. 258).

A presença desses elementos em *Androides sonham com ovelhas elétricas?* decorre do envolvimento de Philip K. Dick com diferentes movimentos da contracultura. Em 1938, aos dez anos, Dick e sua mãe se mudaram para Berkley, na Califórnia, onde anos mais tarde ele veio a entrar em contato com a contracultura que florescia em torno da Universidade de Berkley, famosa por ter um pensamento avançado para a época. Já em 1960, após a separação de sua terceira esposa, Dick passou a viver em São Francisco, transformando sua casa em um ponto de encontro “dos *hippies*, *freaks* (apesar do sentido da palavra ser ‘estranho’, esquisito, *freak* era um termo pejorativo usado para designar os viciados em drogas), *heads* (outro subgrupo, considerados ‘viajandões’, loucos) e *outsiders*” (AMARAL, 200b, p. 160). Foi em meio à alucinação coletiva da década de 1960 que Dick escreveu a maior parte de suas obras, trazendo também a temática das drogas, tendo ele mesmo passado por uma clínica de desintoxicação (AMARAL, 2005b).

Em *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, Dick não incorpora a temática das drogas. Apesar disso, o autor desenvolve na narrativa o sintetizador Penfield. Esse sintetizador funciona como um rádio em que diversos tipos de emoções podem ser sintonizadas. Assim, se algum personagem quisesse sentir uma sensação ou emoção em específico, bastava sintonizar

o sintetizador na estação respectiva a ela que seu humor seria alterado. Embora esse dispositivo não seja muito explorado ao longo da narrativa, no último capítulo o leitor é informado que o sintetizador possui uma grande variedade de estações, como mostrado na passagem em que Iran conclui que Deckard a faria discar 3 ou 888. Apesar de não ser uma droga, o sintetizador Penfield induz estados alterados de consciência passageiros. De acordo com Christopher Palmer (2003, p. 6, apud AMARAL, 2005b, p. 162), nas narrativas de Dick as drogas “influenciam o humor e as decisões dos personagens”. Em *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, esse papel cabe ao sintetizador Penfield.

Após seu ápice de publicações, na década de 1970 as produções de Dick se tornam mais espaçadas, resultado de sua conturbada vida pessoal associada a doenças e sequelas advindas do uso intenso de drogas (AMARAL, 2005b). Em 1974, o autor relatou ter uma série de visões perturbadoras decorrentes da anestesia utilizada para arrancar um dente do siso; perturbado pela *visão do raio rosa* ao ver uma luz refletida no pingente de uma visita repentina, teve um surto criativo, dando início a um complexo texto religioso que intitulou *Exegese*. A visão teria salvado a vida de seu filho mais novo de uma doença ainda não detectada, fazendo com que ele pudesse ser operado a tempo (BRESSANE, 2017).

Devido à sua influência nesse período de contracultura, a revista *Rolling Stone* publica uma longa entrevista com Phil [Philip K. Dick], em novembro de 1975, em que ele fala sobre o envolvimento com drogas, sobre suas visões e sobre o fato de estar fichado no FBI e de ter recebido várias visitas dos agentes federais, dizendo-se sentir parte de uma espécie de conspiração. Como afirma o também escritor de FC [Ficção Científica], Norman Spinrad, amigo pessoal de Dick, os comentários dele soavam pertinentes, devido ao caso Watergate, com todas as paranóias [sic] e investigações, e ao ambiente social e histórico da época. (AMARAL, 2005b, p. 168).

Já em uma convenção de ficção científica em 1977, na França, Dick surpreendeu a audiência com seu discurso sobre religiosidade e ficção científica (AMARAL, 2005b). Logo, “esse somatório de acontecimentos faz com que a figura pública e midiática de Philip K. Dick seja alvo de controvérsias e de polêmicas e sua visão de mundo acaba, de certa forma, impregnando e influenciando a produção de Ficção Científica na época” (AMARAL, 2005b, p. 168). Porém, em 1980, deprimido por não ter mais acesso às revelações místicas, finalizou a *Exegese* com um total de 8 mil páginas (BRESSANE, 2017).

Três meses antes da estreia de *Blade Runner*, adaptação cinematográfica de *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, Philip K. Dick veio a falecer em decorrência de um AVC no dia 02 de março de 1982 (BRESSANE, 2017). Nesse mesmo ano foi criado o Prêmio Philip K. Dick para livros publicados pela primeira vez em *paperback* e, em 1984, o ganhador desse prêmio foi William Gibson com sua obra de estreia, *Neuromancer* (AMARAL, 2005b).

4.2.2. Os aspectos *cyber* e *punk* do *cyberpunk*

O *cyberpunk* surgiu a partir do legado da *new wave*, sendo assim marcado por temas philipkdickianos como angústia existencial, paranoias, alucinações, manipulação de realidade, e uso de drogas. Conforme já mencionado anteriormente sobre a etimologia da palavra, *cyber* vem de cibernética, enquanto *punk* tem suas origens no movimento contracultural de mesmo nome, marcado por uma atitude de protesto por parte das tribos urbanas ligadas à tecnologia. No *cyberpunk*, essa resistência é caracterizada por um intenso niilismo (AMARAL, 2005b).

Falaremos, agora, do aspecto *cyber* do *cyberpunk*. Na década de 1940, a cibernética passou a atrair o interesse de vários grupos disciplinares de diferentes afinidades políticas e ideológicas que tentavam compreender a cultura, a mente, a sociedade e a natureza através do conhecimento científico reunido nos computadores. “A intenção, desde o início, era criar uma ciência exata da mente”, de modo que “as principais realizações da cibernética partiram de comparações entre organismos e máquinas” (MARZOCHI, 2013, p. 161). Na década de 1970, período em que ocorreu um grande desenvolvimento da computação, o processamento de informações impregnava quase toda a neurobiologia, e os cientistas da computação começaram a usar termos como *memória* e *linguagem*, o que subjetivamente reforça o paradigma do cérebro como um processador de informações (MARZOCHI, 2013). Norbert Wiener, principal teórico da cibernética, considerava que não só “o cérebro, mas toda a sociedade humana apenas poderia ser compreendida através do estudo das mensagens e facilidades de comunicação” (MARZOCHI, 2013, p. 162).

É nesse cenário de reconhecimento e aplicação da cibernética que a literatura *cyberpunk* se desenvolve. Assim como o surgimento da cibernética foi um acontecimento importante para a construção do imaginário *cyberpunk*, posteriormente o *cyberpunk* passou a ser um dos elementos definidores da cibercultura tanto em termos artísticos – literatura, música, quadrinhos, jogos, etc. – como também enquanto postura em relação ao mundo, que pode ser encontrada na ética *hacker*, e na criação de ONGs que pregam o livre-fluxo de informação e defendem os direitos do ciberespaço (AMARAL, 2005b).

“A contracultura tem grande participação na formação da cibercultura porque ela está na origem da construção da própria Internet” (SILVEIRA, 2010, p. 34). Desse modo, inspirado pela contracultura, o movimento *hacker* “pregava distribuir o poder e emancipar as pessoas pelo acesso às informações” (SILVEIRA, 2010, p. 34). Inicialmente, o termo *hacker* não carregava consigo uma conotação negativa, sendo os *hackers* aqueles que possuíam conhecimento sobre

programação. Posteriormente, conforme as redes informacionais passaram a adquirir cada vez mais importância econômica e social, o termo passou a carregar um significado negativo, pois a busca dos *hackers* pela liberdade de informação e pelo compartilhamento de códigos era visto como negativo para a lucratividade das grandes corporações (SILVEIRA, 2010).

A subcultura *hacker* surgiu no final da década de 1950 no Massachusetts Institute of Technology – MIT, quando os primeiros *hackers* começaram a utilizar os computadores localizados no Departamento de Engenharia a fim de tentar solucionar problemas técnicos de forma criativa, dando início a um estilo de vida que até então só existia na ficção científica (LEVY, 1984, apud AMARAL, 2005b). Esse gênero literário, por sua vez, é extremamente apreciado por aqueles que têm alguma relação com a subcultura *hacker*, e ocupa um lugar de destaque nesse contexto, de modo que dentro do próprio MIT foi construída uma biblioteca dedicada à literatura de ficção científica (AMARAL, 2005b). Em 1969, a primeira rede de computadores, a ARPANET, entrou em funcionamento nos centros de pesquisa universitários que colaboravam com o Departamento de Defesa dos EUA, mas os cientistas começaram a utilizá-la para comunicação, chegando até mesmo a criar uma rede de mensagens entre entusiastas de ficção científica (CASTELLS, 2005).

Retomando a filosofia *hacker* de abertura e descentralização da informação, temos que ela faz parte de um contexto político que remete à história do desenvolvimento dos computadores, que está inserida na narrativa das políticas globalizantes dos Estados Unidos (EDWARDS, 1996, apud AMARAL, 2005b). Foi devido à essa polarização na cultura tecnológica que a subcultura *hacker* construiu sua própria ética de descentralização da informação, antiautoritarismo, e desprezo pelas burocracias representadas na época pela IBM (AMARAL, 2005b).

Neste contexto, ao trazer o ciberespaço para a literatura, *Neuromancer* foi o livro que formou e ampliou o imaginário da cibercultura, tendo assim popularizado o *cyberpunk* na ficção científica (LEMOS, 2001). Essa influência do *cyberpunk* na cibercultura e sua relação com a subcultura *hacker* tornou-se tão próxima, que quando o *New York Times* utilizou o termo *cyberpunk* como sinônimo de *hacker* de forma pejorativa, acabou por ofender tanto a comunidade *hacker* como a comunidade da ficção científica (AMARAL, 2006).

O *punk*, por sua vez, foi um elemento central na formação do *cyberpunk*, sendo uma subcultura juvenil que marcou esse movimento literário. Enquanto o *punk* pode ser visto como o movimento, um estilo de vida e uma subcultura, o *cyberpunk* é uma visão de mundo (AMARAL, 2006). Porém, o *punk* e o *cyberpunk* compartilham a temática da vida urbana, de modo que o “conhecimento adquirido nas ruas e o uso das tecnologias encontrado pelos

distintos grupos que habitam as metrópoles em decadência aparecem com clareza no discurso e nas narrativas *cyberpunks*, seja pela linguagem ou pelo estilo” (AMARAL, 2005b, p. 2002). Assim, a linguagem utilizada nessas narrativas incorporou as gírias e o modo de falar das subculturas da época (AMARAL, 200b).

Do mesmo modo que o estilo *punk* chegou a adotar elementos como o cabelo colorido, correntes, coleiras e *spikes* de couro e metal enquanto forma de resistência, alguns autores *cyberpunk* também adotaram um visual próprio para seus personagens, com o uso de óculos escuros e jaquetas de couro pretas, elementos que remetem aos futuristas italianos e à apologia à técnica e à velocidade. Já em relação ao corpo humano, temos no *punk* a adoção de *piercings* e tatuagens, enquanto no *cyberpunk* temos a fusão da tecnologia com o corpo, de modo que os personagens possuem implantes metálicos e/ou de memória, e passam por cirurgias de modificação corporal (AMARAL, 2005b). Através dessa mistura humano/máquina, o *cyberpunk* se apresenta como parte do aparato de engenharia do ser humano maquínico, um eu eletrônico, um devir máquina que será a próxima etapa do processo de digitalização (AMARAL, 2005b).

Além disso, alguns autores *cyberpunk* incorporaram o cenário musical em suas obras, e alguns deles chegaram a utilizar citações de bandas *punk*; do mesmo modo, algumas bandas como *Meat Puppets* e *Count Zero* tiveram seus nomes tirados das obras de William Gibson. O *rock* e a música eletrônica também foram fontes de inspiração para os escritores *cyberpunk* e, ao mesmo tempo, os músicos faziam citações às obras, o que aproximou a cultura *pop* da ficção científica. Porém, assim como o *cyberpunk*, o *punk* foi modificado e apropriado pelo sistema que ele pretendia contestar, deixando assim de ser um movimento ideológico ao ser absorvido pela lógica do mercado. Apesar disso, sua atitude transmigrou para outros movimentos e subculturas (AMARAL, 2005b).

5. Análise das narrativas *cyberpunk*

Feita a revisão bibliográfica sobre o ambientalismo entre as décadas de 1960 e 1980 e as origens do *cyberpunk*, pudemos nos familiarizar com o contexto delimitado para a pesquisa em questão. Desde o contexto histórico e político até a influência da contracultura no ambientalismo e no *cyberpunk*, além da estética *cyberpunk*, suas principais problemáticas, os temas envolvidos, as relações de poder, dentre outros tópicos.

O estudo das narrativas iniciou com a seleção de trechos relevantes para a pesquisa, seguido da classificação desses trechos em categorias para que, por fim, fosse possível efetuar

ligações entre a literatura *cyberpunk*, com enfoque nas narrativas selecionadas para o estudo, e o ambientalismo.

5.1. Seleção de trechos que retratam problemas socioambientais

O estudo das narrativas *Androides sonham com ovelhas elétricas?* e *Neuromancer* se iniciou com uma seleção manual de trechos que trazem problemáticas referentes à degradação ambiental, a fim de que pudéssemos identificar quais são os problemas socioambientais apresentados nessas narrativas, suas causas, e como impactam a vida dos personagens. Ambas as narrativas foram lidas repetidas vezes a fim de que fosse possível obter uma compreensão maior do enredo e evitar o máximo possível deixar algum trecho importante passar despercebido. Durante as leituras das narrativas, registramos os trechos selecionados em uma planilha *Excel*, anotando também a página em que se encontram e o contexto em que eles aparecem nas narrativas. Esses trechos não se limitam à extensão de um parágrafo ou de uma frase, mas sim à ideia principal que transmitem.

5.2. Elaboração de categorias e classificação dos trechos selecionados

Após a seleção dos trechos, passamos para a etapa de elaboração das categorias. Elas foram criadas a fim de abranger todos os problemas socioambientais presentes nos trechos selecionados. Cabe, aqui, ressaltar que as narrativas mostraram possuir enfoques diferentes, o que tornou inviável a elaboração de categorias que abrangessem ambas. Portanto, decidimos analisar cada narrativa separadamente, elaborando um grupo diferente de categorias para cada uma delas. Para obtermos mais detalhes, fragmentamos cada uma das categorias em subcategorias.

A narrativa *Androides sonham com ovelhas elétricas?* apresentou problemas socioambientais decorrentes do uso de armas nucleares em escala global. Esse tipo de imaginário apocalíptico é resultante da Segunda Guerra Mundial, pois “Depois de Hiroshima, as pessoas viviam assombradas pelo medo da aniquilação nuclear” (BEST; KELLNER, 2017, p. 309). Assim, as categorias e subcategorias foram elaboradas conforme consta na *Tabela 1* a seguir:

Tabela 1 – Definição das categorias e subcategorias de *Androides sonham com ovelhas elétricas?*

Categoria	Elementos semelhantes	Subcategoria	Elementos semelhantes
Radiação nuclear	Fatores abióticos que dificultam a existência de vida na Terra	Poeira radioativa	Poeira radioativa que cobre a superfície da Terra.
		Precipitação radioativa	Chuva de material radioativo.
Perda de biodiversidade	Extermínio de espécies devido à guerra nuclear	Ausência de vegetação	Inexistência de vegetação devido ao processo de desertificação acarretado pela poeira radioativa.
		Escassez de alimentos	Escassez de alimentos naturais.
		Extinção de animais	Animais extintos ou em extinção e/ou menções a réplicas eletrônicas de animais.
		Mutações genéticas	Ocorrência de mutações genéticas nos humanos que continuaram a viver na Terra.
Resposta humana	Políticas tomadas em decorrência da impossibilidade da vida na Terra	Migração para Marte	Repentina migração humana para Marte após a guerra nuclear.
		Preservação da vida	Leis de proteção à vida e repulsa dos personagens no que tange a morte de animais.

Fonte: Elaboração própria.

Por sua vez, *Neuromancer* mostrou problemas socioambientais resultantes de um estilo de vida urbano *high-tech* que se propagou em escala global. Assim, temos a ampliação da área urbana, a verticalização, e o aumento populacional em grande escala. De acordo com Rodolfo Londero (2008), a representação do espaço urbano é uma preocupação constante na literatura *cyberpunk*. As categorias e subcategorias elaboradas para esta narrativa constam na *Tabela 2* a seguir:

Tabela 2 – Definição das categorias e subcategorias de *Neuromancer*

Categoria	Elementos semelhantes	Subcategoria	Elementos semelhantes
------------------	------------------------------	---------------------	------------------------------

Urbanização	Crescimento das cidades e da população urbana	Ampliação do espaço urbano	Alastramento urbano e/ou verticalização.
		Superpopulação urbana	Alta densidade demográfica e/ou presença de multidões.
Natureza artificial	Uso da engenharia genética e da tecnologia para imitar/reproduzir a natureza	Ambientes artificiais	Paisagens naturais criadas através de engenharia genética e/ou dispositivos eletrônicos.
		Animais artificiais	Animais produzidos em laboratório.
		Humanidade artificial	Corpos humanos modificados através de engenharia genética e/ou do uso de próteses eletrônicas; clonagem; uso da criogenia para prolongamento da vida.
Poluição	Poluição presente nas cidades <i>cyberpunk</i>	Lixo	Ferros-velhos e/ou descarte de lixo nas ruas.
		Poluição atmosférica	Céu cinza de fumaça das cidades e/ou uso de células de hidrogênio em veículos automotivos.
		Poluição da água	Contaminação da água por produtos químicos, dejetos, ou materiais sólidos.
		Poluição sonora	Constante barulho nas cidades.
		Poluição visual	Excesso de informações visuais nas cidades, repletas de placas <i>neon</i> .

Fonte: Elaboração própria.

A Análise Textual Discursiva permitiu com que pudéssemos classificar cada um dos trechos selecionados em mais de uma categoria. Isso foi benéfico para este estudo, pois possibilitou que fosse possível evitar o excesso de fragmentação dos trechos e a consequente perda do seu sentido em relação ao todo. A fragmentação ainda se fez necessária em alguns casos, mas foi feita de modo a preservar a ideia que compreendemos que os autores buscaram transmitir. A forma como essa classificação foi feita se encontra no APÊNDICE A para *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, e no APÊNDICE B para *Neuromancer*.

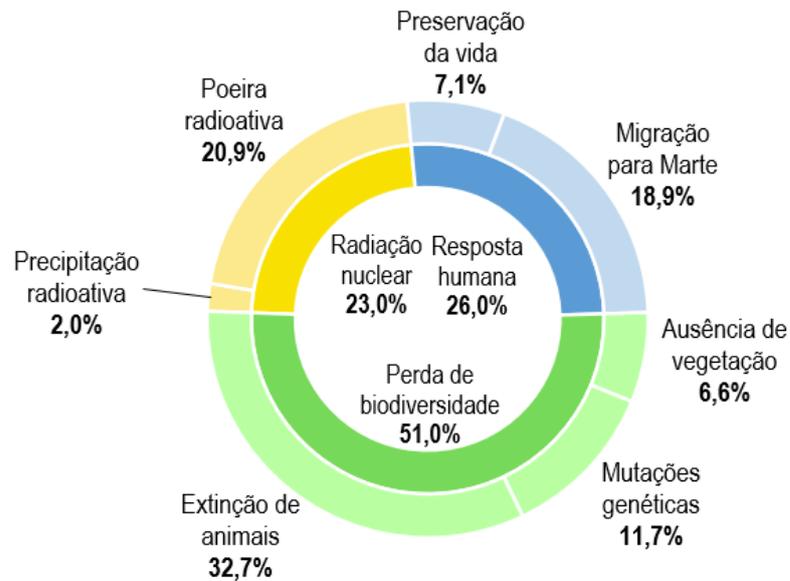
5.3. Correlações entre *cyberpunk* e ambientalismo

Para melhor ilustrar a distribuição das categorias e subcategorias em ambas as narrativas, utilizamos um gráfico de setores para cada uma delas. A circunferência interna representa as categorias, enquanto a circunferência externa representa as subcategorias.

5.3.1. *Androides sonham com ovelhas elétricas?* (1968)

Na *Figura 1* abaixo, temos o gráfico de *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, de onde extraímos 132 trechos que resultaram em 196 ocorrências de problemas socioambientais.

Figura 1 – Gráfico contendo as categorias e subcategorias identificadas em *Androides sonham com ovelhas elétricas?*



Fonte: Elaboração própria.

O gráfico mostra que em *Androides sonham com ovelhas elétricas?* temos a presença de três grupos de problemas socioambientais, sendo eles resultantes de uma guerra mundial nuclear: *radiação nuclear*, *resposta humana*, e *perda de biodiversidade*. O primeiro grupo contém 45 trechos, o segundo contém 51 e, o último, 100. Podemos, então, perceber uma ênfase na questão da extinção da vida na Terra. Porém, antes de entrar nessa discussão, precisamos analisar o período em que essa narrativa foi escrita para que possamos entender por que essas categorias aparecem.

Segundo Best e Kellner (2001), ao longo da era moderna a ciência e a tecnologia eram vistas como os principais veículos do progresso, os melhores bens sociais, e os maiores

promotores do bem-estar humano. Contrariamente a isso, a ficção científica *cyberpunk* revela uma perda de fé nelas que “leva, em parte, aos perigos à espécie humana resultantes do descontrolado e excessivo desenvolvimento industrial-tecnológico” (BEST; KELLNER, 2001, p. 310). Em seu artigo, os autores afirmam que a explosão da bomba atômica em Hiroshima e “o subsequente desenvolvimento de um arsenal nuclear letal que poderia destruir o mundo foi o grande catalisador no questionamento do valor da ciência e da tecnologia e da civilização moderna que elas produziram” (BEST; KELLNER, 2001, p. 311). Assim, “a possibilidade de destruição da espécie humana e da vida na Terra promoveu uma imaginação apocalíptica que retratou a espécie humana chegando ao fim” (BEST; KELLNER, 2001, p. 311).

A narrativa *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, assim como as demais produções de Philip K. Dick, tem como inspiração o capitalismo global e a Guerra Fria, revelando “um medo profundo da guerra, do colapso social, de um armagedom nuclear, e de que tecnologias militares e tensões políticas fujam do controle” (BEST; KELLNER, 2001, p. 312). E o medo de uma possível guerra nuclear é o ponto central que une todos os problemas socioambientais apontados nesta narrativa. Entretanto, Dick não fornece informações sobre o desenrolar da guerra por ele imaginada ou como ela começou. O leitor apenas é informado que “ninguém lembrava o motivo da guerra ou quem, se é que alguém, tinha vencido” (DICK, 2017, p. 57).

Além desta passagem, não há mais nenhuma outra que apresente detalhes sobre a guerra. Isso mostra que a intenção de Dick não era descrever a ação presente em uma guerra nuclear, mas sim os perigos que ela poderia produzir após o seu fim. Na literatura acadêmica, Anthony Giddens (1991, p. 113) traz o século XX como sendo o século da guerra, e acrescenta uma guerra nuclear seria o perigo global mais catastrófico da modernidade, visto que a “detonação de um pequeno número de ogivas poderia produzir danos ambientais irreversíveis que poriam em perigo a vida de todas as espécies animais complexas” além de, inclusive, poder “ameaçar a sobrevivência da humanidade”. É com base nesse risco que se passa *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, onde uma guerra nuclear produziu um ambiente nocivo permeado pela *radiação nuclear* que impossibilita a existência de vida na Terra, acarretando também a *perda de biodiversidade*, e a conseqüente necessidade de se criar uma *resposta humana* para lidar com essa situação. Nossa análise começará com a categoria *radiação nuclear*, em que se fazem presentes as subcategorias *poeira radioativa*, com 41 trechos e *precipitação radioativa*, com 4 trechos.

Primeiramente falaremos da subcategoria *poeira radioativa*. Em um dos trechos, Dick brinca com a realidade. Nele, a personagem Pris Stratton conta para John Isidore que em Marte ela gostava de ler ficção pré-colonial, ou seja, histórias de ficção escritas antes da colonização

de Marte. Ela diz que essas histórias – que na verdade são as narrativas de ficção que existiam até a época em que Dick escrevia –, retratam uma Terra “Onde não há poeira radioativa” (DICK, 2017, p. 108). Essa poeira radioativa resultante da guerra nuclear aparece em todos os cenários da narrativa.

A Poeira que havia contaminado a maior parte da superfície do planeta não tinha surgido em nenhum país em particular e ninguém, nem mesmo os inimigos de guerra, havia planejado isso. (DICK, 2017, p. 57).

A preocupação com a poeira radioativa também se fez presente no pós-Segunda Guerra Mundial, tal qual a segunda metade da década de 1950 ficou conhecida como Era Atômica devido à descoberta e ao aprimoramento de armas nucleares. Iniciou-se, assim, uma onda de pesquisas nucleares. Por si só, os Estados Unidos (EUA) realizaram mais de mil testes nucleares em menos de quarenta anos, o que resultou na disseminação de partículas radioativas para regiões mais distantes dos locais de teste, em todo planeta (ROLIM, 2009). Foram especialmente os testes nucleares conduzidos entre 1951 e 1963 “os maiores responsáveis pela disseminação de poeira radioativa” (ROLIM, 2009, p. 91).

A subcategoria *precipitação radioativa* diz respeito à chuva de material radioativo. Na narrativa, ela teve início durante a guerra, e continuou persistindo anos após ela.

Populações inteiras, separadas pela guerra, haviam navegado e ocupado temporariamente primeiro uma região, depois outra. Naquela época, a precipitação era esporádica e altamente variável; alguns Estados estavam quase livres dela, outros tornaram-se saturados. (DICK, 2017, p. 59).

Essa chuva de material radioativo afeta a vida dos personagens de tal forma que no programa *Buster Gente Fina e seus amigos Gente Boa*, que passa na televisão ininterruptamente, há um quadro dedicado à previsão do tempo na Terra, como uma forma sutil de convencer os humanos residentes em Marte que seu planeta natal é perigoso. Essa previsão informa aos residentes da Terra os momentos em que poderia haver uma precipitação radioativa.

– ... Ho ho, pessoal. Tá na hora de falar um pouco sobre o tempo de hoje. O satélite Mongoose informa que vai cair uma precipitação radioativa especialmente forte por volta do meio-dia, mas vai começar a diminuir logo em seguida, então, pessoal, quem for arriscar uma saída... (DICK, 2017, p. 48-49).

McCormick (1992, p. 67) aponta “o perigo de precipitação nuclear provocada por testes” como sendo a primeira questão ambiental verdadeiramente global, visto que após a

“primeira explosão de uma bomba atômica pela União Soviética [URSS] em 1949, o desenvolvimento dos artefatos nucleares entrou numa fase nova e competitiva”: entre 1945 e 1962, nações como EUA, URSS, Grã-Bretanha e França anunciaram 423 testes nucleares. Os custos ambientais desses testes foram percebidos apenas em 1952 com a ocorrência de uma chuva de granizo radioativa na Austrália, e em 1953, quando Nova York presenciou uma chuva radioativa, despertando o interesse da comunidade científica (MCCORMICK, 1992).

A apreensão pública em relação aos testes nucleares, conforme explica o autor, só se fez presente em 1954, quando os Estados Unidos realizaram um teste com uma bomba de hidrogênio no atol de Bikini, no Pacífico ocidental, levando cinzas radioativas em direção às Ilhas Marshall. “Cerca de 18 mil quilômetros quadrados de oceano foram seriamente contaminados por uma nuvem radioativa que se estendeu por 410 km, alcançando 75 km de largura” (MCCORMICK, 1992, p. 68). Para Barry Commoner (apud MCCORMICK, 1992, p. 69), os testes “revelaram quão pouco se sabia sobre o meio ambiente, pois supunha-se enganosamente que uma parte importante da precipitação poderia permanecer durante anos na estratosfera, em segurança; na realidade, a mesma retornava à terra num período de meses”. Com isso foi possível que se percebesse que os testes nucleares também constituíam um risco.

E é com base nesse risco que houve tentativas de se chegar a um acordo de desarmamento nuclear desde o fim da Segunda Guerra Mundial, embora o Tratado de Proibição de Testes Nucleares tenha sido assinado apenas em 1963 (MCCORMICK, 1992). Enquanto Ward, Dubois e Commoner viam o tratado como uma vitória na tentativa de salvar o meio ambiente, McCormick (1992, p. 68) explica que Maddox entendia que os países signatários do tratado – Estados Unidos, URSS, e Grã-Bretanha – apenas o aceitaram pois já haviam terminado de completar “o desenvolvimento das ogivas transportadas por mísseis de longo alcance, calculando portanto que o tratado ajudaria a postergar o momento em que outras nações poderiam tornar-se potências nucleares”. Independentemente das motivações,

a questão da precipitação sem dúvida alertou muitas pessoas para a ideia de que a tecnologia poderia causar contaminação ambiental irrestrita e que todos poderiam ser afetados; houve a primeira alusão ao conceito de um meio ambiente global e a problemas ambientais universais. (MCCORMICK, 1992, p. 70).

É aqui que se torna importante discorrermos sobre a categoria *perda de biodiversidade*, que mostrou ser alvo de maior ênfase na narrativa. Ela engloba a extinção de todo e qualquer tipo de vida na Terra devido à poeira radioativa proveniente das explosões nucleares. Em seu texto, McCormick (1992, p. 68) também evidencia os efeitos que a poeira radioativa exerce sobre seres vivos: duas semanas após os testes no atol de Bikini, em 1954, uma traineira

japonesa “retornou ao porto com 23 dos membros de sua tripulação sofrendo de doenças da radiação”, ocorrendo a morte de um deles após seis meses; também foi constatado que “os peixes que chegaram subsequentemente aos portos japoneses em embarcações provenientes da mesma região estavam contaminados”. Em sua narrativa, Dick evidencia esses efeitos, porém em um contexto mais radical, permeado por *mutações genéticas*, *ausência de vegetação*, e *extinção de animais*.

A subcategoria *mutações genéticas* reúne 23 trechos. Essas mutações aparecem de duas maneiras: física e cognitiva, sendo que ambas acabam por levar os personagens à morte quando em estágio avançado, e seus filhos podem vir a nascer com anomalias congênitas. A degeneração física acarreta o envelhecimento do corpo, já a degeneração cognitiva acarreta a diminuição do QI de seus portadores, sendo estes chamados de *cabeças de galinha* na narrativa. Na vida real há registros de que a poeira radioativa resultante dos testes atômicos acarretaram o “aumento no número de casos de câncer, leucemia, defeitos congênitos, dentre outros efeitos ainda não totalmente conhecidos” (ROLIM, 2009, p. 91).

O autor retrata também a *ausência de vegetação*, subcategoria que contém 13 trechos. Ela é resultante de um processo de desertificação decorrente do acúmulo de poeira radioativa no solo. Isso impossibilitou a plantação de alimentos, tornando-os escassos e caros. Um dos trechos descreve o cenário que John Isidore vê ao sair de seu apartamento:

Ele chegou ao fim do corredor, desceu as escadas e se dirigiu para a área externa, para o que um dia fora um caminho de passagem margeado por jardins. Os jardins haviam perecido durante a guerra e o caminho tinha se rompido em mil lugares. (DICK, 2017, p. 242).

Os processos de desertificação são caracterizados pela perda de fertilidade do solo, degradação de terras irrigadas e perda de terras aráveis, afetando a segurança alimentar e suas condições de subsistência. Diferentemente do que acontece na narrativa, a desertificação tal como acontece de fato não se deve à radiação. Porém, ainda continua sendo uma consequência do mau uso da tecnologia pelos humanos. Esse fenômeno começou a ser estudado em 1930, quando a seca, o desmatamento, a erosão, e as tempestades de areia atingiram as Grandes Planícies, nos Estados Unidos, revelando seus riscos (BURSZTYN; BURSZTYN, 2012).

A partir de 1968, quando se iniciou uma grande seca no Sahel, ao sul do deserto do Saara, a comunidade internacional entrou em alerta para a necessidade de se discutir e combater a desertificação. Essa seca durou cinco anos, e “acarretou um movimento migratório em grande escala, com o surgimento de campos de refugiados e a morte de mais de 500 mil pessoas (BURSZTYN; BURSZTYN, 2012, p. 392). Contudo, a I Conferência Internacional sobre

Desertificação só veio a ser realizada em 1977, quando foi aprovado o Plano Mundial de Ação contra a Desertificação – PLACD (BURSZTYN; BURSZTYN, 2012).

Já a subcategoria *extinção de animais* é a que aparece com maior frequência, contendo 64 trechos. Na narrativa, há o Sidney's, um catálogo que lista os animais extintos e os preços dos animais autênticos remanescentes. Segundo McCormick (1992), na década de 1950, registros esparsos e o trabalho independente de cientistas haviam mostrado que algumas espécies estavam ameaçadas de extinção, mas a única indicação da veracidade desses dados residia no decréscimo das espécies. Levando isso em consideração, a Conferência Técnica Internacional sobre a Conservação da Natureza (ITC) compilou imediatamente uma tentativa de lista de espécies ameaçadas, e os “estados membros da IUPN foram incentivados a preparar listas nacionais de espécies ameaçadas, mas nenhum o fez até o final dos anos 60” (MCCORMICK, 1992, p. 55-56).

Na narrativa, a extinção de animais impactou a percepção que os humanos tinham dos próprios animais e de si mesmos. A empatia passou a ser vista como um sinal de humanidade nas pessoas. Logo, tratar mal ou permitir que algum animal viesse a morrer por negligência seria visto como um sinal de falta de empatia, podendo, em determinados casos, ser considerado crime. Podemos notar isso na fala de Bill Barbour dirigida a Rick Deckard:

– Mas vão te olhar feio. Não todos, mas alguns. Você sabe como as pessoas pensam a respeito de quem não cuida de um animal; acham isso imoral e antiempático. Quer dizer, tecnicamente não é um crime como era logo depois da GMT, mas o sentimento ainda está ali. (DICK, 2017, p. 54).

Todas as problemáticas elencadas até agora culminaram na necessidade de uma *resposta humana*, categoria que agrupa 51 trechos. Constatamos, na narrativa, uma preocupação com a *preservação da vida*. Essa subcategoria engloba 14 trechos, e mostra a repulsa dos personagens no que tange a morte a animais. Podemos notar aqui a influência que o movimento ambientalista teve sobre a imaginação do autor. Isso porque dentro do movimento ambientalista dos anos 1960-70, houve a “redescoberta e apropriação das culturas orientais, movimento que pode ser chamado de ‘orientalismo norte-americano’” (MARZOCHI, 2013, p. 150). Uma dessas culturas foi o budismo, onde “Não fazer mal a nenhuma criatura viva é considerada a mais importante das virtudes. Nem seres humanos, nem animais, devem ser prejudicados, mesmo que os homens se considerem superiores” (MARZOCHI, 2013, p. 157). A reflexão acerca da relação dos humanos com os animais, contudo, apenas veio a ter um alcance maior a partir da década de 1970, principalmente após a publicação em 1975 do livro *Libertação animal*, escrito por Peter Singer (CASTELLANO; SORRENTINO, 2013).

Uma suposta solução encontrada para a sobrevivência é a *migração dos humanos para Marte*, subcategoria que reúne 37 trechos. Essa migração já fazia parte de um plano de colonização interplanetária que viria a ser realizado no futuro, mas a guerra atuou como um catalizador, uma desculpa para que esse plano fosse antecipado. Não coincidentemente, Dick escreveu sobre colonização interplanetária no período da Era Espacial da Guerra Fria. Essa era teve início em 1957 com o lançamento do satélite espacial Sputnik 1. Impulsionada pela Guerra Fria, a corrida espacial entre a URSS e os EUA começava a gerar conhecimentos científicos importantes (CARLEIAL, 1999).

Os sucessos obtidos inicialmente pela URSS levaram os EUA a uma reação: em 1958 foi criada a Administração Nacional da Aeronáutica e Espaço – NASA. Em 1961, o presidente dos EUA anunciou a meta nacional de explorar a Lua com astronautas antes do final da década e, em poucos anos, todas as etapas necessárias foram planejadas e levadas a cabo com sucesso. Também foram realizadas missões interplanetárias a partir de 1965: enquanto a URSS enviava sondas para Vênus, os EUA deram maior prioridade para Marte (CARLEIAL, 1999). Isso nos mostra a influência que o contexto histórico exerceu sobre Dick, inclusive na escolha do planeta colonizado. Em 1969, um ano após a publicação de *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, Neil Armstrong se tornou a primeira pessoa a pisar na lua.

Ao juntarmos todas essas subcategorias, temos um cenário imaginado que apesar de não ter acontecido na realidade, reflete muito a respeito dela. Os riscos descritos por Dick eram de conhecimento público, e a própria corrida armamentista nuclear era vista como problemática. Conforme afirma Giddens (1991, p. 99), o desenvolvimento dessa indústria coincidiu com um processo de pacificação ocorrido na modernidade: a guerra civil se tornou um fenômeno incomum nos países desenvolvidos, contrariamente ao que acontecia na pré-modernidade, onde a “guerra civil [...] era mais norma do que exceção”. Entre 1958 e 1965 foram realizadas várias manifestações de massa nas quais houve o surgimento de laços significativos entre o movimento pelo desarmamento e o movimento ambientalista, visto que “ambos os grupos buscavam o controle racional e humano sobre a alta tecnologia criada pela sociedade industrial avançada” (MCCORMICK, 1992, p. 77)

Segundo John McCormick (1992), entre 1962 e 1970 ocorreu uma transformação no ambientalismo, principalmente nos Estados Unidos. Essa transformação culminou no surgimento do Novo Ambientalismo. Ao contrário do movimento anterior que visava a vida selvagem e o *habitat*, o autor afirma que o Novo Ambientalismo levava em consideração a sobrevivência da humanidade e possuía “uma concepção mais ampla do lugar ocupado pelo homem na biosfera” (MCCORMICK, 1992, p. 64-65). Assim, o interesse pelo meio ambiente

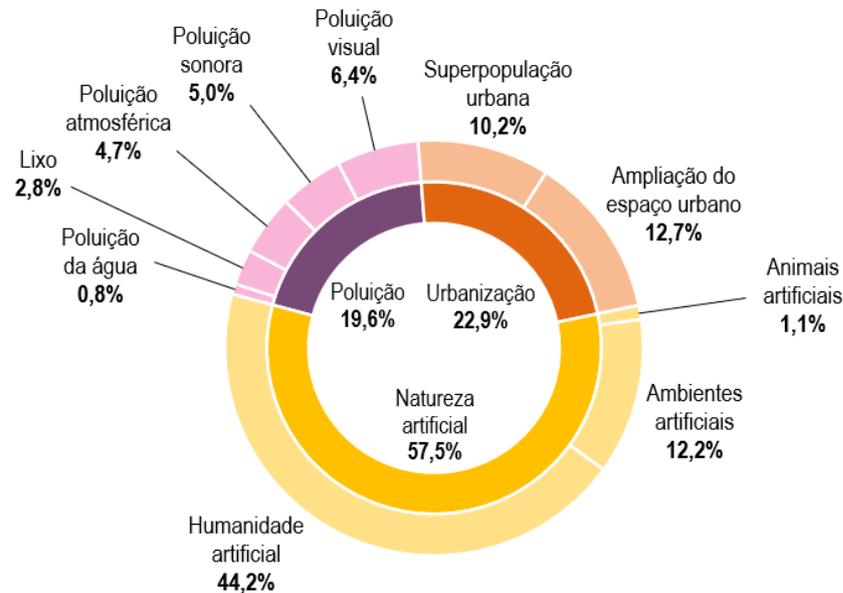
passou a se pautar também pelo medo em relação à “vulnerabilidade do homem; [pois] o homem ‘foi redescoberto como parte da natureza’” (MCCORMICK, 1992, p. 65).

5.3.2. Neuromancer (1984)

“O Novo Ambientalismo chegou ao seu ápice em 22 de abril de 1970, quando a maior manifestação ambientalista da história, o Dia da Terra, foi realizada nos Estados Unidos” (MCCORMICK, 1992, p. 80). Segundo a *New Republic* (apud MCCORMICK, 1992, p. 81), o Dia da Terra “assinalou um despertar para os perigos da ditadura da tecnologia”. Na mesma década evidências científicas confirmavam que a humanidade estava esgotando seus recursos naturais, o que fez com que surgisse “um debate controverso sobre os limites do crescimento, centrado no postulado malthusiano de que crise e colapso eram inevitáveis, a menos que o crescimento da população e a exploração de recursos fossem controlados.” (MCCORMICK, 1992, p. 81). Surgem nessa mesma década os profetas do apocalipse, um grupo composto majoritariamente por acadêmicos que voltavam sua atenção à poluição, ao crescimento populacional e à tecnologia (MCCORMICK, 1992).

Podemos, então, notar uma transição quanto ao objeto central no próprio movimento ambientalista: a preocupação ambiental se deslocou da questão nuclear para a poluição, o crescimento populacional e a tecnologia. Com base nos dados obtidos, pudemos perceber essa mesma tendência nas narrativas *cyberpunk* selecionadas para este estudo. Na *Figura 2* a seguir temos o gráfico de *Neuromancer*, de onde extraímos 294 trechos que resultaram em 362 ocorrências de problemas socioambientais.

Figura 2 – Gráfico contendo as categorias e subcategorias identificadas em *Neuromancer*



Fonte: Elaboração própria.

Analisando o gráfico, podemos notar que as preocupações socioambientais presentes em *Neuromancer* se assemelham às daquelas dos profetas do apocalipse. A *poluição* aparece como um denominador comum em ambos os casos. Já o crescimento populacional tratado pelos profetas aparece na narrativa como a subcategoria *superpopulação urbana*, que faz parte do processo que chamamos de *urbanização*. Por fim, a tecnologia que atraiu a atenção dos profetas aparece em *Neuromancer* com enfoque na industrialização e sua capacidade de aniquilar ambientes naturais e corpos humanos para a produção de uma *natureza artificial*, categoria que engloba mais da metade dos trechos.

Começaremos nossa análise com a categoria *urbanização*, que reúne 83 trechos, a fim de melhor contextualizar a narrativa. Em seu artigo, Jorge Gaspar (2016, p. 11) apresenta William Gibson, autor de *Neuromancer*, como sendo “o grande visionário da urbanização no futuro”. Na narrativa em questão, dois dos problemas socioambientais que pudemos detectar resultam da *urbanização*, sendo eles a *ampliação do espaço urbano* e a *superpopulação urbana*. Isso porque entendemos que o processo de urbanização engloba tanto a expansão da mancha urbana e a verticalização, quanto o aumento populacional. A subcategoria *ampliação do espaço urbano* apresenta 46 trechos, e retrata como ela acontece nas cidades *cyberpunk*:

Atrás do porto havia a cidade, cúpulas de fábricas dominadas pelos cubos imensos das arcologias corporativas. Porto e cidade eram divididos por uma fronteira estreita de ruas mais antigas, uma área sem nome oficial. (GIBSON, 2016, p. 27).

As cidades *cyberpunk* se expandiram de tal modo que não é mais possível observar paisagens naturais. Elas são repletas de prédios, dentre os quais se destacam as arcologias⁴ corporativas. Diôgo Lemes Martins (2014) aponta que na trilogia do *Sprawl*, da qual *Neuromancer* constitui o primeiro volume, é possível perceber a fusão do corpo monstruoso do capitalismo à arquitetura *cyberpunk* devido ao controle exercido pelas megacorporações, fazendo com que as cidades se tornassem labirintos urbanos.

Em 1965, Adlai Stevenson, embaixador americano nas Nações Unidas, fez um discurso em Genebra diante do Conselho Econômico e Social das Nações Unidas, discorrendo sobre os problemas da urbanização no mundo. Nesse discurso ele usou a metáfora da Terra, comparando-a com uma nave espacial onde a humanidade viajava e dependia de seus suprimentos para sobreviver. Essa ideia de Nave Espacial Terra foi reforçada em 1966 pela publicação das primeiras fotografias da Terra feitas pelos satélites Lunar Orbiter, “as quais mostravam o planeta como um oásis solitário, finito e aparentemente vulnerável no espaço” (MCCORMICK, 1992, p. 81). Segundo Arthur C. Clarke, autor da narrativa de ficção científica *2001: Uma Odisseia no Espaço*, para milhões na Terra essas fotografias “devem ter sido o momento em que a Terra se tornou realmente um planeta” (CLARKE, apud MCCORMICK, 1992, p. 81).

Consolidou-se, então, a ideia de que os recursos naturais de que a humanidade dispõe são finitos. Em 1972 foi lançada *Os limites do crescimento*, uma tese do MIT que dizia que a crise ambiental derivava do crescimento exponencial (MCCORMICK, 1992, p. 89). A previsão era de que uma catástrofe marcada para o fim do século XX seria inevitável, tendo como causa a exaustão dos recursos e as altas taxas de mortalidade decorrentes da poluição e da carência de alimentos. Os autores da tese constataram a necessidade de atingir um equilíbrio global por meio do reconhecimento dos limites do crescimento econômico e populacional: “recomendavam, entre outras coisas, uma redução de 40% no investimento industrial, uma redução de 20% no investimento agrícola, uma redução de 40% na taxa de natalidade e uma transferência maciça de riqueza dos países ricos para os pobres” (MCCORMICK, 1992, p. 89).

⁴ Arcologia: edifício que contém em seu interior um complexo equivalente a uma cidade (Glossário da Editora Aleph). O termo foi cunhado no final da década de 1960 pelo arquiteto Paolo Soleri a partir da junção das palavras *arquitetura* e *ecologia*.

Em *Neuromancer*, temos um cenário em que houve um crescimento econômico e populacional irrefreado, de modo que o território urbano passou a cobrir toda a superfície terrestre. Nessa situação, até mesmo as identidades nacionais não são bem definidas. Desse modo, o crescimento populacional também foi um problema socioambiental que identificamos em *Neuromancer*. A narrativa se passa em um cenário de globalização, onde temos o encontro de diferentes identidades em cidades tecnológicas superpopulosas, de modo que em todos os lugares há multidões diversas. Trata-se da subcategoria *superpopulação urbana*, que contém 35 trechos. Como exemplo, temos abaixo, novamente, a descrição dos frequentadores da Ninsei, uma das ruas de Night City, no Japão de *Neuromancer*, onde há uma superpopulação urbana:

O sarariman⁵ era japonês, mas a galera de Ninsei era uma gaijin⁶. Grupos de marinheiros vindos do porto, turistas tensos e solitários caçando prazeres que nenhum guia de viagens listava, pessoal pesado do Sprawl exibindo enxertos e implantes, e uma dezena de espécies diferentes de marginais, todos ocupando a rua numa intrincada dança de desejo e comércio. (GIBSON, 2016, p. 32)

Neste trecho, podemos notar a presença da globalização em seu extremo. Giddens (1991) define a modernidade como inerentemente globalizante, uma era onde o distanciamento tempo-espaço é maior do que em qualquer período anterior e onde a globalização interconecta diferentes regiões ou contextos sociais por toda a superfície terrestre. Um ano após Giddens, Stuart Hall (2006) acrescenta que alguns teóricos culturais argumentavam que a tendência em direção ao aumento da interdependência global estava levando todas as identidades culturais fortes ao colapso, produzindo uma fragmentação de códigos culturais, uma multiplicidade de estilos e a ênfase no efêmero e no pluralismo cultural. *Neuromancer* retrata essa ênfase no efêmero, explicando que “Modismos varriam o Sprawl à velocidade da luz; subculturas inteiras podiam surgir da noite para o dia, proliferar por algumas semanas e depois desaparecer inteiramente” (GIBSON, 2016, p. 83). Isso nos mostra a presença de um supermercado cultural no contexto *cyberpunk*.

Na ficção *cyberpunk* em geral, mesmo a distinção cidade e natureza é complexa, pois a cidade torna-se a natureza (LONDERO, 2008). Segundo Adriana Amaral (2003, p. 6), a cidade “aparece como uma entidade negativa, um espaço escuro e superpovoado quebrado por formas de *neon* e estruturas corporativas, sendo claustrofóbica e monádica”. Nelas, a magnitude dos

⁵ Sarariman: palavra derivada do termo em inglês “salary man” e que indica um funcionário assalariado das corporações. (Glossário da Editora Aleph)

⁶ Gaijin: pessoa nascida fora do Japão, sendo este um termo geralmente pejorativo. (Glossário da Editora Aleph)

edifícios contrasta com a pobreza das ruas, revelando a segregação existente entre os magnatas que habitam os andares mais altos e a população pobre que vive uma realidade decadente. É nesse contexto em que os personagens tentam descobrir suas identidades que o cenário da cidade adquire importância, seja por sua arquitetura monstruosa ou “por suas artérias sombrias nas quais habitam distintas raças, classes sociais e tribos urbanas” (AMARAL, 2005, p. 5).

Assim, a expansão da área urbana presente na narrativa culminou na substituição das paisagens naturais por paisagens artificiais e, conseqüentemente, na diminuição da quantidade de espécies animais e de alimentos. Se nesse cenário *cyberpunk* é possível a existência de uma superpopulação urbana tão diversificada, isso se deve ao fato de que *Neuromancer* apresenta problemas socioambientais referentes à artificialidade, em contraposição ao natural. De acordo com Easterbrook (1992, apud LONDERO, 2014, p. 7), no *cyberpunk* “todas as imagens de natural/artificial são revertidas de sua prioridade convencional: *technê* agora precede *physis*”⁷. Em nossa análise, chamamos essa contraposição natural/artificial de *natureza artificial*, categoria que reúne 208 trechos, sendo a que aparece com maior frequência. Na narrativa, ela se apresenta em três formas diferentes: *animais artificiais*, *ambientes artificiais* e *humanidade artificial*.

A subcategoria *animais artificiais* contém 4 trechos. Ela diz respeito à produção de animais em laboratório, seja para confecção de roupas ou para alimentação, como podemos ver na fala de Molly a seguir, quando Case não consegue comer seu filé devido a uma ressaca:

– Meu Deus – disse Molly, com seu prato já vazio. – Me dá isso aí. Sabe o quanto isso custa? – pegou o prato dele. – Eles têm que criar um animal inteiro por anos e aí eles o matam. Isto aqui não é coisa criada em tanques. (GIBSON, 2016, p. 167).

Já a subcategoria *ambientes artificiais* agrupa 44 trechos. Eles apresentam a utilização da tecnologia e da engenharia genética para a produção de ambientes que se assemelham aos ambientes naturais que deram lugar às cidades. Nos trechos a seguir podemos notar dois cenários artificiais diferentes. O primeiro retrata o céu do Sprawl, um alastramento urbano coberto por um domo que reproduz imagens pré-gravadas do céu com o uso de aparelhos eletrônicos. Já o segundo mostra uma cena que se passa no telhado do Intercontinental, um hotel localizado em Freeside:

Havia um rasgão branco brilhante acima deles, brilhante demais, e o azul prégravado de um céu de Cannes. Ele sabia que a luz do sol era bombeada por um sistema Lado-Acheson, cuja estrutura de dois milímetros de espessura percorria toda a extensão do

⁷ Traduzido por Rodolfo Londero de “all natural/artificial images are reversed from their conventional priority: *techn*’ now precedes *physis*”.

fuso, que ele gerava uma biblioteca rotativa de efeitos celestes ao seu redor, que se o céu fosse desligado, ficaria olhando através da armadura de luz para as curvas de lagos, telhados de cassinos, outras ruas... (GIBSON, 2016, p. 151-152).

As árvores eram pequenas, retorcidas, impossivelmente velhas, resultado de engenharia genética e manipulação química. Case teria tido muita dificuldade para diferenciar um pinheiro de um carvalho, mas o senso de estilo de um garoto de rua lhe dizia que aquelas árvores ali eram bonitinhas demais, total e definitivamente árvores demais. (GIBSON, 2016, p. 156-157).

Quanto à subcategoria *humanidade artificial*, temos 160 trechos. A maior parte deles diz respeito às modificações corporais em humanos, sejam elas resultado de implantes mecânicos ou enxertos sintéticos. Alguns poucos tratam de clonagem humana e prolongamento da vida através da criogenia. No trecho a seguir, que descreve o personagem Ratz, podemos perceber como as modificações corporais são triviais no contexto *cyberpunk*:

Numa era em que ser bonito saía barato, havia alguma coisa de heráldica na ausência de beleza que exibia. O braço antigo gemeu quando ele o estendeu para pegar outra caneca. Era uma prótese militar russa, um manipulador com force-feedback de sete funções, revestido com plástico rosa encardido. (GIBSON, 2016, p. 24)

A subcategoria *animais artificiais* trata da produção de animais em laboratório. A narrativa não deixa claro o porquê de isso acontecer, mas, a partir da análise dos trechos, conseguimos supor que essa situação é produto de uma possível extinção das espécies animais não-humanas devido a uma pandemia. Isso é mostrado ao leitor no trecho a seguir:

– Cristo Santíssimo – disse o Finlandês, pegando Case pelo braço. – Olha só praquilo. – Ele apontou. – É um cavalo, cara. Você já viu um cavalo?

Case olhou de relance para o animal embalsamado e balançou a cabeça. Ele estava sendo exibido sobre uma espécie de pedestal, perto da entrada de um lugar que vendia pássaros e macacos. As pernas da coisa haviam ficado pretas e lustrosas de décadas de pessoas passando as mãos nelas. – Eu vi um, uma vez em Maryland – disse o Finlandês – e isso foi uns bons três anos antes da pandemia. Os árabes ainda estão tentando recriá-lo a partir de DNA codificado, mas sempre dá chabu. (GIBSON, 2016, p. 118).

De qualquer modo, os animais não são fabricados a fim de contornar o problema da extinção. Em *Neuromancer* a fabricação de animais em laboratório é feita visando a produção de alimentos e mercadorias, como se sua mera existência – o existir pelo simples fato de existir – fosse destituída de valor. Isso implica em uma dificuldade em separar o natural e o artificial, pois ambos se mesclam. No trecho abaixo, a personagem Molly explica para Case sobre os casacos de pele que estavam em exibição em uma vitrine que ela observava:

– Nah – ela respondeu, supondo que ele estava falando dos casacos. – São cultivados numa base de colágeno, mas é DNA de mink. E qual a diferença? (GIBSON, 2016, p. 152).

Em *Neuromancer*, embora os personagens considerem os animais enquanto tal, eles são cópias – totais ou parciais dos originais – reproduzidas em laboratório; são seres orgânicos, mas também são artificiais. Haraway (2009, p. 36) descreve o ciborgue como “um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção”. Ela explica que o primeiro ciborgue foi um rato de laboratório produzido no final da década de 1950; implantou-se em seu corpo uma bomba osmótica que injetava doses controladas de substâncias químicas que alteravam seus padrões fisiológicos, resultando em um organismo que era parte animal, parte máquina (HARAWAY, 2009).

Pouco mais de duas décadas após esse acontecimento, novos avanços foram feitos na engenharia genética. Manuel Castells (2005) lista três importantes episódios: em 1973, Stanley Cohen, da Universidade de Stanford, e Herbert Boyer, da Universidade da Califórnia, descobriram o método da clonagem genética; em 1975, pesquisadores de Harvard isolaram o primeiro gene de mamíferos a partir da hemoglobina de coelho; e, em 1977, o primeiro gene humano foi clonado. O autor ainda acrescenta que no final da década de 1980 e durante toda a década de 1990 houve um grande enfoque na engenharia genética, tendo a clonagem genética entrado em um novo estágio em 1988, quando a Harvard patenteou um rato produzido através da engenharia genética, “tirando, assim, os direitos autorais de vida das mãos de Deus e da Natureza” (CASTELLS, 2005, p. 93). De volta à perspectiva de Haraway (2002, p. 12), as clonagens “embaralham as distinções entre reprodução natural e reprodução artificial”, fazendo com que as categorias natural e artificial se mesquem.

Além disso, ainda em relação aos animais, *Neuromancer* apresenta um rompimento da fronteira entre humanos e animais, visto que enxertos de peles e transplantes dentários de animais são cirurgias comuns na realidade dos personagens. No trecho a seguir, temos a descrição do personagem Angelo:

[...] Seu rosto era um enxerto simples de colágeno e polissacarídeos de cartilagem de tubarão, liso e horrível. Era um dos tipos mais feios de cirurgia eletiva que Case já tinha visto na vida. Quando Angelo sorriu, revelando os caninos afiados como navalhas de algum animal enorme, Case chegou a ficar aliviado. Transplantes dentários. Isso ele já tinha visto antes. (GIBSON, 2016, p. 84).

Haraway (2009, p. 40) argumenta que “Na cultura científica estadunidense do final do século XX, a fronteira entre o humano e o animal está completamente rompida”, de modo que “a linguagem, o uso de instrumentos, o comportamento social, os eventos mentais; nada disso estabelece, realmente, de forma convincente, a separação entre o humano e o animal”. Se na perspectiva científica os humanos são animais, na perspectiva *cyberpunk* de William Gibson a

ciência se desenvolveu a tal ponto que humanos e animais se fundem. E para Haraway, é justamente quando as pessoas transgredem essa fronteira que o ciborgue aparece. “Longe de assinalar uma barreira entre as pessoas e os outros seres vivos, os ciborgues assinalam um perturbador e prazerosamente estreito acoplamento entre eles” (HARAWAY, 2009 p. 41), dando um novo significado à animalidade.

Quanto à subcategoria *ambientes artificiais*, temos paisagens naturais sendo reproduzidas artificialmente por meio da engenharia genética e do uso de dispositivos eletrônicos, simulando o ambiente original que foi substituído pelas cidades. Conforme Rodolfo Londero (2008, p. 7) afirma, na ficção *cyberpunk* a distinção entre cidade e natureza é complexa, pois “a cidade torna-se a natureza”. Temos aqui a quebra da fronteira entre natureza e tecnologia. Além disso, temos, novamente, o embaralhamento da fronteira entre o artificial e o natural trazido por Haraway.

Já em relação à subcategoria *humanidade artificial*, temos a já relatada incorporação de partes animais em corpos humanos, os implantes de próteses eletrônicas e *microchips*, clonagem, e prolongamento da vida através da criogenia. Em suma, temos a naturalização escrachada do reconhecimento da humanidade enquanto ciborgue. “A ficção científica contemporânea está cheia de ciborgues – criaturas que são simultaneamente animal e máquina, que habitam mundos que são, de forma ambígua, tanto naturais quanto fabricados” (HARAWAY, 2009, p. 36). Para Haraway (2009), os ciborgues não são apenas produtos da ficção, eles existem na vida real. Somos todos ciborgues.

Ser um ciborgue não tem a ver com quantos bits de silício temos sob nossa pele ou com quantas próteses nosso corpo contém. Tem a ver com o fato de Donna Haraway ir à academia de ginástica, observar uma prateleira de alimentos energéticos para *bodybuilding*, olhar as máquinas para malhação e dar-se conta de que ela está em um lugar que não existiria sem a ideia do corpo como uma máquina de alta performance. (KUNZRU, 2009, p. 23).

De acordo com Haraway (2009), em uma ficção onde nenhum personagem é definitivamente humano, o significado do que é humano se torna problemático. Aqui, mais uma vez a questão do embaralhamento entre as categorias natural e artificial se faz presente. Mesmo a cultura *high-tech* contesta esses dualismos, visto que “não está claro quem faz e quem é feito na relação entre o humano e a máquina” (HARAWAY, 2009, p. 91). Nessa perspectiva, “As dicotomias entre mente e corpo, animal e humano, organismo e máquina, público e privado, natureza e cultura, homens e mulheres, primitivo e civilizado estão, todas, ideologicamente em questão” (HARAWAY, 2009, p. 63).

Desse modo, a autora defende que “um mundo de ciborgues pode significar realidades sociais e corporais vividas, nas quais as pessoas não temam sua estreita afinidade com animais e máquinas, que não temam identidades permanentemente parciais e posições contraditórias” (HARAWAY, 2009, p. 46), em oposição com o holismo orgânico com o qual estamos acostumados. Soma-se a isso, como uma crítica ao Humanismo, Haraway (2009, p. 83) aponta que talvez possamos “aprender, a partir de nossas fusões com animais e máquinas, como não ser o Homem, essa corporificação do logos ocidental”.

Podemos dizer que essa visão de Haraway está em consonância com o *cyberpunk* pois, conforme exposto por Adriana Amaral (2005b, p. 97), McCarron (1995) argumenta que o *cyberpunk* “questiona as hierarquias humanas propondo uma diminuição e, quase um borrão, nas diferenças entre animais, humanos, andróides [sic], entre outros”. Além disso, de acordo com Bukatman (1993, apud AMARAL 2006b, p. 27), “uma das questões centrais do *cyberpunk* está na dificuldade de separar humanos de não-humanos, humanos da tecnologia, tanto retórica quanto fenomenologicamente”. Ademais, segundo a explicação de Amaral (2005b, p. 165), Phillip K. Dick chegou a refletir sobre indistinções entre humanos e máquinas em um de seus ensaios filosóficos, “sugerindo a total perda de referências entre as fronteiras dos seres maquínicos e humanos”.

Entretanto, apesar de o ciborgue de Haraway e o ciborgue *cyberpunk* apresentarem características em comum, como a transgressão de fronteiras apresentada acima, eles se diferem em um aspecto: a possibilidade de transformação histórica. Para Haraway (2009, p. 37), o ciborgue “é uma imagem condensada tanto da imaginação quanto da realidade material: esses dois centros, conjugados, estruturam qualquer possibilidade de transformação histórica”. Isso, porém, não significa que Haraway vê a tecnologia de uma forma ingênua: ela faz uma crítica severa aos tecnoutópicos sem, com isso, aderir à tecnofobia (KUNZRU, 2009).

O ciborgue *cyberpunk*, por outro lado, cercado por linguagens de poder que se estendem desde anúncios em placas *neon* até a arquitetura das cidades, não vê perspectiva de mudança. A visão *cyberpunk* do mundo reconhece um espaço público onde as pessoas são ao mesmo tempo tecnologizadas e reprimidas, mostrando a tecnologia como mediadora da vida social (AMARAL, 2005b).

Apesar dessa divergência, pudemos constatar que a divisão da categoria *natureza artificial* nas subcategorias *animais artificiais*, *ambientes artificiais* e *humanidade artificial* acabou por se encaixar na argumentação de Haraway. Isso porque o próprio nome da categoria e de suas subcategorias já cria um estranhamento, uma percepção de quebra de fronteiras. Todas elas remetem à repulsa ao holismo orgânico do corpo apresentado por Haraway. Retratam a

artificialização da natureza e naturalização do artificial. São, então, problemas socioambientais que não estão totalmente vinculados à destruição do meio ambiente, mas sim à percepção que temos da natureza, seja ela não apenas externa a nós, como também interna.

Outra questão socioambiental presente na narrativa diz respeito à *poluição*, categoria que reúne 71 trechos. Ela pode ser *visual*, *sonora*, *atmosférica*, *da água* ou, inclusive, o próprio *lixo*. As subcategorias *poluição atmosférica*, *poluição sonora* e *poluição visual* são as que aparecem com maior frequência nesse grupo. A *poluição atmosférica* é retratada na descrição de Chiba, cujo céu “tinha cor de televisão num canal fora do ar” (GIBSON, 2016, p. 23), e onde “metade da multidão usava máscaras com filtro” (GIBSON, 2016, p. 37). A *poluição sonora*, por sua vez, reúne trechos que retratam cenários repletos de barulhos constantes que provêm das movimentações nas cidades onde, por exemplo, “Sirenes passaram ao longe, indo e vindo com seu efeito Doppler” (GIBSON, 2016, p. 95). Já a *poluição visual* aparece como consequência da utilização de placas *neon* e hologramas nos centros comerciais das cidades, onde “Uma centena de anúncios suspensos se contorciam e piscavam” (GIBSON, 2016, p. 118). Esse cenário se assemelha ao que temos hoje na Times Square, em Shinjuku e em Shibuya, por exemplo.

Em menor frequência, o *lixo* presente nas cidades também mostrou ser uma preocupação socioambiental presente na narrativa. Essa subcategoria trata dos ferros-velhos presentes nas cidades, além do descarte incorreto de papéis, embalagens e materiais eletrônicos. No trecho abaixo temos a descrição do caminho que Case e Molly percorreram para chegar até a sala do Finlandês:

Eles estavam numa clareira, emaranhados densos de lixo subindo de cada lado das paredes repletas de estantes com livros caindo aos pedaços. O lixo parecia algo que havia crescido ali mesmo, um fungo de plástico e metal retorcido. Ele conseguia identificar objetos individuais, mas pareciam se camuflar no meio da massa: as entranhas de uma televisão tão velha que estava abarrotada com os tocos de vidro de tubos de imagem, o prato de uma antena parabólica todo amassado, um cano de fibra marrom recheado de tubinhos de alguma liga metálica corroída. Uma pilha imensa de revistas velhas havia desaparecido na área aberta, a carne de verões passados olhando com olhos cegos enquanto ele a seguia por um desfiladeiro de ferro-velho prensado. (GIBSON, 2016, p. 72-73).

Por fim, a subcategoria *poluição da água* é a que aparece com menor frequência. Ela engloba a contaminação da água por produtos químicos, dejetos, ou materiais sólidos. Como exemplo, temos a paisagem vista por Case em Night City: “a baía de Tóquio era uma extensão negra onde as gaivotas voavam em círculos sobre ilhotas flutuantes de isopor branco” (GIBSON, 2016, p. 27).

A poluição também aparece como tema na literatura ambientalista. Maria Augusta e Marcel Burszty (2012) argumentam que os efeitos do crescimento econômico têm acarretado mudanças qualitativas comprometedoras nos sistemas ecológicos desde Revolução Industrial, intensificando-se no século XX. Isso porque a lógica do industrialismo de produzir e consumir cada vez mais implica necessariamente a utilização de quantidades crescentes de recursos naturais, além do descarte de quantidades crescentes desses resíduos. Por serem no século XX os principais centros da industrialização, as economias dos países mais ricos da Europa, América do Norte e Leste Asiático já consumiam de forma alarmante energia e matérias-primas, produzindo enormes volumes de resíduos e de poluentes.

A poluição se tornou um problema crítico no Japão no final da década de 1960: o *smog* fotoquímico afligia as conurbações e se espalhava em direção ao campo, a baía de Tóquio estava seriamente poluída e a produção e o consumo em massa criaram uma sociedade do desperdício, de modo que 10% do lixo de Tóquio era plástico. Na mesma época ocorreram também diversos incidentes envolvendo navios petroleiros e a incapacidade dos governos de lidar com a contaminação da água por petróleo. Esses acontecimentos atraíram a atenção do público para as ameaças ao meio ambiente. As pessoas passaram a apoiar campanhas locais e nacionais que recebiam cobertura dos meios de comunicação, organizando-se em oposição a atividades econômicas que prejudicassem o meio ambiente (MCCORMICK, 1992).

Assim, McCormick (1992) aponta que o Novo Ambientalismo substituiu as velhas preocupações por novas. Como exemplo, o autor traz uma pesquisa da *National Wildlife Federation* nos Estados Unidos de 1969, que revela que a poluição da água e a poluição do ar alcançaram o mesmo patamar de interesse público que a questão dos pesticidas e da vida selvagem, que até então eram os problemas vistos como mais importantes pelo público estadunidense.

Em 1970, a *Life* listou várias previsões para as quais os cientistas alegavam “evidências teóricas e experimentais sólidas”: a poluição do ar, combinada a uma inversão de temperatura, mataria milhares de pessoas numa cidade dos EUA no início dos anos 80; os habitantes dos centros urbanos estariam usando máscaras de gás para sobreviver à poluição do ar; já em 1985, a poluição do ar teria reduzido a quantidade de luz solar que chega à Terra à metade; e um sistema ecológico de importância maior teria sido destruído em algum lugar dos Estados Unidos. (MCCORMICK, 1992, p. 90)

Assim como William Gibson criou em 1984 um cenário apocalíptico, catorze anos antes, no começo da década de 1970, iniciou-se o período de proeminência dos profetas do apocalipse no movimento ambientalista. Apesar da falta de dados científicos, muitos norte-

americanos e europeus começaram a ter como passatempo imaginar perspectivas desoladoras para o futuro e, também, preocupar-se com elas (MCCORMICK, 1992). Assim começaram a surgir as previsões apocalípticas de futuro.

Na literatura acadêmica, John McCormick (1992) aponta John Maddox, editor da *Nature*, como sendo o mais proeminente crítico do apocalipse. Para este último, a síndrome do apocalipse poderia sabotar a capacidade humana de cuidar de sua própria sobrevivência. Além disso, “Maddox via com ceticismo os valores e a história de todo o movimento ambiental” (MCCORMICK, 1992, p. 96). Já para outros críticos como Petr Beckmann, o termo ecologia havia perdido o seu sentido e os profetas do apocalipse eram ignorantes quanto à demografia, à economia e à ciência, fazendo com que o movimento começasse a degenerar em tecnofobia cega. Até mesmo Norman Borlaug, pai da Revolução Verde e prêmio Nobel, denunciou o que chamou de *ambientalistas histéricos* por tentarem impedir o uso de produtos químicos agrícolas, visto que sua proibição devido ao medo de um apocalipse através de envenenamento químico condenaria o mundo não pelo envenenamento, mas pela fome (MCCORMICK, 1992).

Levando isso em consideração, McCormick (1992) conclui que não restava mais nenhuma dúvida de que alguns dos profetas exageraram em suas considerações, visto que a crise imediata que haviam previsto para 1985 não se concretizou. Apesar disso, o autor não deixa de lado o fato de que “a maioria dos profetas estava delineando cenários que ilustravam o que poderia acontecer, não o que necessariamente viria a acontecer” (MCCORMICK, 1992, p. 97). Ainda assim, apesar de algumas das profecias terem se revelado falsas, “os profetas fizeram com que as pessoas pensassem”, fazendo com que crescesse o interesse em torno da preservação do meio ambiente, abrindo caminhos para mudanças nas atitudes sociais e políticas (MCCORMICK, 1992, p. 97).

Entre 1968 e 1972, período de atuação dos profetas, foram realizadas duas conferências internacionais para avaliar os problemas ambientais e sugerir ações corretivas. A primeira delas foi a Conferência da Biosfera, realizada em setembro de 1968 em Paris. Já a segunda foi a Conferência das Nações Unidas sobre o Meio Ambiente Humano, ou Conferência de Estocolmo, realizada em junho de 1972. Essa conferência foi o “marco fundamental no crescimento do ambientalismo internacional”, pois foi a primeira vez em que “problemas políticos, sociais e econômicos do meio ambiente global foram discutidos num fórum intergovernamental com uma perspectiva de realmente compreender ações corretivas” (MCCORMICK, 1992, p. 98).

O evento deu origem ao Programa de Meio Ambiente das nações Unidas, marcando também a “transição do Novo Ambientalismo emocional e ocasionalmente ingênuo dos anos

60 para a perspectiva mais racional, política e global dos anos 70” (MCCORMICK, 1992, p. 98). Esse evento trouxe também um debate entre as nações, a fim de que os países mais desenvolvidos pudessem diminuir as preocupações dos países menos desenvolvidos no que tange em conciliar desenvolvimento econômico e preservação do meio ambiente. Porém, muitos dos países menos desenvolvidos se mantiveram céticos, pois a propaganda acerca dos incidentes relacionados à poluição fez com que passassem a ver a poluição como produto do desenvolvimento industrial, e os esforços para controlá-la passaram a ser entendidos como uma tentativa de restringir seu desenvolvimento econômico (MCCORMICK, 1992). Assim, os países menos desenvolvidos começaram a defender que fatores ambientais não deveriam restringir seu crescimento econômico.

Apesar disso, muitos dos participantes continuaram otimistas e enxergavam a conferência como uma oportunidade de evitar a degradação ambiental. Porém, entre 1973 e 1974 a crise de energia alterou o cenário econômico internacional, desviando o interesse das nações dos assuntos ambientais. Percebeu-se que a dificuldade não estava em encontrar o remédio para as questões ambientais, pois ele já havia sido identificado; os verdadeiros problemas estavam atrelados à sociedade, à economia e à estrutura política (MCCORMICK, 1992).

Embora muitas das promessas feitas em Estocolmo não tenham sido cumpridas, a conferência teve grande influência para a evolução do movimento ambientalista internacional ao ter como ponto central as características do meio ambiente que afetavam a qualidade de vida humana: se antes da conferência as pessoas viam o meio ambiente como algo separado da humanidade, houve naquele dia uma mudança de foco no pensamento ambiental. A conferência “foi vista por muitos como uma sanção oficial da ONU de que os problemas identificados no decorrer dos anos 60 eram dignos da atenção dos governos” (MCCORMICK, 1992, p. 106).

Em 1980 foi submetido à presidência dos Estados Unidos o estudo *The Global 2000 Report to the President*, que concluiu que havia a possibilidade de problemas globais alarmantes até os anos 2000, revelando a necessidade de uma cooperação global (MCCORMICK, 1992). O *Global 2000* foi “a primeira tentativa por parte de qualquer governo em qualquer parte do mundo de examinar a interdependência entre população, recursos e meio ambiente a partir de uma perspectiva global de prazo mais longo” (MCCORMICK, 1992, p. 173). O relatório concluiu que até os anos 2000:

1) a população do mundo aumentaria em 50%, sendo o crescimento maior nos países menos desenvolvidos;

- 2) a distância entre os ricos e os pobres – medida em termos de PNB per capita e de consumo de alimentos, energia e minerais – se ampliaria;
- 3) haveria menos recursos disponíveis – particularmente terra, água e petróleo;
- 4) importantes ecossistemas sustentadores de vida – tais como florestas, atmosfera, solo e espécies selvagens – seriam reduzidos;
- 5) os preços de muitos dos recursos mais vitais aumentaria;
- 6) o mundo seria mais vulnerável aos desastres naturais e a rupturas por causas humanas. (MCCORMICK, 1992, p. 173).

É nessa maré de incertezas e probabilidades em relação ao futuro do meio ambiente que surge o imaginário de *Neuromancer*, alertando que apesar de a tecnologia apresentar suas vantagens ao contribuir com a qualidade de vida humana, seu uso econômico irrefreado pode acarretar no aumento da desigualdade social, na destruição do meio ambiente e, conseqüentemente, colocar a vida humana em risco.

6. Tecnologia e dominação da natureza

Ulrich Beck (2010) entende que, na modernidade tardia, a produção social da riqueza é acompanhada pela produção social de riscos científico-tecnologicamente produzidos. Porém, o autor acrescenta que os riscos não são uma invenção moderna. A diferença é que os riscos anteriores à modernidade eram “riscos *pessoais*, e não situações de ameaça global como as que surgem para toda a humanidade com a fissão nuclear ou com o acúmulo de lixo nuclear” (BECK, 2010, p. 25). Em suma, a palavra risco deixou de representar um perigo pessoal e passou a significar a “possível autodestruição da vida na Terra” (BECK, 2010, p. 25). Assim, para Beck (2010, p. 26), os riscos da modernização são “um *produto de série* do maquinário industrial do progresso, sendo *sistematicamente* agravados com seu desenvolvimento ulterior”. Portanto, quando o autor fala de riscos, ele se refere

em primeira linha, à radioatividade, que escapa completamente à percepção humana imediata, mas também às toxinas e poluentes presentes no ar, na água e nos alimentos e aos efeitos de curto e longo prazo deles decorrentes sobre plantas, animais e seres humanos. (BECK, 2010, p. 27).

Os riscos consistem na antecipação de destruições que ainda não ocorreram mas que podem ocorrer. Existem “muitas ameaças e destruições [que] já são reais: rios poluídos ou mortos, destruição florestal, novas doenças etc.”, mas “a verdadeira força social do argumento do risco reside nas *ameaças projetadas no futuro*” (BECK, 2010, p. 40). Esses riscos representam ameaças de grandes proporções, de modo que não há como controlá-los quando de

fato acontecem, e é por isso que o “núcleo da consciência do risco não está no presente, e sim no *futuro*” (BECK, 2010, p. 40).

Podemos notar a presença dessa consciência do risco também na ficção científica. Para entendermos essa afirmação, devemos levar em consideração que, apesar de algumas narrativas de ficção científica já terem previsto determinados acontecimentos, os autores não podem prever o futuro, nem apontar soluções (AMARAL, 2005b). De acordo com Isaac Asimov (1894, p. 22, apud AMARAL, 2005b, p. 84), “a imaginação dos autores está presa ao tempo e à sociedade em que eles vivem”. Desse modo, apesar de as narrativas de ficção científica – dentre elas o *cyberpunk* –, se passarem no futuro, “ele [o futuro] aparece como uma metáfora do presente. O presenteísmo dá a tônica das histórias, seja através de uma crítica, seja através de paródias.” (AMARAL, 2005b, p. 84). Assim, apesar de as narrativas de ficção científica se passarem no futuro, elas são escritas pensando-se em situações ou problemas do presente.

Retornando a Beck (2010), o autor aponta que existem duas perspectivas acerca dos riscos. De um lado, temos a perspectiva científica onde, por exemplo, os estudos de segurança de reatores “limitam-se à estimativa de determinados riscos *quantificáveis* em razão de acidentes *prováveis*” (BECK, 2010, p. 35). Por outro lado, temos a perspectiva da população onde, por exemplo, é “precisamente o *potencial catastrófico* da energia nuclear que está no centro da questão”, pois mesmo “uma probabilidade de acidentes tão reduzida é alta demais quando *um* acidente significa extermínio” (BECK, 2010). Levando isso em consideração, Beck (2010) argumenta que a confiança na ciência é professada, pois sua racionalidade teria encontrado soluções para todos os problemas que surgem, sendo os risco meras consequências do progresso. Desse modo, a crítica à ciência e as preocupações com o futuro “são estigmatizadas como ‘irracionalismo’” (BECK, 2010, p. 55).

Porém, a origem dessa crítica à ciência e à tecnologia não se encontra na suposta irracionalidade dos críticos, “mas no *fracasso* da racionalidade científico-tecnológica diante de riscos e ameaças civilizacionais crescentes” (BECK, 2010, p. 71). Steven Best e Douglas Kellner (2017) explicam que esse ceticismo dirigido à ciência e à tecnologia moldou a cultura e a consciência contemporâneas, fazendo-se presente também nas narrativas *cyberpunk*. Para eles, isso pode ser notado no fato de que o “declínio das grandes narrativas de progresso que Lyotard (1984) popularizou e promoveu se baseia no constante questionamento das forças da ciência, da tecnologia e do Iluminismo como forças do avanço e do aprimoramento social” (BEST; KELLNER, 2017, p. 310).

Assim, se no decorrer da era moderna a ciência e a tecnologia foram consideradas os principais veículos do progresso, a perda de fé nelas remete, em parte, aos perigos resultantes

do descontrolado desenvolvimento industrial tecnológico (BEST; KELLNER, 2017). Então, ao carregar essa crítica à racionalidade científico-tecnológica, as narrativas *cyberpunk* incorporam “representações dos produtos e efeitos da tecno-ciência, do que ela faz com os seres humanos, de como os humanos e a tecnologia estão se fundindo, e de quais novos ambientes e modos de vida a ciência e a tecnologia estão criando” (BEST; KELLNER, 2017, p. 311).

Nessa mesma linha de pensamento crítico em relação à razão técnico-científica, Beck (2010) aponta que as ciências não estão aptas a reagir adequadamente aos riscos civilizacionais que elas mesmas criam. Ao contrário disso, elas têm se mostrado envolvidas no surgimento e, também, na expansão desses riscos (BECK, 2010). Na perspectiva do autor, “Antes de mais nada, elas tornam-se [...] as *madrinhas legitimatórias* de uma poluição e contaminação industrial em escala mundial do ar, da água, dos alimentos, etc., assim como da decrepitação generalizada com ela associada e da morte de plantas, animais e seres humanos” (BECK, 2010, p. 71).

Desse modo, Beck (2010, p. 98), considerando “a degradação industrialmente forçada das bases ecológicas e naturais da vida”, argumenta sobre o fim da contraposição entre natureza e sociedade, de modo que “a natureza não pode mais ser concebida *sem* a sociedade, a sociedade não mais *sem* a natureza”. A consequência disso é que a sociedade deixa de ser concebida como autônoma em relação à natureza e, conseqüentemente, problemas ambientais não podem mais ser vistos como problemas da natureza, mas sim como problemas “*sociais, problemas do ser humano*, de sua história, de suas condições de vida, de sua relação com o mundo e com a realidade, de sua constituição econômica, social e política” (BECK, 2010, p. 99). Assim, Beck (2010, p. 99), conclui que “natureza é sociedade, sociedade (também) é ‘natureza’. Quem quer que hoje em dia fale da natureza como negação da sociedade, discorre em categorias de um outro século, incapazes de abarcar nossa realidade”.

Além disso, no que tange a natureza, Beck (2010, p. 272) explica que as fontes de perigos já “não são mais uma dominação deficiente, e sim uma dominação *aperfeiçoada* da natureza, não mais o que escapa ao controle humano, e sim justamente o *sistema de decisões* e coerções objetivas estabelecido com a era industrial”. Em suas palavras:

Mesmo que se perceba que a história pressupõe e desenvolve a capacidade de alterar e influenciar a natureza humana, de promover a civilização, de manipular o meio ambiente e de substituir restrições da evolução natural por condições autoproduzidas. Mesmo assim, isto não pode ofuscar o fato de que nesse caso se avançou na direção de dimensões inteiramente novas. O discurso do “progresso” pressupõe o *sujeito* para quem isto tudo seja útil afinal. A redundante concepção de realizabilidade, assim como sua prática, aponta para o oposto, o objeto, o *controle da natureza*” e o decorrente incremento das riquezas sociais. (BECK, 2010, p. 306, grifos do autor).

Desse modo, Beck (2010, p. 306) explica que “*o controle da natureza converte-se furtivamente em controle tecnológico do sujeito*”. Logo, o autor conclui que o progresso “é a inversão da ação racional em ‘processo de racionalização’. É a constante transformação social, sem planejamento e sem escrutínio, rumo ao desconhecido”, é “a transformação social institucionalizada na irresponsabilidade”, pois é pautado em “uma ciência que conduz o processo com a consciência limpa da regulação teórica e [que] não quer nem ouvir falar das consequências” (BECK, 2010, p. 314-315).

Buscando também contribuições teóricas para o nosso estudo nos escritos dos intelectuais da Escola de Frankfurt, ressaltaremos a crítica ao processo de racionalização como dominação, de Max Horkheimer (2002). Para o autor, a racionalização progressiva “tende a obliterar a própria substância da razão em nome da qual se apóia [sic] a causa do progresso” (HORKHEIMER, 2002, p. 8). Para explicar isso, Horkheimer (2002) discorre sobre as mudanças no conceito de razão, que podem ser notadas no Iluminismo. Se antes predominava a razão objetiva, agora temos a prevalência da razão subjetiva.

Retomando o darwinismo enquanto um dos marcos do Iluminismo, Horkheimer (2002) apresenta a ideia de que ao longo da história da humanidade ocorreu gradualmente uma substituição da seleção natural pela ação racional. Em relação a essa perspectiva, o autor explica que “A sobrevivência – ou, digamos, o sucesso – depende da capacidade de adaptação do indivíduo às pressões que a sociedade exerce sobre ele”, de modo que todos devem estar prontos para enfrentar situações diversas (HORKHEIMER, 2002, p. 100).

Porém, a emergência do industrialismo trouxe consigo novos fenômenos: como os recursos intelectuais e psicológicos do indivíduo variam com os meios de produção material, esse processo de ajustamento tornou-se mais deliberado e total (HORKHEIMER, 2002). Isso significa que nossas vidas tendem cada vez mais a ser submetidas à racionalização e ao planejamento, pois “a autopreservação do indivíduo pressupõe o seu ajustamento às exigências de preservação do sistema. Ele não tem mais possibilidades de escapar do sistema” (HORKHEIMER, 2002, p. 100).

Se antes o ideal produzido pelo indivíduo confrontava a realidade, de modo que a realidade se conformasse a esse ideal, hoje a situação se inverte; a razão subjetiva desacredita ou omite essas ideologias, elevando involuntariamente a realidade ao *status* de ideal (HORKHEIMER, 2002). Assim, o autor defende que não há como escapar do ajustamento, pois “O triunfo da razão formalizada e subjetiva é também o triunfo de uma realidade que se confronta com o sujeito como algo absoluto e esmagador” (HORKHEIMER, 2002, p. 101).

Soma-se a isso, na medida em que o processo de racionalização não é mais o resultado de forças anônimas do mercado, mas é decidido pela consciência de uma minoria planejadora, também a massa de sujeitos deve se ajustar (HORKHEIMER, 2002). Esse fenômeno analisado por Horkheimer se faz presente também na distopia *cyberpunk* de *Neuromancer*. Na narrativa, os personagens se ajustam a um sistema em que são os magnatas das megacorporações que tomam as decisões que regem o mundo, enquanto a maior parte da população vive nas ruas e/ou em condições precárias. Condenados à pobreza, os indivíduos se adaptaram a viver em um cenário de violência e crime. A seguir, temos um trecho com a descrição de Night City, uma cidade do Japão *cyberpunk*. É por causa desse trecho que intitulamos nossa pesquisa *Darwinismo social em fast-forward*.

Night City era como uma experiência malsucedida de darwinismo social, projetada por um pesquisador entediado que não tirava o dedo do botão de fast-forward. Pare de assaltar e você afunda sem deixar rastro, mas mova-se um pouco rápido demais e você quebra a frágil tensão de superfície do mercado negro; de qualquer uma das duas maneiras, você já era, e não sobra nada seu a não ser uma vaga lembrança na mente de uma figura tipo Ratz, embora o coração, os pulmões ou os rins possam sobreviver a serviço de algum estranho que tenha neoienes para pagar os tanques das clínicas. (GIBSON, 2016, p. 28).

A partir desse trecho, podemos observar que no *cyberpunk*, cujas narrativas se passam em um futuro hipotético, há também a presença do ajustamento. Porém, em um contexto diferente. Horkheimer contrapõe a sociedade medieval à sociedade capitalista industrial, cujos funcionamentos são distintos: enquanto na primeira há o predomínio da razão objetiva, na segunda predomina a razão subjetiva; de um lado, o trabalho artesanal e, de outro, o trabalho fabril. Já em *Neuromancer*, temos uma sociedade que é comandada pelas megacorporações e marcada pela extrema desigualdade, mostrando um cenário onde o progresso dos recursos técnicos de informação mostrou ser um dispositivo de opressão, e não uma ferramenta emancipadora.

Em vez de descrever e acreditar num mundo perfeito, um paraíso tecnológico, com computadores garantindo o bem-estar e ajudando na resolução de problemas das pessoas, *Neuromancer* nos aponta o lado negro que os avanços podem ocasionar – megacorporações substituindo a soberania dos governos, trazendo toda a sorte de corrupção, aniquilação social e das relações interpessoais. À margem do permitido, só resta incorporar-se à sintonia de um canal morto, o que é o próprio comportamento *cyberpunk*, mesmo que se deixe de ser humano e se torne um ser mutilado. (AMARAL, 2008, p. 315, grifo da autora).

Assim, na sociedade *cyberpunk* de *Neuromancer*, o ajustamento também serve para que o indivíduo possa garantir sua sobrevivência perante as exigências do sistema. Logo, privados de assistência, os indivíduos marginalizados buscam sua sobrevivência nas ruas escuras, sujas

e superpovoadas dos submundos tecnológicos. Temos, então, um cenário onde os indivíduos devem atender as demandas do sistema, e não o contrário. Na busca pela sobrevivência, há apenas a aceitação da realidade, e não uma perspectiva de mudança.

Outro ponto a ser abordado é a relação dos indivíduos com a natureza. Para Horkheimer (2002), a natureza foi despojada de todo seu significado intrínseco, enquanto os indivíduos foram despojados de todos os seus objetivos, exceto a autoconservação. Em outras palavras, na perspectiva da razão subjetiva, a natureza não pode ser vista um fim em si mesma, mas um meio para atingir determinado fim. Desse modo, a natureza pode ser concebida como um objeto de exploração.

Em *Neuromancer*, essa ideia aparece de forma escrachada. As paisagens naturais foram substituídas pelas cidades, e não se vê animais corriqueiramente. Assim, animais, e plantas passaram a ser produzidos em laboratório. Apesar disso, essa produção não é feita a fim de contornar o problema da extinção de animais ou na tentativa de reflorestamento. A produção de animais é feita para a alimentação, confecção de roupas e realização de cirurgias estéticas; já as árvores e plantas são produzidas para serem utilizadas em paisagismo de pontos turísticos.

Além disso, nas palavras de Horkheimer (2002, p. 109), “A história dos esforços humanos para subjugar a natureza é também a história da subjugação do homem pelo homem”, visto que “Os padrões da visão da natureza pela humanidade refletem e determinam em definitivo a representação dos humanos na mente humana” (HORKHEIMER, 2002, p. 113). Assim, não só a natureza enquanto algo externo ao indivíduo é dominado, como também a natureza do próprio indivíduo.

Também podemos notar nas narrativas *cyberpunk* essa relação entre dominação e sacrifício. *Androides sonham com ovelhas elétricas?* se passa em um contexto de pós-guerra nuclear, onde animais foram extintos, o solo terrestre passou por processos de desertificação, e pessoas foram contaminadas pela radiação. Com isso, deu-se início à colonização de Marte. Os contaminados, porém, foram impedidos de emigrar para Marte com os demais. Assim, em busca da dominação, a humanidade acabou por destruir o próprio planeta e, também, descartar aqueles que já não eram mais considerados aceitáveis. A guerra, porém, não é vista pelos personagens como algo negativo, já que acelerou um plano já existente de colonização de Marte, através do qual aqueles que aceitassem emigrar receberiam gratuitamente um servo androide de sua preferência.

No contexto da narrativa, antes da colonização de Marte, as Nações Unidas promulgaram uma lei que garantia que cada indivíduo que aceitasse emigrar recebesse um androide de sua preferência, sendo que, “por volta de 1990, a variedade de subtipos desafiava

o entendimento, do mesmo jeito que os automóveis americanos dos anos 1960” (DICK, 2017, p. 58). Esse “foi o incentivo crucial para a emigração: o serviçal androide como cenoura, a precipitação radioativa como chibata” (DICK, 2017, p. 58). Assim, os androides passaram a ter uma nova função: “uma arma de guerra, o Guerreiro Sintético da Liberdade, havia sido modificada; feito para funcionar em um mundo alienígena, o robô humanoide – estritamente falando, um androide orgânico – se tornara a força motriz do programa de colonização” (DICK, 2017, p. 58). Por trás do programa de colonização estavam também as empresas fabricantes de androides. Na passagem abaixo, o personagem Rick Deckard nos mostra isso em seus pensamentos sobre a Associação Rose, a maior fabricante de androides:

Eles controlam um poder exorbitante, pensou. Esta empresa é considerada um dos pivôs industriais do sistema; na verdade, a fabricação de androides havia se ligado tanto aos esforços de colonização que se um deles se arruinasse, o outro logo entraria em colapso. (DICK, 2017, p. 84).

Portanto, podemos perceber que em ambas as narrativas são expostos elementos que condicionam os indivíduos a agir conforme as necessidades do sistema. E esse condicionamento não é feito com base no uso da força, mas através de mensagens que cercam os personagens em seu dia-a-dia. Temos, então, nas narrativas, a presença do que Horkheimer (2002) chamou de linguagem de poder, a qual os indivíduos compreendem e se ajustam. Assim, as narrativas selecionadas mostram que nessa busca pela dominação, não é apenas a natureza externa a nós enquanto humanos que é dominada, como também nossa própria natureza. Nessa lógica predominante de meios e fins, há a banalização da destruição pautada na dominação.

7. Considerações finais

Com esta pesquisa, conseguimos estabelecer relações entre os problemas socioambientais presentes na literatura de ficção científica *cyberpunk* e as preocupações e reivindicações do movimento ambientalista no contexto de formação e desenvolvimento desse subgênero literário. A narrativa *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, publicada pela primeira vez em 1968, apresenta um cenário de destruição nuclear, o que condiz com o contexto ambientalista da época, focado na questão nuclear que havia se tornado um medo no período pós-guerra. Já em *Neuromancer*, que foi publicada pela primeira vez em 1984, esse tema não aparece. A narrativa tem como foco o cenário urbano superpopuloso e poluído marcado por uma grande desigualdade social da qual resulta uma alta taxa de criminalidade, e que também é permeado pela quase impossibilidade de se estabelecer fronteiras entre o natural e o artificial.

Ambas as narrativas aglutinam as preocupações e demandas socioambientais das épocas em que foram produzidas, e refletem a transição de foco da questão nuclear para a questão da poluição, da tecnologia e do crescimento populacional.

Entretanto, isso não significa que a questão nuclear deixou de ser uma preocupação. A questão nuclear ainda se fazia presente na década de 1980, quando a população ainda se via exposta a irradiações e temia uma guerra nuclear. Assim como os movimentos sociais, a literatura de ficção científica acompanha as transformações da sociedade, de modo que esta pesquisa nos permite concluir que embora a literatura *cyberpunk* se passe em um cenário futurista, ela é um produto de seu tempo e, devido ao seu caráter crítico, é, também, uma postura em relação ao mundo.

Para além de questões mais objetivas, ao longo da pesquisa nos deparamos com questões que não estavam previstas, mas que foram de fundamental importância para melhor compreensão do fenômeno estudado. Transformações no conceito de razão, o uso inconsequente da ciência, a dificuldade em se estabelecer uma diferenciação entre o natural e o artificial – ou sua necessidade –, e as relações de poder por trás da dominação da natureza. Ademais, se inicialmente nosso objetivo era identificar a existência ou não de uma relação entre *cyberpunk* e ambientalismo, com esta pesquisa pudemos observar também a existência de interconexões entre literatura, cultura, sociedade, ambientalismo, tecnologia, política, estética, etc.

Este estudo foi conduzido com base na metodologia da Análise Textual Discursiva (ATD) que, ao mesmo tempo que proporciona à pessoa pesquisadora a liberdade de conduzir a análise dos textos segundo suas capacidades interpretativas, também revela suas limitações. Tudo o que foi escrito até aqui está permeado das interpretações que pudemos retirar das narrativas em questão. “Outro pesquisador faria outras seleções, estabeleceria outros argumentos, faria outras tessituras” (MORAES; GALIAZZI, 2006, p. 124). Pretendeu-se, com este trabalho, trazer maior visibilidade à ficção científica enquanto fenômeno passível de investigação e, com isso, apoiar e incentivar outros pesquisadores a se aventurarem nas mais diversas possibilidades de pesquisa que esse gênero nos proporciona.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Adriana. A metrópole e o triunfo distópico: a cidade como útero necrosado na ficção cyberpunk. **Intexto**, Porto Alegre: UFRGS, v. 2, n. 13, p. 1-14, 2005a. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/intexto/article/view/4211>. Acesso em: 19 mar. 2023.

AMARAL, Adriana. Blade Runner, Total Recall e Minority Report: cinema distópico e cyberpunk de Philip K. Dick. **FAMECOS/PUCRS**, Porto Alegre: PUCRS, ano 9, n. 11, p. 37-41, 2004. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/view/809>. Acesso em: 19 mar. 2023.

AMARAL, Adriana. Visões Perigosas: para uma genealogia do cyberpunk. **E-Compós**, Brasília, v. 6, 2006. Disponível em: <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/81>. Acesso em: 19 mar. 2023.

AMARAL, Adriana. **Visões perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk: do romantismo gótico às subculturas: comunicação e cibercultura em Philip K. Dick**. 2005b. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Faculdade de Comunicação Social, PUCRS, Porto Alegre, 2005. Disponível em: <https://tecnos.fcs.ufrgs.br/p/4604-teses>. Acesso em: 19 mar. 2023.

ANTUNES, Ricardo Luiz Coltro. Trabalho e precarização numa ordem neoliberal. *In: GENTIL, Pablo; FRIGOTTO, Gaudêncio (org.). A Cidadania Negada: Políticas de Exclusão na Educação e no Trabalho*. Buenos Aires: Coleção Grupos de Trabalho - CLACSO, 2000, v. 1, p. 35-48. Disponível em: <http://biblioteca.clacso.edu.ar/ar/libros/educacion/antunes.pdf>. Acesso em: 19 mar. 2023.

ARAÚJO, Luíza Uehara. Reconfigurações e fortalecimentos: a garantia de liberdades individuais na criptografia. *In: XXII Encontro Estadual de História, 2014, Santos. Anais do XXII Encontro Estadual de História da ANPUH-SP*. São Paulo: ANPUH, 2014. Disponível em: <http://www.encontro2014.sp.anpuh.org/site/anaiscomplementares>. Acesso em: 19 mar. 2023.

BECK, Ulrich. **Sociedade de risco: rumo a uma outra modernidade**. São Paulo: Editora 34, 2010.

BEST, Steven; KELLNER, Douglas. The Postmodern Adventure: Science Technology, and Cultural Studies at the Third Millennium. *In: DICK, Philip Kindred. Androides sonham com ovelhas elétricas?*. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2017. p. 308-328.

BRESSANE, Ronaldo. Falso é verdadeiro: uma leitura da “falta que ama” em Philip K. Dick. *In: DICK, Philip Kindred. Androides sonham com ovelhas elétricas?*. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2017. p. 294-307.

BUENO, Bruno Taitson. **A influência do movimento ambientalista nas políticas públicas: um estudo comparado entre Brasil e Estados Unidos**. Brasília: Universidade de Brasília. 2016. Tese (Doutorado) – Centro de Desenvolvimento Sustentável, Universidade de Brasília, Brasília, 2016. Disponível em: <http://repositorio.unb.br/handle/10482/21091>. Acesso em: 19 mar. 2023.

BURSZTYN, Maria Augusta; BURSZTYN, Marcel. **Fundamentos de política e gestão ambiental: caminhos para a sustentabilidade**. Rio de Janeiro: Garamond, 2012.

CARLEIAL, Aydano Barreto. Uma breve história da conquista espacial. **Parcerias Estratégicas**, v. 4, n. 1, p. 21-30, 1999. Disponível em: http://mtc-m16.sid.inpe.br/col/sid.inpe.br/marciana/2005/01.31.11.07/doc/AEB-Nucleo_de_Satelites_2.pdf. Acesso em: 19 mar. 2023.

CASTELLANO, Maria; SORRENTINO, Marcos. Como ampliar o diálogo sobre abolicionismo animal? Contribuições pelos caminhos da Educação e da Políticas Públicas. **Revista Brasileira de Direito Animal** (Online), v. 10, p. 817-832, 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/RBDA/article/view/9143>. Acesso em: 19 mar. 2023.

CASTELLS, Manuel. A Revolução da Tecnologia da Informação. In: _____. **A sociedade em rede**. 8. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005. p. 67-118.

DICK, Philip Kindred. **Androides sonham com ovelhas elétricas?**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2017.

DUARTE, Emeide Nóbrega; RAMALHO, Francisca Arruda; AUTRAN, Marynice Medeiros Matos; PAIVA, Eliane Bezerra; ARAÚJO, Milena Borges Simões. Estratégias metodológicas adotadas nas pesquisas de iniciação científica premiadas na UFPB: em foco a Série “Iniciados”. **Revista Eletrônica Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Florianópolis, v. 14, n. 27, p. 170-190, 2009. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2009v14n27p170>. Acesso em: 19 mar. 2023.

FUSARO, Márcia do Carmo Felismino. A retradução em português de Neuromancer, o livro que inspirou a trilogia Matrix. **Cenários da Comunicação**, São Paulo, v. 5, p. 65-84, 2006. Disponível em: <http://www.revistabrasileirmarketing.org/ojs-2.2.4/index.php/remark/article/view/126/121>. Acesso em: 19 mar. 2023.

GALIAZZI, Maria do Carmo; SOUSA, Robson Simplicio de. A dialética na categorização da Análise Textual Discursiva: o movimento recursivo entre palavra e conceito. **Revista Pesquisa Qualitativa**, São Paulo, v. 7, n. 13, p. 01-22, 2019. Disponível em: <https://editora.sepq.org.br/index.php/rpq/article/view/227>. Acesso em: 19 mar. 2023.

GASPAR, Jorge. Futuro, cidades e território. **Finisterra**, v. 51, n. 101, p. 5-24, 2016. Disponível em: <https://revistas.rcaap.pt/finisterra/article/view/8875>. Acesso em: 19 mar. 2023.

GIBSON, William. **Neuromancer**. 5. ed. São Paulo: Aleph, 2016.

GIDDENS, Anthony. **As consequências da modernidade**. São Paulo: Editora UNESP, 1991.

GODOY, Arilda Schmidt. Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades. **Revista de Administração de Empresas**, São Paulo, v. 35, n.2, p. 57-63, 1995. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-75901995000200008. Acesso em: 19 mar. 2023.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: TADEU, Tomaz (org.). **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. p. 33-118.

HORKHEIMER, Max. **Eclipse da razão**. 7. ed. São Paulo: Centauro, 2002.

KUNZRU, Hari. “Você é um ciborgue”: um encontro com Donna Haraway. *In*: TADEU, Tomaz (org.). **Antropologia do ciborgue**: as vertigens do pós-humano. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. p. 17-32.

LEMOS, André. Apropriação, desvio e despesa na cibercultura. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n. 15, p. 44-56, 2001. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3119>. Acesso em: 19 mar. 2023.

LEMOS, André. Ficção científica cyberpunk: o imaginário da cibercultura. **Conexão – Comunicação e Cultura**, UCS, Caxias do Sul, v. 3, n. 6, p. 9-16, 2004. Disponível em: <http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/view/71>. Acesso em: 19 mar. 2023.

LONDERO, Rodolfo Rorato. A ficção cyberpunk em outras mídias: uma análise de Akira e a Cidade Cyber. *In*: XI Congresso Internacional da ABRALIC, 2008, São Paulo. **Anais... Online**, 2008. Disponível em: <https://abralic.org.br/eventos/cong2008/AnaisOnline/simposios/061.htm>. Acesso em: 19 mar. 2023.

MARTINS, Diôgo Lemes. **Cenários distópicos e mundos utópicos**: cidades cyberpunk e os horizontes ficcionais do urbanismo na globalidade. 2014. Dissertação (Mestrado em Sociologia) – Instituto de Ciências Sociais, Universidade de Brasília, Brasília. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/16814>. Acesso em: 19 mar. 2023.

MARZOCHI, Samira Feldman. **Greenpeace**: mundialização e política. 1. ed. Rio de Janeiro: Beco do Azogue, 2013.

MCCORMICK, John. **Rumo ao Paraíso**: a história do movimento ambientalista. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1992.

MORAES, Roque. Uma tempestade de luz: a compreensão possibilitada pela Análise Textual Discursiva. **Ciência & Educação**, [Bauru], v. 9, n. 2, p. 191-211, 2003. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1516-73132003000200004&lng=es&nrm=iso&tlng=pt. Acesso em: 19 mar. 2023.

MORAES, Roque; GALIAZZI, Maria do Carmo. Análise Textual Discursiva: processo reconstrutivo de múltiplas faces. **Ciência & Educação**, [Bauru], v. 12, n. 1, p. 117-128, 2006. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1516-73132006000100009&lng=en&nrm=iso&tlng=pt. Acesso em: 19 mar. 2023.

RAUPP, Fabiano Maury; BEUREN, Ilse Maria. Metodologia da pesquisa aplicável às Ciências Sociais. *In*: BEUREN, Ilse Maria (org.). **Como Elaborar Trabalhos Monográficos em Contabilidade**: Teoria e Prática. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2006. p. 76-97.

ROLIM, Tácito Thadeu Leite. A Operação “Argus” (1958) e as controvérsias sobre a ocorrência de testes atômicos no Nordeste brasileiro. **Tempo – Revista do Departamento de História da UFF**, v. 14, n. 28, p. 85-99, 2010. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1413-77042010000100004&script=sci_arttext&tlng=pt. Acesso em: 19 mar. 2023.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. Ciberativismo, cultura hacker e o individualismo colaborativo. **Revista USP**, São Paulo, n. 86, p. 28-39, 2010. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/13811/15629>. Acesso em: 19 mar. 2023.

SOUSA, Robson Simplicio de; GALIAZZI, Maria do Carmo. Compreensões acerca da hermenêutica na Análise Textual Discursiva: marcas teórico-metodológicas à investigação. **Revista Contexto & Educação**, [s.l.], v. 31, n. 100, p. 33-55, 2016. Disponível em: <https://www.revistas.unijui.edu.br/index.php/contextoeducacao/article/view/6395>. Acesso em: 19 mar. 2023.

APÊNDICE A – TABELA DE CATEGORIZAÇÃO DOS TRECHOS DE *ANDROIDES SONHAM COM OVELHAS ELÉTRICAS?*

PAGINA	CONTEXTO	TRECHO	PROBLEMA SOCIOAMBIENTAL PRESENTE NO TRECHO					
			RADIAÇÃO NUCLEAR		PERDA DE BIODIVERSIDADE			RESPOSTA HUMANA
			POEIRA RADIOATIVA	PRECIPITAÇÃO RADIOATIVA	AUSÊNCIA DE VEGETAÇÃO	EXTINÇÃO DE ANIMAIS	MUTAÇÕES GENÉTICAS	MIGRAÇÃO PARA MARTE
46	Fala de Rick Deckard dirigida a sua esposa Iran quando esta questionou a integridade de seu trabalho como caçador de androides.	– Engraçado, você nunca hesitou em pegar o dinheiro das recompensas que trago pra casa e comprar o que quer que chame a sua atenção de imediato. – Ele se levantou e se aproximou do console de seu sintetizador de ânimo. – Isso em vez de economizar, e assim a gente poderia comprar uma ovelha de verdade, pra colocar no lugar daquela falsa e elétrica lá em cima. Um mero animal elétrico... e eu ganhando todo dinheiro que posso, trabalhando cada vez mais, ano a ano. [...]				X		
47	Pensamentos de Iran e Rick Deckard a respeito do som, ou melhor, da ausência de som nos apartamentos vazios à noite. Tal situação decorre da emigração de humanos para colônias interplanetárias após a Guerra Mundial Terminus ter contaminado a Terra com uma Poeira radioativa. Neste diálogo, Iran fala sobre como se sente ao perceber a ausência de vida na Terra, motivo pelo qual sintoniza seu sintetizador Penfield no sentimento de desilusão.	– Uma tarde, eu estava sentada aqui e naturalmente liguei no Buster Gente Fina e Seus Amigos Gente Boa, e ele estava falando sobre uma notícia importante que estava prestes a divulgar, só que aí veio uma propaganda horrível, que eu odeio; você sabe qual é, aquela do Protetor Genital de Chumbo Mountibank. Daí, por um minuto eu desliguei o som. Então ouvi o prédio, este prédio; aquele som de... – e ela fez um gesto vago. – Apartamentos vazios – disse Rick. Às vezes ele os ouvia à noite, quando deveria estar dormindo. Nessa época, um prédio de condaptos ocupado só pela metade podia ganhar uma alta classificação no sistema de densidade demográfica; lá onde, antes da guerra, ficavam os condomínios residenciais, era possível encontrar prédios totalmente vazios... pelo menos, era o que ele tinha ouvido falar. Ele havia se mantido alheio à informação; como a maioria das pessoas, não se interessou em ir lá conferir por conta própria. – Nessa hora – Iran disse –, quando tirei o som da TV, eu estava no estado de espírito 382; tinha acabado de escolher. Assim, embora ouvisse o vazio intelectualmente, não conseguia senti-lo. Minha primeira reação foi de gratidão por nós termos podido comprar um sintetizador Penfield. Só que aí senti como isso era doentio, perceber a ausência de vida, não só no prédio, mas em tudo, e não reagir a nada, percebe? Não, acho que você não entende. É que isso passou a ser considerado uma indicação de doença mental; chamam-na de “ausência de afeto adequado”. Então, deixei o som desligado e fiquei testando o sintetizador de ânimo até que finalmente descobri um ajuste para desilusão. – Seu rosto grave e petulante se mostrou satisfeito, como se ela tivesse descoberto algo importante. – Por isso eu programo esse sentimento duas vezes por mês; acho que é um tempo razoável para me sentir desiludida em relação a tudo, em relação a ter ficado na Terra depois que todo mundo, a ralé, emigrou. [...]	X				X	X
48-49	Buster Gente Fina informando a previsão do tempo na TV de Rick Deckard.	– ... Ho ho, pessoal. Tá na hora de falar um pouco sobre o tempo de hoje. O satélite Mongoose informa que vai cair uma precipitação radioativa especialmente forte por volta do meio-dia, mas vai começar a diminuir logo em seguida, então, pessoal, quem for arriscar uma saída...		X				
49	Após uma discussão com Iran, Rick Deckard vai até o pasto onde sua ovelha elétrica pastava. Como a Poeira era letal para a natureza, várias espécies animais foram extintas. Assim, possuir animais reais era um símbolo de <i>status</i> . Por isso empresas passaram a desenvolver réplicas eletrônicas de animais, cujos preços era mais acessíveis.	Depois de um apressado café da manhã – tinha perdido tempo com a discussão com sua mulher –, ele subiu vestido para dar uma volta, sem deixar de portar o modelo Ajax de seu Protetor Genital de Chumbo Mountibank, até o pasto no terraço coberto, onde sua ovelha elétrica “pastava”. Onde ela, sofisticado maquinário que era, costumava mascar com simulado contentamento, enganando os demais locatários do prédio. Claro, alguns dos animais deles sem dúvida também eram réplicas eletrônicas; Rick certamente nunca meteu o nariz nos assuntos alheios, assim como seus vizinhos nunca se meteram no real funcionamento de sua ovelha. Nada poderia ser mais deselegante. Perguntar “sua ovelha é genuína?” seria, possivelmente, uma quebra na etiqueta pior do que indagar se os dentes de um cidadão, seu cabelo ou seus órgãos internos eram autênticos.	X			X	X	
49	Percepções de Rick Deckard a respeito do cenário em que se encontrava após a discussão com Iran.	O ar da manhã – transbordando partículas radioativas acinzentadas por todos os lados, encobrindo o sol – arrotava ao redor dele, infestando seu nariz; involuntariamente, farejou a contaminação da morte. Bem, essa foi uma descrição muito forte para a coisa, decidiu enquanto caminhava para o lote particular de terra de que era dono, ao lado do exageradamente grande apartamento abaixo. [...]	X					

50	Descrição de efeitos da Poeira no corpo humano e na mente humana, que é supostamente o principal motivo da emigração humana para Marte.	<p>[...] O legado da Guerra Mundial Terminus havia perdido um pouco do seu peso; aqueles que não haviam sobrevivido à Poeira tinham caído no esquecimento anos atrás, e a Poeira, mais fraca agora e confrontando os sobreviventes mais fortes, somente enlouquecia mentes e características genéticas. A despeito de seu protetor genital de chumbo, a Poeira – sem dúvida alguma – se infiltrava nele e sobre ele, e lhe traria, diariamente, enquanto não emigrasse, sua trajetória degradante. Por enquanto, exames médicos feitos todo mês o confirmaram Normal: um homem que poderia se reproduzir dentro das cotas toleradas pela lei. A qualquer mês, no entanto, o exame feito por médicos do Departamento de Polícia de San Francisco poderia revelar alguma outra coisa. Continuamente, novos Especiais vinham à luz, gerados a partir de Normais pela onipresente Poeira. O slogan do momento, espalhado em cartazes, anúncios de TV e mala direta do governo, era: “Emigre ou degenera! A escolha é sua!”. Muito verdadeiro, pensava Rick enquanto abria o portão de seu pequeno pasto e se aproximava de sua ovelha elétrica. Mas eu não posso emigrar, disse para si mesmo. Por causa do meu trabalho.</p>	X			X	X	X	
50	Enquanto cuida de sua ovelha elétrica, Rick Deckard e seu vizinho Bill Barbour começam a conversar. De acordo com Barbour, sua égua está grávida.	<p>O proprietário do pasto adjacente, Bill Barbour, seu vizinho de condapto, lhe acenou; como Rick, ele tinha se vestido para o trabalho, mas também havia parado no caminho para dar uma checada em seu animal.</p> <p>– Minha égua – Barbour declarou radiante – está grávida. – Apontou sua grande Percheron, ali parada, encarando com uma expressão vazia o espaço. – Que acha disso?</p> <p>– Acho que em breve você terá dois cavalos – disse Rick. Ele havia chegado junto de sua ovelha, que permanecia ruminando, os olhos alertas fixos nele para ver se ele havia trazido flocos de aveia. A suposta ovelha escondia um circuito farejador de aveia; ao sinal de cereais, convincentemente se empinaria e viria trotando devagar. – Quem engravidou ela? – perguntou a Barbour. – O vento?</p> <p>– Tenho um pouco de plasma fertilizante da mais alta qualidade disponível na Califórnia – informou Barbour. [...]</p>				X			
51	Rick Deckard pergunta a Bill Barbour se este tem interesse em vender sua égua. Em seguida, o leitor é informado a respeito do pensamento de Deckard sobre querer ter um animal autêntico, e não mais uma réplica eletrônica.	<p>– Já pensou em vender sua égua? – perguntou Rick. A coisa que mais sonhava no mundo era ter um cavalo, de fato qualquer animal. Ser dono de uma fraude era algo que ia gradualmente desmoralizando qualquer um. No entanto, do ponto de vista da sociedade, era necessário, dada a ausência de um artigo autêntico. Portanto, ele não tinha escolha a não ser ir em frente. Mesmo que ele próprio não se importasse, havia sua mulher, e Iran se importava. E muito. Barbour disse:</p> <p>– Seria imoral vender minha égua.</p> <p>– Venda seu potro, então. Ter dois animais é mais imoral do que não ter nenhum.</p> <p>Confuso, Barbour disse:</p> <p>– Que quer dizer? Um monte de gente tem dois animais, ou até três, quatro, no caso do Fred Washbone, por exemplo, dono do laboratório do processamento de algas onde meu irmão trabalha, até cinco. Você não leu aquela matéria sobre o pato dele no Chronicle de ontem? Parece que é o maior e mais pesado Moscovy na Costa Oeste. – Ao se imaginar dono de coisas desse tipo, os olhos do homem vidraram, e ele se foi deixando levar pelo devaneio.</p>				X			X
51	Rick Deckard examina o catálogo da Sidney's Animais & Aves Domésticas para verificar o preço de um potro Percheron.	<p>Explorando os bolsos da casaca, Rick achou seu amarrotado e longamente estudado exemplar da edição de janeiro do catálogo da Sidney's Animais & Aves Domésticas. Procurou no índice, buscou potros (vide cavalos, filhotes) e achou o atual preço nacional. – Posso comprar um potro Percheron da Sidney's por 5 mil dólares – afirmou.</p> <p>– Não, não pode – Barbour disse. – Olhe pra lista de novo: o preço está em itálico. Quer dizer que eles não têm em estoque, mas este seria o preço se tivessem.</p>				X			

52	Bill Barbour explica a Rick Deckard o porquê de os potros Percheron serem tão caros e, no momento em que conversavam, estarem fora de estoque.	– Deckard, você não entende nada de cavalos; existe uma razão pela qual a Sidney's não tem nenhum potro Percheron em estoque. Os outros potros Percheron simplesmente não mudam de mãos; nem mesmo a preço de catálogo. Eles são muito raros, mesmo aqueles de qualidade inferior. – Ele se inclinou sobre a cerca comum aos lotes de ambos gesticulando. – Tenho Judy faz três anos e desde então nunca vi uma égua Percheron dessa qualidade. Pra comprar, tive de voar até o Canadá, trouxe pessoalmente, pra ter certeza de que não seria roubada. Se você traz um animal como esse de qualquer lugar perto do Colorado ou de Wyoming, vão te matar pra ficar com ele. Sabe por quê? Porque antes da GMT existiam literalmente centenas...				X			
52-53	Rick Deckard revela a Bill Barbour que Groucho, sua ovelha, é artificial.	Aproximando-se de sua ovelha, Rick se inclinou, procurando sob a lã branca e fina (o pelo, ao menos, era genuíno) até encontrar o que buscava: o painel de controle oculto do mecanismo. Enquanto Barbour observava ele abriu a tampa do painel com um estalo, revelando-o. – Viu? – disse para Barbour. – Entendeu agora por que eu quero tanto o seu potrinho? – Depois de um tempo, Barbour disse: – Que triste, meu camarada. Foi sempre assim? – Não – disse Rick, fechando novamente a tampa do painel de sua ovelha elétrica; apurou-se, se virou e encarou o vizinho. – Originalmente, eu tinha uma ovelha autêntica. O pai da minha mulher deu pra gente quando ele emigrou. [...]				X			
53	Rick Deckard explica a Bill Barbour que sua ovelha autêntica havia morrido de tétano e, por isso, optou por adquirir uma réplica artificial dela.	– [...] Levei ao veterinário e ela morreu, aí fiquei pensando e, finalmente, liguei para uma dessas lojas de animais artificialmente fabricados e mostrei uma foto da Groucho. Eles fizeram isso. – Ele indicou o animal de imitação reclinado, que continuava a ruminar atentamente, ainda observando, alerta, a qualquer sinal de aveia. – É um trabalho de primeira. E tenho gasto tanto tempo e atenção cuidando dela como fazia quando tih uma legítima. Mas... – Não é a mesma coisa – Barbour concluiu.				X			
54	Fala de Bill Barbour após Rick Deckard ter lhe dito que não se importava que espalhasse para os demais habitantes do prédio que sua ovelha era, na verdade, uma imitação.	– Mas vão te olhar feio. Não todos, mas alguns. Você sabe como as pessoas pensam a respeito de quem não cuida de um animal; acho isso imoral e antiempático. Quer dizer, tecnicamente não é um crime como era logo depois da GMT, mas o sentimento ainda está ali.				X			X
57	Descrição do prédio em que Iran e Rick Deckard viviam.	Em um edifício gigante, vazio e decadente, que certa vez abrigou milhares de pessoas, uma única TV anunciava seus produtos para uma sala inabitada.						X	
57	Descrição da ausência de vida na Terra após a Guerra Mundial Terminus, cenário este habitado por Rick Deckard e Ivan.	Esta arruinada terra de ninguém foi, antes da Guerra Mundial Terminus, habitada e bem conservada. Aqui ficavam os subúrbios de San Francisco, a uma curta viagem pelo monotrilho expresso; a península inteira matraqueava como uma árvore cheia de pássaros, com opiniões e queixas, e hoje os zelosos proprietários estão mortos ou migraram para um planeta colonizado. A maioria mortos, havia sido uma guerra cara, a despeito das intrépidas profecias do Pentágono e de seu presunçoso braço científico, a Rand Corporation – que, de fato, havia funcionado não muito longe deste lugar. Como os donos dos apartamentos, a corporação havia partido, evidentemente para sempre. Ninguém sentiu sua falta.						X	
57-58	Descrição dos primeiros efeitos da Poeira.	[...] A Poeira que havia contaminado a maior parte da superfície do planeta não tinha surgido em nenhum país em particular e ninguém, nem mesmo os inimigos de guerra, havia planejado isso. A primeira coisa que aconteceu foi a estranha morte das corujas. Na época isso tinha parecido quase divertido, os gordos e fofos pássaros brancos caídos aqui e ali, nos jardins e nas ruas; como só eram vistas depois do crepúsculo quando vivas, ninguém percebeu o seu desaparecimento. Pragas medievais haviam se manifestado de maneira semelhante na forma de muitos ratos mortos. [...]	X			X			
58	Previamente, o narrador explica que a Guerra Mundial Terminus, ao tornar a Terra inóspita, acelerou um programa de colonização anterior à guerra. O programa referido tratava-se da colonização interplanetária. Parte do sucesso dessa empreitada deveu-se ao fato de que as Nações Unidas presenteava cada emigrante com um androide, que atuava como um empregado.	Aquele foi o incentivo crucial para a emigração: o serviço androide como cenoura, a precipitação radioativa como chibata. As Nações Unidas facilitaram a emigração; o difícil, senão impossível, era ficar. Vagabundear pela Terra significava, potencialmente, ver-se de súbito classificado como inaceitável biologicamente, uma ameaça à imaculada hereditariedade da raça. Uma vez classificado como Especial, um cidadão, mesmo que aceitasse ser esterilizado, era excluído dos registros da história. Efetivamente, ele cessava de fazer parte da humanidade. [...]		X			X	X	

58	Explicação do porquê de ainda existirem humanos na Terra.	[...] E mesmo assim havia quem tivesse declinado de migrar; aquilo, mesmo para os envolvidos, constituía perplexa irracionalidade. Lógico, todos os Normais já deveriam ter emigrado. Talvez, mesmo deformada como estava, a Terra seguisse familiar, algo a que se apegar. Ou possivelmente os não emigrantes imaginassem que a cobertura de Poeira pudesse se dissipar um dia. Em todo caso, milhares de indivíduos permaneceram, a maioria deles concentrada em áreas urbanas onde pudessem ver um ao outro fisicamente, onde sentissem sua mútua presença. Aqueles que aparentavam ser os relativamente sãos. E, somando-se a estes de maneira dúbia, eventuais entidades peculiares permaneceram nos subúrbios virtualmente abandonados.	X					X	X	
59	Descrição do cenário logo após o término da Guerra Mundial Terminus.	[...] Populações inteiras, separadas pela guerra, haviam navegado e ocupado temporariamente primeiro uma região, depois outra. Naquela época, a precipitação era esporádica e altamente variável; alguns Estados estavam quase livre dela, outros tornaram-se saturados. As populações errantes se moviam à medida que a Poeira se movia. A península de San Francisco foi o primeiro lugar a ficar livre do pó, e um grande número de pessoas respondeu ao fato indo morar ali; quando a Poeira chegou, alguns morreram e o restante partiu. [...]	X	X						
60	Diálogo entre o locutor de um programa de TV e Sr.ª Maggie Klugman, imigrante recém-chegada a Marte.	— Pensando nos bons tempos da Terra, sra. Klugman, nos velhos tempos, a senhora se preocupava em ser classificada como, hã, uma Especial? — Ah, meu marido e eu morríamos de preocupação com isso. Claro, quando emigramos, a preocupação passou, felizmente para sempre.						X	X	
60	John Isidore responde com sarcasmo para si mesmo a fala da Sr.ª Maggie Klugman. Posteriormente, o narrador descreve o pensamento de Isidore sobre o fato de ser um Especial.	Para si mesmo, Isidore disse acidamente: passou para mim também, sem que eu precisasse emigrar. Ele vivia como um Especial já há mais de um ano, e não apenas por conta dos corrompidos genes que carregava. Pior ainda, não passou no teste de faculdades mentais mínimas, o que fez dele, como se diz popularmente, um cabeça de galinha. Sobre ele recaía o desprezo de três planetas. De todo mundo, apesar disso, havia sobrevivido. Tinha seu emprego, dirigindo uma picape e o caminhão de entregas de uma empresa de concertos de animais falsos; o Hospital Van Ness para Bichos de Estimação e seu sorumbático e gótico proprietário, Hannibal Sloat, o aceitaram como um humano, e ele gostou disso.				X	X	X		
60-61	Descrição do narrador a respeito do que acontece com aqueles que sofreram degeneração da sua capacidade intelectual devido à Poeira e o estigma de "Especial" que cai sobre eles.	[...] E havia cabeças de galinha infinitamente mais burros do que Isidore, que nunca conseguiam segurar um emprego, que ficavam em instituições de custódia pitorescamente chamadas "Institutos de Habilidades e Ofícios de Especiais da América", a palavra "Especial" sendo necessária aqui de algum modo, como sempre.						X		
61	Fala do locutor do programa de TV dirigida à Sr.ª Klugman.	— ... seu marido não se sentia protegido — o locutor da TV dizia —, mesmo possuindo e tendo que usar continuamente um caro e desajeitado protetor genital de chumbo à prova de radiação, sra. Klugman?	X					X		
61	Isidore desliga a TV no meio da resposta da Sr.ª Klugman. Posteriormente é descrito o silêncio no apartamento onde Isidore se encontrava.	Silêncio. Cintilhou a partir do madeiramento das paredes; golpeou-o com uma potência terrível e total, como se fosse gerado por uma imensa usina. Crescia, saindo do carpete esfarrapado que cobria todo o chão. Soltava-se dos quebrados e semidestruídos utensílios da cozinha, as máquinas mortas que nunca tinham funcionado desde que Isidore havia se mudado para ali. Gotejava da inútil luminária na sala, entretecido à sua própria queda vazia e muda desde o teto salpicado de moscas. Na verdade, emergia de cada objeto dentro do campo de visão de Isidore, como se ele — o silêncio — tentasse suplantar todas as coisas tangíveis. Portanto, ele assaltava não somente os ouvidos de Isidore, mas também seus olhos; enquanto o homem se fixava na TV inativa, experimentava o silêncio como se fosse visível e, em seus próprios termos, vivo. Vivo! Antes, sempre tinha sentido sua austera aproximação; quando chegou, irrompendo sem sutileza, evidentemente já não queria mais esperar. O silêncio do mundo não poderia mais conter sua avidez. Não mais. Não quando tinha virtualmente vencido.							X	
61-62	Pensamento de John Isidore sobre não ter com quem conversar, morando em um prédio vazio e decadente.	Imaginou, então, se os outros que permaneceram na Terra haviam experimentado tal vácuo dessa maneira. Ou se seria isso peculiar à sua peculiar identidade biológica, uma aberração gerada por seu inepto aparato sensorial? Questão interessante, pensou Isidore. Mas com quem poderia discutir a respeito? Vivia sozinho em seu deteriorado edifício de milhares de apartamentos inabitados, que, como todas as suas partes constituintes, caía, dia a dia, dentro de uma enorme ruína entrópica. No fim, tudo dentro daquele prédio iria se amalgamar, tornar-se sem rosto e idêntico, um bagulho parecido com um pudim empilhado até o teto de cada apartamento. E, depois disso, o próprio edifício abandonado se assentaria sobre a indistinção, sepultado sob a ubiquidade do pó. Mas então, claro, ele mesmo já estaria morto, outro interessante evento a se prever, pensou, imóvel em sua sala devastada, sozinho com o imbatível, sem pulmões, todo-penetrante mundo-silêncio.						X	X	

62	Para contornar o silêncio, John Isidore pensa em ligar a televisão, mas opta por não o fazer devido às propagandas que disseminavam desprezo aos "Especiais".	Melhor, quem sabe, deixar a TV ligada. Mas os anúncios, dirigidos aos Normais remanescentes, o terrificavam. Informavam-no, de um infundável número de maneiras, que ele, um Especial, não era desejado. Não tinha utilidade. Não poderia emigrar, mesmo que quisesse fazê-lo. Então, para que ouvir isso?, perguntava-se irritado. Fodam-se eles e sua colonização; espero que uma guerra comece lá – afinal de contas, poderia teoricamente acontecer – e que sejam arrasados como a Terra. E que todos os que emigraram se convertam em Especiais.						X	X	
62	Ao sair para trabalhar, John Isidore ao se dá conta da ausência de vida que havia no exterior do prédio.	O.k., ele pensou, vou trabalhar. Alcançou a maçaneta da porta que abria o caminho para um corredor escuro e então se encolheu ao vislumbrar a vacuidade do resto do edifício. Aquilo esperava por ele, lá fora, a força ativa que sentia penetrar especificamente o seu apartamento. Deus, pensou, e fechou a porta. Não estava pronto para passear pelas escadas rangentes até o terraço vazio onde não tinha nenhum animal. O eco de si mesmo subindo: o eco do nada. [...]					X		X	
67	Ainda antes de sair para o trabalho, John Isidore ouve um barulho de televisão e descobre que há um outro morador no prédio além dele.	Tem mais alguém no prédio, ele pensou, alucinado, sem querer acreditar. Não é minha TV; ela está desligada, e posso sentir a ressonância do chão. É mais abaixo, em um outro andar! Não estou mais sozinho aqui, afirmou. Outro morador havia se mudado, ocupado um dos apartamentos abandonados, e perto o suficiente para que o ouvisse. Deve ser no segundo ou no terceiro andar, não mais abaixo que isso. Vejamos, pensou rapidamente, o que você faz quando um novo vizinho se muda? Dá uma passada e pede alguma coisa emprestada, é assim que se faz? Não conseguiu se lembrar; isso nunca havia lhe acontecido antes, aqui ou em qualquer outro lugar; as pessoas iam embora, emigravam, mas ninguém nunca se mudava para lá. Você leva algo para ele, decidiu. Como um copo de água, ou melhor, leite sim, leite ou farinha ou talvez um ovo – ou, especificamente, seus substitutos de imitação.			X	X			X	
69	No caminho para o trabalho, Rick Deckard se depara com um avestruz a venda em um pet shop.	A caminho do trabalho, Rick Deckard e Deus sabe quantas outras pessoas pararam brevemente para espiar furtivamente a fachada de um dos maiores pet shops de San Francisco, ao longo da travessa dos animais. No centro de uma vitrine que se estendia por todo um quarteirão, um avestruz, numa gaiola, aquecida de plástico transparente devolveu-lhe o olhar. A ave, de acordo com a placa de identificação em sua gaiola, havia acabado de chegar de um zoológico de Cleveland. Era o único avestruz na Costa Oeste. [...]					X			
75	Após descobrir o preço de um Avestruz autêntico, Rick Deckard decide ligar para uma loja de animais artificiais.	Discou – de memória – o número da loja de animais falsos onde havia comprado sua ovelha de imitação. Na pequena vidtela surgiu um homem vestido como um veterinário. – Dr. McRae – declarou o homem. – Aqui é Deckard. Quanto custa um avestruz elétrico?					X			
79-80	Descrição de Rachael Rosen, da Associação Rosen, em seu primeiro encontro com Rick Deckard.	Quando aterrissou o hovercar do departamento de polícia no terraço do prédio da Associação Rosen em Seattle, encontrou uma jovem mulher à sua espera. Esbelta, cabelos negros, usando os novos e enormes óculos com filtragem de Poeira, ela se aproximou do carro, as mãos enfiadas nos bolsos do seu longo casaco de listras brilhantes. [...]	X							
80	Reação de Rick Deckard ao ver um cercado com diversos animais no terraço da Associação Rosen, uma fabricante de andróides.	Uma corporação poderosa, pensou, certamente, teria todos os meios para comprá-los. Nos recônditos de sua mente, claro, tinha previsto que veria tal coleção; não era surpresa o que sentia, mas sim uma espécie de anseio. Ele se afastou calmamente da garota na direção do cercado mais próximo. Já podia sentir o cheiro deles, os diversos odores das criaturas de pé ou sentadas, ou adormecidas, como parecia ser o caso de um guaxinim.					X			
80	Dentre os animais da Associação Rosen, um guaxinim é o que mais chama a atenção de Rick Deckard dada a sua raridade.	Nunca em sua vida havia visto um guaxinim de verdade. Conhecia o animal só de filmes 3D vistos na televisão. Por alguma razão a Poeira havia afetado aquelas espécies quase duramente quanto os pássaros – destes, quase nenhum sobrevivia, agora. Quase sem pensar, Rick pegou seu surrado Sidney's e procurou por guaxinim em todas as subclassificações. A lista de preços, naturalmente, aparecia em itálico; como os cavalos Percheron, não havia nenhum à venda, por preço algum. O catálogo da Sidney's apenas listava o preço da última transação envolvendo um guaxinim. Era astronômico.	X				X			

82	Pensamento de Rick Deckard quando Rachael Rosen mostrou-lhe uma coruja. Posteriormente, Deckard supõe que a coruja é artificial, mas Rachael afirma que trata-se de uma coruja legítima.	<p>Não existem corujas, ele começou a falar. Ou assim nos disseram. Sidney's, pensou; no catálogo ela está listada como extinta; o minúsculo e preciso caractere, o E, onipresente por todo o volume. Enquanto a garota caminhava à sua frente, ele deu uma checada, e estava certo. A Sidney's nunca erra, disse a si mesmo. Sabemos disso, também. Em quem mais poderíamos confiar?</p> <p>– É artificial – disse, com súbita compreensão; seu desapontamento brotou agudo e intenso.</p> <p>– Não. – Rachael sorriu e ele viu que ela tinha dentes pequenos e regulares, tão brancos quanto seus olhos e cabelos eram negros.</p> <p>– Mas a Sidney's classifica – alegou ele, tentando mostrar a ela o catálogo. Para provar sua afirmação.</p> <p>– Não compramos da Sidney's ou de qualquer outro revendedor de animais – ela disse. – Todas as nossas aquisições provêm de entidades privadas, e os preços que pagamos nunca são divulgados. Além do mais, temos nossos próprios naturalistas; agora eles estão trabalhando no Canadá. Ainda há ali uma boa extensão de florestas remanescentes, em comparação com as nossas, por assim dizer. O suficiente para animais pequenos e, de vez em quando, um pássaro.</p>			X	X			
83	Lembrança de Rick Deckard de quando os animais começaram a entrar em extinção.	Por um longo tempo ele permaneceu fitando a coruja, que dormitava no poleiro. Mil pensamentos vieram à sua mente, pensamentos sobre a guerra, sobre os dias em que as corujas caíram do céu; lembrou-se de como, em sua infância, descobria-se que uma espécie após a outra era declarada extinta, e como isso era publicado todos os dias nos jornais – raposas uma manhã, texugos na outra, até que as pessoas parassem de ler sobre os incessantes necrológios de animais.				X			
83	Rick Deckard sente inveja dos Rosen após ser informado por Rachel que os animais que a família possui são autênticos.	Ele também pensou sobre a sua necessidade em ter um animal de verdade; dentro dele uma efetiva repugnância se manifestou outra vez em relação à sua ovelha elétrica, a qual precisava manter, precisava cuidar, como se estivesse viva. A tirania de um objeto, pensou, que nem sabe que eu existo. [...]				X			
84	Fala de Rick Deckard dirigida a Rachael Rosen quando esta diz que ele deveria estar satisfeito por ter uma ovelha após ele perguntar a ela por quanto venderia sua coruja.	– Eu estou satisfeito – respondeu. – É que sempre quis uma coruja, mesmo antes de todas elas caírem mortas. – Corrigiu-se. – Todas menos a sua.				X			
88		– Você ganhou uma carteira de couro de bezerro no seu aniversário. – Imediatamente, ambos os medidores registraram a passagem do verde para o vermelho; os ponteiros oscilaram violentamente e então baixaram.							X
88		– Não aceitaria – disse Rachael. – E também denunciaria à polícia a pessoa que me deu o presente.							X
89		– Você tem um filho pequeno e ele mostra a você sua coleção de borboletas, incluindo o frasco mortífero usado por entomologistas,							X
89		– Eu o levaria ao médico. – A voz de Rachael soou baixa, mas firme. [...]							X
89		– Você está sentada assistindo TV – prosseguiu – e, de repente, percebe uma vespa rastejando em seu pulso.							X
89		– Eu a mataria – disse Rachael. [...]							X
89		[...] – A garota está deitada de bruços sobre um lindo e enorme tapete de pele de urso. – Os medidores continuaram inertes, e ele disse a si mesmo: uma reação de androide. Nem notou o elemento principal, a pele do animal morto. [...]							X
89		[...] – Agora pense nisso. Você está lendo um romance escrito nos velhos tempos antes da guerra. Os personagens estão visitando o Fisherman's Wharf, em San Francisco. Ficam com fome e entram em um restaurante de frutos do mar. Um deles pede lagosta, e o chef joga a lagosta dentro de um caldeirão com água fervente, enquanto os personagens observam.							X
		– Deus! – disse Rachael – Que horror! Sério que eles realmente faziam coisas assim? É depravado! Você disse uma lagosta viva? – Os medidores, no entanto, não responderam. Formalmente, uma resposta correta. Mas simulada.							

89-90	Rick Deckard realiza o teste de empatia em Rachael Rosen utilizando a Escala Alterada Voigt-Kampff. Tal teste tinha como função determinar se um indivíduo era humano ou androide. Baseava-se no pressuposto, até então infalível, de que androides não possuem a capacidade humana de sentir empatia.	<p>– Você aluga uma casa na montanha – disse ele –, numa área ainda verdejante. É uma casinha rústica de madeira de pinho, com uma enorme lareira.</p> <p>– Sim – disse Rachael, meneando a cabeça com impaciência.</p> <p>– Nas paredes alguém pendurou mapas antigos, gravuras da Currier & Ives e, acima da lareira, há uma cabeça de veado, uma cabeça com os chifres bem desenvolvidos. As pessoas que te acompanham admiram a decoração da cabana e vocês todos decidem...</p> <p>– Não com a cabeça de veado. – disse Rachael. Os medidores, no entanto, somente mostraram uma amplitude dentro da faixa verde.</p>								X
90		<p>– Você fica grávida – prosseguiu Rick – de um homem que prometeu se casar com você. O homem deixa por outra mulher, sua melhor amiga você faz um aborto e...</p> <p>– Eu nunca faria um aborto – disse Rachael. – E de qualquer modo, você não pode. É prisão perpétua, e a polícia está sempre de olho. [...]</p>								X
90-91		<p>– Você sabe como as touradas terminavam? – Rick pergunta.</p> <p>– Suponho que alguém se machucava.</p> <p>– O touro, no fim, sempre acabava morto. – Ele esperou, observando os dois ponteiros. Eles palpitaram levemente, e nada mais. Não era uma leitura relevante. [...]</p>								X
91		<p>[...] – Uma última pergunta – disse. – Em duas partes. Você está assistindo a um velho filme na TV, um filme de antes da guerra. Está acontecendo um banquete; os convidados saboreiam ostras cruas.</p> <p>– Eca – Rachael disse; os ponteiros oscilaram levemente.</p> <p>– A entrada – continuou – consistia em cão cozido, recheado com arroz. – Os ponteiros se moveram menos desta vez, menos do que haviam se movido por conta das ostras cruas. – Para você, ostras cruas são mais aceitáveis do que um prato de cachorro cozido? É evidente que não. – Ele baixou o emissor em forma de lápis, desligou o feixe luminoso, removeu o adesivo da bochecha de Rachael. – Você é uma androide – disse. – Esta é uma conclusão do teste – informou-a. [...]</p>								X
99	Fala de Eldon Rosen, tio de Rachael Rosen, após Rick Deckard se certificar de que Rachael é uma androide e, posteriormente, perguntar se a coruja dos Rosen era autêntica ou artificial.	– [...] Não importa; a coruja é artificial. Não existem mais corujas.				X				
100	John Isidore se desloca até o apartamento do novo morador guiando-se pela voz de Buster Gente Fina na televisão.	O televisor ressoava; descendo as escadas empoeiradas do grande prédio de apartamentos vazios até o andar de baixo, John Isidore distinguiu a voz familiar de Buster Gente Fina, tagarelando alegremente para seus espectadores em todo sistema solar.	X						X	
100	Buster Gente Fina informando a previsão do tempo na TV do novo morador do prédio que John Isidore habitava.	– ... ho ho ho, pessoal! Zip click zip! Hora de falar um pouco sobre o tempo de amanhã; primeiro a Costa Oeste dos Estados Unidos. O satélite Mongoose informa que a precipitação radioativa será especialmente forte por volta do meio-dia, mas vai diminuir logo em seguida. Então, pessoal, quem for se arriscar a sair deve esperar até a tarde, o.k.? [...]		X						
101	Primero diálogo entre John Isidore e sua nova vizinha.	<p>– Você achou que ninguém morasse neste prédio. Achou que estivesse abandonado.</p> <p>A garota assentiu, sussurrando:</p> <p>– Sim.</p> <p>– Mas é bom ter vizinhos – disse Isidore. – Poxa, até você chegar eu não tinha nenhum. – E Deus sabe que isso não era divertido.</p> <p>– Você é o único? – a garota perguntou. – Fora eu, neste prédio? [...]</p>							X	
102	Descrição do apartamento da nova vizinha de John Isidore	[...] As cadeiras, o carpete, as mesas... tudo havia apodrecido; cederam à ruína simultaneamente, vítimas da despótica força do tempo. E do abandono. Ninguém havia vivido neste apartamento por anos; o estrago agora era quase completo. Não conseguia imaginar como ela pensava em morar numa vizinhança dessas. [...]							X	

103	Fala de John Isidore a respeito da bagulhificação (lotação de coisas inúteis) dos demais apartamentos.	– [...] Os apartamentos onde ninguém vive... centenas deles, todos repletos de bens que as pessoas tinham, como fotos de família e roupas. Os que morreram não podiam levar nada, e os que emigraram não queriam carregar nada consigo. Este prédio, tirando o meu apartamento, está totalmente bagulhificado.							X	
103	John Isidore explica para Pris Stratton a Primeira Lei do Bagulho após afirmar que quando não há ninguém por perto, o bagulho ("todo tipo de coisa inútil", p. 103) se multiplica.	– Existe a Primeira Lei do Bagulho – disse Isidore. – Bagulho expulsa o não bagulho. Como a lei de Gresham sobre o dinheiro ruim. E nesses apartamentos não tem havido ninguém para combater o bagulho.							X	
107-108	Ao dizer seu nome para John Isidore, Pris Stratton parece não saber se John Isidore deveria chamá-la por Pris ou Sr. ^a Stratton. Devido a isso, Isidore pondera se ela precisaria de algum tipo de ajuda e se culpa por ser incapaz de ajudá-la.	Estranho que ela seja inconsistente a respeito do próprio nome, ponderou. Talvez precise de ajuda. Poderia ajudá-la?, perguntou-se. Um Especial, um cabeça de galinha; que eu sei? Não posso casar nem emigrar, e a Poeira um dia vai me matar; não tenho nada a oferecer.	X					X	X	
108	John Isidore recle um gato em seu tabalho como motorista de caminhão de animais com defeitos.	Uma hora mais tarde, no caminhão da empresa, ele recolhia o primeiro animal com defeito do dia. Um gato elétrico: deitado em uma gaiola portátil de plástico à prova de Poeira na parte de trás do caminhão, e ofegava irregularmente. Você quase diria que é real, Isidore observou enquanto seguia para o Hospital Van Ness para Bichos de Estimação – aquela pequena empresa com um nome cuidadosamente enganoso que se mantinha a duras penas naquele ramo árduo e competitivo de reparo de animais falsos.	X				X			
108	John Isidore se impressiona com como um animal artificial se assemelha a um animal autêntico.	O gato, em agonia, suspirou. Uau, Isidore pensou. Soa como se realmente estivesse morrendo. Talvez sua bateria de dez anos de duração esteja no fim, e todos os seus circuitos estejam sistematicamente queimando. [...]					X			
108-109	John Isidore decide parar para carregar a bateria do gato com medo de o animal não aguentar chegar até a oficina.	Para o gato, Isidore disse: – Consegue segurar até a gente chegar à oficina? – O gato continuava a ofegar. – Vou te recarregar enquanto estamos a caminho – decidiu Isidore; pousou o caminhão no terraço mais próximo disponível e lá, temporariamente estacionado com o motor ligado, rastejou até o fundo do caminhão e abriu a gaiola de plástico à prova de Poeira, o que, em conjunto com seu uniforme branco e o nome pintado no caminhão, criava uma impressão perfeita de um animal de verdade sendo tratado por um veterinário de verdade.	X				X			
109	John Isidore se impressiona com os mecanismos "de doença" instalados nos animais artificiais. Esses mecanismos faziam com que quando ocorresse algum problema técnico nos animais, estes parecessem ser doenças, como aconteceria com um animal autêntico.	O mecanismo elétrico, sob uma convincente camada de pelagem cinzenta e autêntica, gorgolejava e soprava bolhas, as lentes de vídeo vidradas, suas mandíbulas de metal fortemente apertadas. Isso sempre o havia impressionado, esses circuitos "de doença" instalados nos animais falsos; o engenho que ele agora tinha em seu colo havia sido montado de tal maneira que, quando um componente primário falhasse, a coisa toda parecesse... não quebrada, mas organicamente enferma. Ele teria me enganado, Isidore disse para si mesmo enquanto tateava por dentro da pele sintética do estômago da imitação, procurando o painel de controle oculto (muito pequeno nesta variedade de animal falso) e os terminais de carregamento rápido da bateria. Não conseguiu achar nenhum deles. Também não podia demorar; o mecanismo já estava quase arruinado. Se o problema for por conta de um curto, ele pensou, que possa estar queimando os circuitos, talvez eu deva tentar desconectar um dos cabos da bateria; o mecanismo vai desligar, mas nenhum outro dano será infligido. E depois, na oficina, Milt poderá recarregá-lo.					X			
110	John Isidore se comove ao ver o "sofrimento" do animal artificial.	[...] Engraçado, ele refletiu; mesmo que racionalmente eu saiba que é uma imitação, o som do colapso do motor e da fonte de alimentação de um animal falso era de dar um nó na garganta. Gostaria de arranjar outro emprego, pensou dolorosamente. Se não tivesse falhado naquele teste de QI, eu não estaria reduzido a esta tarefa infame e aos subprodutos emocionais que lhe são inerentes. Por outro lado, os sofrimentos sintéticos dos animais falsos não incomodavam Milt Borogrove ou seu chefe, Hannibal Sloat. Então, talvez seja eu, John Isidore disse a si mesmo. Talvez, quando você degenera e retrocede na escala da evolução – como aconteceu comigo, quando você tem de chafurdar na lama de ser um Especial no mundo tumular – bem, melhor abandonar essa linha de raciocínio. Nada o deprimia mais do que os momentos em que ele contrastava suas faculdades mentais atuais com as que possuía tempos atrás. Todo dia ele se declinava em sagacidade e vigor. Ele e os milhares de outros Especiais por toda a Terra, todos caminhando na direção de uma pilha de cinzas. Transformando-se em bagulhos vivos.					X	X		
112	John Isidore chega ao Hospital Van Ness para Bichos de Estimação, levando rapidamente o gato até seu chefe, Hannibal Sloat.	Quando estacionou seu caminhão no terraço do Hospital Van Ness para Bichos de Estimação, ele desceu rapidamente as escadas levando a gaiola de plástico contendo o gato falso, inerte, ao escritório de Hannibal Sloat. [...]	X				X			

112	Descrição de Hannibal Sloat, técnico em animais artificiais do Hospital Van Ness para Bichos de Estimação.	[...] Velho demais para emigrar, Hannibal Sloat, embora não fosse Especial, estava condenado a se arrastar pelo resto de seus dias na Terra. A Poeira, com o passar dos anos, o havia erodido; tinha deixado suas feições cinzentas, seus pensamentos cinzentos; o havia encolhido, fragilizado suas pernas e tornado seu andar vacilante. Ele via o mundo através de lentes literalmente densas de Poeira. Por alguma razão, Sloat nunca limpava seus olhos. Era como se ele tivesse desistido; tinha aceitado a sujeira radioativa e ela havia começado, havia muito, seu trabalho de enterrá-lo. Já obscurecia sua visão. Nos poucos anos que lhe restavam, ela corromperia seus outros sentidos até que, por fim, somente sua voz grasnante permanecesse, que então também expiraria.	X				X	X	
114	Resposta de John Isidore dirigida a Hannibal Sloat quando este o perguntou o que havia trazido.	– O que você tem aí? – perguntou o sr. Sloat. – Um gato com um curto na fonte de alimentação. – Isidore depositou a gaiola sobre a mesa atulhada de documentos do chefe. – Por que mostrar pra mim? – perguntou Sloat. – Leve lá embaixo na oficina, pro Milt. – De todo modo, por reflexo, ele abriu a gaiola e puxou o animal falso para fora. Ele tinha sido técnico, um dia. E dos bons.	X			X			
114	Hannibal Sloat examina o gato enquanto conversa com John Isidore sobre a imortalidade de Wilbur Mercer, Buster Gente Fina, Amanda Werner e outros.	[...] Tirou os olhos cobertos por uma fina camada de Poeira e, sem eles, olhou na direção da boca entreaberta de Isidore.	X						
114-115	Hannibal Sloat se irrita com John Isidore ao perceber que o gato que ele lhe trouxera para consertar não era um animal artificial, mas sim um animal autêntico.	[...] Então, praguejou e desviou uma série de insultos que a Isidore pareceu durar um minuto inteiro. – Este gato – disse Sloat, finalmente – não é falso. Eu sabia que um dia isso ia acontecer. E ele está morto. – Fixou o olhar no cadáver do felino. E praguejou novamente.				X			X
115	Fala de Hannibal Sloat ao perceber que o gato que John Isidore lhe trouxera era legítimo e já estava morto. Anteriormente, Isidore havia lhe perguntado se o seguro não cobriria a substituição do animal por uma réplica artificial.	– Sim – disse Sloat afinal, meio rosante. – Mas é o desperdício que me irrita. A perda de mais uma criatura viva. Você não foi capaz de perceber, Isidore? Não deu pra <i>notar</i> a diferença?							X
115	Milt Borogrove diz a Hannibal Sloat que o gato já estava tão mal que não haveria muito que um veterinário pudesse fazer por ele, e que John Isidore estava certo ao afirmar que as réplicas eletrônicas estavam cada vez mais parecidas com os originais.	– Eu não acho que Isidore saiba a diferença – disse Milt, com suavidade. – Pra ele, todos estão vivos, incluindo animais falsos. Ele provavelmente tentou salvá-lo. – Disse a Isidore: – O que você tentou fazer, recarregar a bateria? Ou localizar um curto? – S-sim – admitiu Isidore. – O bichinho já deveria estar tão mal que não haveria muita coisa a se fazer por ele – disse Milt. – Deixe o cabeça de galinha em paz, Han. Ele tem razão em um ponto: as imitações estão começando a ficar excessivamente próximas dos reais, ainda mais com esses circuitos de doença que estão sendo instalados nos modelos novos. E animais vivos morrem; é um dos riscos de se ter um. Só não estamos acostumados a isso porque tudo o que vemos são imitações.				X	X		
116	Fala de John Isidore justificando a Hannibal Sloat o porquê de não querer ser chamado de cabeça de galinha.	– N-n-não quero ser ch-ch-chamado de cabeça de galinha – falou Isidore. – Quer dizer, a P-p-poeira a a-afetou o senhor, também, fisicamente. Mesmo que, talvez, n-n-não o seu cérebro, como no m-meu caso. [...]	X				X		
117	Diálogo entre Milt Borogrov, também técnico em animais artificiais, e Hannibal Sloat.	– [...] E ele está certo; a Poeira te afetou; você já está quase cego e daqui a alguns anos não vai mais conseguir ouvir. – Ela pegou você também, Borogrove – disse Sloat. – Sua pele está da cor de merda de cachorro.	X				X		
118	Obrigado por Hannibal Sloat a fazer uma chamada por vidtela, John Isidore sugere à Sr.ª Pilsen que substitua seu gato Horace por uma cópia artificial.	– Que tal uma cópia exata, elétrica, do seu gato? – Isidore inspirou-se. – Podemos encomendar um esplêndido trabalho artesanal para a Wheelright & Carpenter, no qual cada detalhe do antigo animal é fielmente replicado em permanente...				X			
119	Após Milt Borogrove propor um reembolso no valor estipulado pelo catálogo da Sidney's, Sr.ª Pilsen decide adquirir uma cópia artificial de Horace.	– Escute – disse a sra. Pilsen; parecia se recompor. – Talvez o outro cavalheiro esteja certo. Talvez eu deva encomendar um substituto elétrico para o Horace, mas sem que o Ed saiba; poderia ser uma reprodução tão fiel que meu marido nem notasse a diferença? – Se é isso que a senhora quer – disse Milt, dubiamente. – Mas, por nossa experiência, podemos dizer que o dono do animal nunca se engana. Só observadores casuais, como vizinhos. A senhora entende, quando a gente chega bem perto de um animal falso... – Ed nunca chegava fisicamente muito perto do Horace, mesmo que o amasse; eu era a única pessoa que tomava conta de todas as necessidades dele, como sua caixa de areia. Acho que eu gostaria de tentar com um animal falso, e se isso não funcionar, então vocês podem encontrar um gato de verdade para substituir Horace. [...]				X			

123	Descrição do edifício dos catadores de lixo, cenário em que Rick Deckard se encontrava em busca de Polokov, um dos funcionários do edifício que estava na lista de andróides fugitivos.	[...] O edifício dos catadores o impressionou: Grande e moderno, concentrava escritórios de um grande contingente de executivos de alto escalão. Os carpetes espessos e as caras mesas de madeira autêntica lembraram a ele que a coleta de resíduos e a remoção de entulho tinham se tornado, desde a guerra, uma das indústrias mais importantes da Terra. O planeta inteiro começava a se desfazer em lixo, e mantê-lo habitável para a população remanescente exigia que o lixo fosse removido de vez em quando... ou, como Buster Gente Fina gostava de afirmar, a Terra morreria sob uma camada – não de poeira radioativa – mas de bagulho.	X		X			X	
124	Voando em seu hovercar em direção ao prédio em que Polokov morava, Deckard observava o cenário.	Que lugar sujo, observou Rick enquanto cruzava o terraço na direção do elevador. Baias de animais abandonadas, cobertas por meses de Poeira. E, numa gaiola, um bicho falso que não funcionava mais, uma galinha. [...]	X			X			
125	Descrição do apartamento de Polokov, andróide que Rick Deckard iria aposentar.	Nada de Polokov. Só móveis semiarruinados, um lugar de bagulho e decadência. De fato, nenhum objeto pessoal: Rick foi recebido por velharias não reclamadas que Polokov havia herdado quando ocupou o apartamento e que, ao deixá-lo, abandonou para o futuro morador, se é que surgiria algum.						X	
134	Pensamento de Rick Deckard sobre a ausência de futuro ao assistir o ensaio de <i>A flauta mágica</i> , de Mozart, enquanto procurava por Luba Luft.	Bem, Rick refletiu, na vida real não existem esses sinos mágicos que façam os inimigos desaparecerem sem dificuldade. Pena. E Mozart, não muito tempo depois de escrever <i>A Flauta Mágica</i> , morreria de doença nos rins, com trinta e tantos anos. E seria sepultado numa vala comum como indigente. Pensando nisso, Rick se perguntou se Mozart intuía que não havia futuro, que já tinha esgotado o seu tempo. Talvez eu também tenha, refletiu Rick, observando o transcorrer do ensaio. Este ensaio vai terminar, a encenação vai terminar, os cantores vão morrer, a última partitura da música será enfim destruída, de um jeito ou de outro. Finalmente, o nome "Mozart" desaparecerá e a Poeira terá vencido. Se não neste planeta, em outro. Podemos evitá-la por algum tempo. [...]	X						
139	Rick Deckard aplica o teste Voigt-Kampff em Luba Luft. Uma das perguntas envolvia uma vespa, mas a garota não sabia o que era uma vespa. Então, Deckard explica que elas foram extintas.	– Extinguíram-se por causa da Poeira. Não sabe mesmo o que é uma vespa? Você devia estar viva na época em que havia vespas. [...]	X			X			
161	Fala de Phil Resch dirigida a Rick Deckard.	[...] – Eu tenho um animal; não um falso, um de verdade. Um esquilo.				X			
176	John Isidore pensando em Pris Stratton no seu caminho de volta do trabalho..	[...] Me pergunto se ela ainda estará lá, disse para si. Lá embaixo, naquele velho apartamento infestado de bagulho, assistindo ao Buster Gente Fina em sua TV e tremendo de medo toda vez que imagina alguém chegando pelo corredor. [...]						X	
176	Alimentos comprados por John Isidore em uma mercearia clandestina para um jantar com Pris Stratton.	Ele tinha parado antes em uma mercearia clandestina. No banco do passageiro, uma sacola com iguarias como tofu, pêssegos maduros e um bom, macio e malcheiroso queijo; a sacola balançava para frente e para trás enquanto ele acelerava e reduzia a velocidade do hovercar. Naquela noite ele estava tenso, dirigia de maneira um tanto errática. E seu carro, supostamente consertado, engasgava e falhava, como vinha fazendo por meses antes da revisão. Pilantras, Isidore pensou. O cheiro do pêssego e do queijo impregnava o carro, preenchendo-lhe as narinas de prazer. Só preciosidades, que tinham lhe custado duas semanas de salário – dinheiro emprestado como adiantamento pelo sr. Sloat. Além disso, debaixo do banco, para que não rolasse e quebrasse, uma garrafa de vinho Chablis chacoalhava de um lado para o outro: a maior de todas as preciosidades! Ele tinha guardado a garrafa em um cofre de segurança no Bank of America, conservando-a como um tesouro, recusando-se a vendê-la não importa quanto lhe oferecessem, para o caso de, em algum instante, tardio, derradeiro momento, poder dividi-la com uma garota. [...]			X	X			
177	Chegada de John Isidore em seu apartamento, após fazer as compras para o jantar com Pris Stratton.	Como sempre, o terraço desértico e atulhado de lixo de seu prédio o deixou deprimido. Saíndo do carro e dirigindo-se para a porta do elevador, restringiu sua visão periférica: concentrou-se nas valiosas compras e no vinho que levava, certificando-se de que não tropeçaria no lixo em uma humilhante queda em direção à ruína financeira. [...]			X	X		X	
179	Pensamento de John Isidore quando Pris Stratton diz estar sendo perseguida por um caçador de recompensas.	[...] Ela deve ser psicótica. Com delírios de perseguição. Talvez devidos a danos cerebrais causados pela Poeira; talvez ela seja uma Especial. [...]	X				X		
179	John Isidore prepara a louça para o jantar com Pris Stratton.	Abrindo caminho até a cozinha, ele pegou pratos empoeirados, há muito tempo não utilizados, vasilhas e copos; começou a lavá-los na pia, deixando a água quente e ferrugínea correr até que ela finalmente clareou. [...]						X	
181	Pris Stratton conta a John Isidore sobre ficção pré-colonial, ou seja, ficções científicas anteriores à colonização de Marte.	[...] E histórias sobre a Terra ambientadas em nosso tempo e mesmo depois. Onde não existe poeira radioativa.	X						

184	Irmgard e Roy Baty chegam no apartamento de Pris Stratton. Ao se sentirem desconfortáveis com a presença de John Isidore, Stratton explica que ele havia lhe trazido comida natural.	[...] – Este é o sr. Isidore – disse Pris. – Ele cuida de mim. – As palavras saíram tingidas de um sarcasmo quase malicioso; Isidore piscou. – Viram? Ele me trouxe um pouco de comida natural. – Comida – ecoou Irmgard Baty, e trotou graciosamente até a cozinha para checar. – Pêssegos – disse, imediatamente pegando uma vasilha e uma colher. Sorrindo para Isidore, ela comeu dando rápidas mordidinhas animalescas. [...]				X	X				
184	Fala de Irmgard Baty dirigida a John Isidore.	[...] – Que prédio horrível esse seu. Ninguém vive aqui, não? Não avistamos nenhuma luz além desta.								X	
186	Fala de Irmgard Baty dirigida a Pris Stratton.	[...] Roy e eu não vamos voltar pro nosso apartamento; entulhamos nosso carro com tudo o que podíamos e decidimos ocupar um desses apartamentos abandonados neste prédio velho e arruinado.								X	
190	Fala de Pris Stratton dirigida a John Isidore.	[...] Conforme você disse, até os animais são protegidos por lei. Toda forma de vida. Todo ser orgânico que serpenteia ou se contorce ou cava ou voa ou enxameia ou bota ovos ou... [...]									X
195	Fala de Roy Baty, discordando da opinião de Pris Stratton e Irmgard Baty de que deveriam permanecer no prédio de John Isidore.	– Então nós colocamos nossas vidas nas mãos de uma criatura deteriorada, abaixo da média... [...]							X		
195	Ao voltar do trabalho, Rick Deckard passa pela travessa dos animais, onde eram vendidos os animais autênticos.	Assim que deixou oficialmente o trabalho naquela noite, Rick Deckard voou para a cidade rumo à travessa dos animais: os vários quarteirões de grandes comerciantes de animais com suas enormes vitrines e anúncios resplendorosos. A nova e horrivelmente incomparável depressão que o havia abatido no começo do dia não tinha ido embora. Isto, sua atividade aqui com animais e comerciantes de animais, parecia o único ponto fraco no véu da depressão, uma brecha por meio da qual ele poderia agarrá-la e exorcizá-la. No passado, de algum modo, observar os animais, o cheiro das transações financeiras de altas cifras, havia feito muito por ele. Talvez surtisse o mesmo efeito agora.					X				
197	Pensamento de Rick Deckard ao comprar uma cabra autêntica.	[...] Posso meu próprio animal agora, disse para si mesmo. Um animal vivo, não um elétrico. Pela segunda vez na minha vida.					X				
197-198	Rick Deckard pensa em como justificar para Iran a compra de uma cabra autêntica.	Quando aterrissou no terraço de seu prédio, Rick ficou sentado por um tempo, elaborando mentalmente uma história consistente e verossímil. Meu trabalho exige isso, pensou. Prestígio. Não podíamos continuar com aquela ovelha elétrica por muito mais tempo; isso abalava meu moral. Talvez eu possa dizer isso a ela, decidiu.					X				
198	Fala de Iran dirigida a Rick Deckard ao descobrir que ele havia comprado uma cabra autêntica.	– Você comprou um animal. – Ela tirou o avental, passou a mão pelo cabelo instintivamente e seguiu o marido, deixando o apartamento; eles avançaram pelo corredor a passos largos e ansiosos. – Você não devia ter comprado sem mim – Iran ofegou. – Eu tenho o direito de participar dessa decisão, a mais importante aquisição que nós nunca...					X				
198-199	Diálogo entre Iran e Rick Deckard a respeito da cabra.	– Ó meu Deus – Iran disse suavemente. Ela andou até o engradado, perscrutando seu interior; então ela o contornou, examinando a cabra por todos os ângulos. – Ela é realmente verdadeira? – perguntou. – Não é falsa? – Absolutamente verdadeira – assegurou ele. – A menos que tenham me enganado. – Mas isso raramente acontecia. A multa por falsificação seria enorme; duas vezes e meia o preço cheio de um animal genuíno. – Não, eles não me enganaram.					X				
199	Fala de Iran dirigida a Rick Deckard.	[...] – Agora podemos admitir pra todo mundo que aquela ovelha era falsa.					X				
204	Diálogo entre o inspetor Bryant e Rick Deckard quando este diz que compraria uma ovelha quando recebesse a recompensa após aposentar os androides.	– Você já tem uma ovelha. Você tem uma desde que te conheço. – É elétrica. – rematou Rick. E desligou. Uma ovelha de verdade desta vez, disse para si mesmo. Tenho que ter uma. Em compensação.					X				
211	Fala de Rick Deckard dirigida a Rachael Rosen sobre onde ele achava que os androides remanescentes poderiam estar.	– Tenho o número de um condapto. Lá nos subúrbios, onde alguns Especiais deteriorados, cabeças de formiga e cabeças de galinha levam aquilo que chamam de vida.							X		
212	Rachael Rosen pergunta a Rick Deckard se ele sabe abrir uma garrafa de bourbon.	[...] – Consegue abrir isso? – ela pediu. – Vale uma fortuna, você pode imaginar. Não é sintético; é de antes da guerra, feito de um <i>mash</i> genuíno.				X					
228	Descrição do pensamento de John Isidore ao descer as escadas para pegar a TV do antigo apartamento de Pris Stratton para seu novo apartamento.	Sozinho, Isidore desceu o reverberante e vazio corredor na direção da escada. A poderosa fragrância de felicidade ainda vicejava nele, a sensação de ser, pela primeira vez em sua vida entediante, útil para alguém. Outras pessoas dependem de mim agora, ele exultava enquanto descia os degraus cobertos de poeira até o andar de baixo.	X					X	X		

229	Descrição do pensamento de John Isidore ao desligar o aparelho de TV no antigo apartamento de Pris Stratton..	Ele entrou no antigo apartamento de Pris, desligou o aparelho de TV da tomada e desconectou a antena. O silêncio penetrou bruscamente. Sentiu os braços se tornarem meio insubstanciais. Na ausência dos Batys e de Pris ele se viu desvanecendo, se transmutando estranhamente em algo como o aparelho de TV inerte que acabara de desligar. Você tem que estar com outras pessoas, ele pensou. Para que possa se considerar vivo. Quer dizer, antes da chegada deles eu conseguia suportar, ficar sozinho neste prédio. Mas agora isso mudou. Você não pode voltar atrás, pensou. Você não pode passar de pessoas para não pessoas. Em pânico, admitiu para si mesmo: eu dependo deles. Deus, obrigado por ficarem.							X	
230	Diálogo entre John Isidore e Pris Stratton após Isidore ter encontrado e capturado uma aranha.	– Achei uma aranha – John Isidore disse. Os três andróides levantaram a vista, desviando, momentaneamente, sua atenção da tela da TV para ele. – Vamos ver isso – disse Pris. Estendeu a mão. – Não conversem enquanto o Buster está falando – reclamou Roy Baty. – Nunca vi uma aranha – Pris continuou. Ela segurou o frasco de remédio entre as palmas das mãos e examinou a criatura que estava lá dentro. – Todas essas pernas. Por que ela precisa de tantas pernas, J. R.? – É assim que são as aranhas – Respondeu Isidore, o coração batendo forte; ele respirava com dificuldade. – Oito pernas.						X		
232-233	Descrição da casa de Al Jarry feita por um membro da equipe de Buster Gente Fina. Al Jarry seria um ator que interpretou Wilbur Mercer. Nesse dia, Buster Gente Fina mostrou ao público que Mercer era uma farsa.	[...] – A casa na Lark Avenue, em East Harmony, malcuidada, caindo aos pedaços, fica nos limites da cidade, onde ninguém, exceto Al Jarry, ainda vive. Cordialmente convidado a entrar e sentado na sala de estar, rançosa, mofada e repleta de bagulhos, esquadrinhei telepaticamente a mente difusa atulhada e nebulosa de Al Jarry, que estava sentado à minha frente.							X	
235	Fala de Roy Baty após John Isidore ter afogado a aranha que havia capturado para que Pris Stratton não a torturasse mais.	[...] – Talvez esta tenha sido a última aranha – disse. – A última aranha viva na Terra. – Refletiu. – Neste caso, está tudo acabado para as aranhas também.						X		
236	Pensamento de Isidore após a morte da aranha e a revelação de Buster Gente Fina de que o mercerismo era uma fraude.	[...] Isidore notou a poeira e a ruína do apartamento, espalhando-se por toda parte... ouviu o bagulho chegando, a desordem final de todas as formas, a ausência que, no fim, venceria. [...]							X	
236	John Isidore destrói seu apartamento após a morte da aranha.	Estendendo a mão, ele tocou a parede. Sua mão quebrou a superfície; partículas cinzentas escorriam rapidamente para baixo, fragmentos de gesso, semelhantes à poeira radioativa do lado de fora. [...]	X							
236	John Isidore reflete sobre a ruína do prédio em que vive.	[...] Tudo aqui é velho, concluiu. Começou a decair há muito tempo e não vai parar. [...]							X	
241		[...] Podia sentir o corredor do lado de fora, como sempre sentiu: vazio, reverberante, sem vida.							X	
242	Descrição das percepções de John Isidore ao sair do apartamento para verificar se havia algum caçador de recompensas no prédio. Na verdade, em vez de cumprir a tarefa atribuída a ele pelos andróides, John Isidore opta por depositar do lado de fora do prédio uma aranha (de fato, uma alucinação) dada a ele por Wilbur Mercer em um sonho para que Pris Stratton não corte mais nenhuma de suas pernas.	Abrindo a porta, Isidore olhou para cima e para baixo o corredor indistinto. O ar ali fora tinha uma evidente qualidade, a despeito do peso da Poeira. [...]	X							
242		Ele chegou ao fim do corredor, desceu as escadas e se dirigiu para a área externa, para o que um dia fora um caminho de passagem margeado por jardins. Os jardins haviam perecido durante a guerra e o caminho tinha se rompido em mil lugares. Mas ele reconhecia sua superfície; sob seus pés o caminho familiar pareceu bom, e ele o seguiu, passando ao longo da lateral mais ampla do prédio, chegando afinal ao único lugar verdejante da vizinhança: um espaço de metro quadrado de ervas daninhas moribundas e saturadas de Poeira.	X			X				
242-243	Frase de Rick Deckard dirigida a John Isidore após este afirmar ter depositado a aranha nas ervas daninhas.	– Por que você não a leva pro seu apartamento? Você deveria colocá-la num frasco. De acordo com a edição de janeiro da Sidney's, a maioria das aranhas teve um aumento de dez por cento no preço de varejo. Você poderia ter ganho uns cento e tantos dólares com ela.						X		
244	Pensamento de Rick Deckard a respeito da aranha.	[...] Eu poderia voltar lá e pegar a aranha, refletiu. Nunca encontrei um animal selvagem vivo. Deve ser uma experiência fantástica olhar para baixo e ver algo vivo correndo pelo chão. Talvez isso aconteça comigo um dia, como aconteceu com ele.						X		
252	Pensamento de Rick Deckard após aposentar os seis andróides e descobrir a respeito do assassinato de sua cabra por Rachael.	Certa vez, Rick pensou, eu teria visto as estrelas. Anos atrás. Mas agora é somente Poeira; ninguém viu uma estrela em anos, pelo menos não da Terra. Talvez eu vá aonde seja possível ver as estrelas. Disse a si mesmo enquanto o carro ganhava velocidade e altitude; se afastou de San Francisco, rumo à desolação inabitada ao norte. Para o lugar onde nenhuma coisa viva iria. Não até que sentisse que o fim havia chegado.	X					X	X	

253		À primeira luz da manhã, a terra sob ele parecia estender-se infinitamente, cinza e plena de resíduos. Pedregulhos do tamanho de casas tinham rolado e parado perto umas das outras, e ele pensou: parece uma sala de expedição depois que todas as mercadorias foram despachadas. Permanecem só fragmentos dos engradados, os recipientes que em si mesmos nada significam. Antigamente, pensou, plantas eram aqui cultivadas e cresciam, animais pastavam. Que pensamento extraordinário, que qualquer coisa pudesse ter pastado aqui.			X	X			
255	Descrição do cenário em que Rick Deckard se encontrava, visto de uma colina, após aposentar os andróides.	[...] Então, com raiva de si mesmo, cuspiu – cuspiu no chão árido com ira e desprezo, por si mesmo, com ódio absoluto. [...]			X				
255		[...] Não existia ali ninguém para registrar a degradação dele mesmo, ou de quem quer que fosse, e qualquer coragem ou orgulho que pudessem se manifestar ali acabariam desperdiçados... as pedras mortas, as ervas daninhas afetadas pela Poeira, ressequidas e moribundas, nada perceberiam, nada recordariam, sobre ele ou sobre elas mesmas.	X					X	
256		Ele desceu com dificuldade. Uma vez, caiu; nuvens de Poeira obscureceram tudo, e ele fugiu dela – cada vez mais depressa, deslizando e caindo sobre os seixos soltos. [...]	X						
256		Tremendo, ele pegou uma nova lata de rapé do porta-luvas. Tirando a fita adesiva protetora, inalou uma pitada considerável; descansou, sentado com metade do corpo dentro do carro e metade fora, os pés tocando o solo árido e poeirento. [...]	X		X				
256		Pensamento de Rick Deckard sobre sua vida após passar pela exaustiva experiência de aposentar os andróides Nexus-6.	[...] Ainda tenho minha ovelha elétrica e ainda tenho meu emprego. [...]				X		
258	Diálogo entre Rick Deckard e sua secretária.	– Agora estão dizendo por aí que Mercer é uma farsa. – Mercer não é uma farsa – ele disse. – A menos que a realidade seja uma farsa. – Esta colina, pensou. Essa Poeira e essa infinidade de pedras, todas elas diferentes umas das outras. – Estou com medo – Rick continuou – de que não possa deixar de ser Mercer. Uma vez que se começa, não se pode voltar atrás. – Vou ter que subir a colina de novo?, perguntou-se. Incessantemente, como Mercer faz... encurralado pela eternidade. [...]	X						
258	Fala da secretária de Rick Deckard dirigida a ele.	[...] É melhor o senhor voltar para Bay Area, sr. Deckard. Onde há gente. Não existe nada com vida aí perto de Oregon, não é mesmo? O senhor não está sozinho?			X	X		X	
260	Pensamento de Rick Deckard ao encontrar um sapo, a criatura mais sagrada para Wilbur Mercer.	Eles estão extintos!, disse a si mesmo; rapidamente ele resgatou o Sidney's extremamente amarrotado, virou as páginas com mãos trêmulas. SAPO (<i>Bufo</i>), todas as variedades E. Extintos há anos. A criatura mais reciosa para Wilbur Mercer, juntamente com o asno; mas sapos estão acima de tudo.				X			
260		O sapo, Rick observou, se matizava totalmente à textura e à tonalidade da Poeira onipresente. Tinha, talvez, evoluído, adaptando-se ao novo clima como havia se adaptado a todos os climas anteriores.	X						
261		[...] O que acontece quando você encontra – se encontra – um animal que se acredita extinto? Perguntou a si mesmo, tentando se lembrar. Acontecia tão raramente. Algo como uma medalha de honra das Nações Unidas e um prêmio em dinheiro. Uma recompensa que chegava a milhões de dólares. E dentre todas as possibilidades... encontrar a criatura mais sagrada para Mercer. Jesus, pensou, não pode ser. Talvez isso se deva a algum dano cerebral em mim: exposição à radioatividade. Sou um Especial, pensou. Algo aconteceu comigo. [...]	X			X	X		
262	Então é isso que Mercer vê, Rick concluiu enquanto amarrava caprichosamente a caixa de papelão fechada – amarrou-a várias vezes. Vida que não podemos mais distinguir; vida cuidadosamente enterrada até a testa na carcaça de um mundo morto. Em cada cinza do universo Mercer provavelmente distingue a vida mais imperceptível. [...]	X							
264	Rick Deckard cumprimenta Iran ao chegar em sua casa.	– Oi. – Ali estava ele, um corte na face, as roupas amassadas e cinzentas, até o cabelo emplastado de Poeira. As mãos, o rosto... A Poeira pregava-se a todas as partes de seu corpo, exceto os olhos. [...]	X						
265	Fala de Iran dirigida a Rick Deckard quando este lhe mostra o sapo.	– Achava que estivessem extintos – disse ela enquanto o virava, curiosa com suas pernas; pareciam quase inúteis. – Os sapos pulam como rãs? Quer dizer, este aqui vai pular da minha mão de repente?				X			
265	Rick Deckard conta para Iran onde encontrou o sapo. Porém, ao manuseá-lo, Iran descobre que o sapo é artificial.	[...] Encontrei este no deserto, perto da fronteira do Oregon. Onde tudo morreu. – Ele estendeu a mão para tomar o sapo dela. Mas ela havia descoberto algo; ainda o segurando de cabeça para baixo, ela cutucou-o no abdômen e então, com a unha, localizou um minúsculo painel de controle. Com um estalido ela o abriu.			X	X		X	
265	Fala de Rick Deckard dirigida a Iran ao perceber que o sapo era artificial.	– Ó. – A empolgação desvaneceu no rosto dele. – Sim, agora eu vejo; você está certa. – Cabisbaixo, ele olhou mudo para o animal falso. [...]				X			

265	Fala de Iran dirigida a Rick Deckard quando este se mostrou triste ao descobrir que o sapo era artificial.	– Talvez eu não devesse ter falado pra você... que ele é elétrico. [...]				X			
265	Rick Deckard conclui que a aranha que Wilbur Mercer havia dado a John Isidore era artificial, assim como seu sapo.	– Vou ficar bem. – Ele sacudiu a cabeça, como se estivesse tentando clareá-la, ainda confuso. – A aranha que Mercer deu ao cabeça de galinha, Isidore; devia ser artificial também. Mas isso não importa. As coisas elétricas também têm suas vidas. Mesmo sendo insignificantes como essas vidas são.				X	X		
266	Fala de Iran dirigida a Rick Deckard para consolá-lo.	[...] – Estou satisfeita pra caramba que você voltou pra casa, onde é o seu lugar. – Ela o beijou e aquilo pareceu agradá-lo; o rosto de Rick se iluminou, quase tanto quanto antes... antes que ela tivesse mostrado a ele que o sapo era elétrico.				X			
267	Descrição do cenário antes de Rick Deckard adormecer.	[...] Esticou-se na cama, a Poeira se desprendendo de suas roupas e cabelos sobre os lençóis brancos.	X						
267		[...] A luz acinzentada do dia desapareceu.	X						
267-268	Iran liga para uma loja de acessórios para animais elétricos a procura de moscas artificiais para alimentar o sapo.	Ao lado dela, o sapo elétrico saltava e coaxava em sua caixa. Iran se perguntou o que será que ele "comia", e quais reparos seriam necessários. Moscas artificiais, concluiu. Abrindo o catálogo vidfônico, procurou nas páginas amarelas por acessórios para animais, elétricos; discou e quando a vendedora atendeu, ela disse: – Quería encomendar meio quilo de moscas artificiais que realmente voem e zumbam, por favor. – É para uma tartaruga elétrica, senhora? – Um sapo – ela respondeu. – Então sugiro nossa porção sortida de insetos artificiais rastejantes e voadores de todos os tipos, incluindo...				X			
TOTAL		132	41	4	13	64	23	37	14
			45			100		51	
						196			

26	Punição de Case por ter roubado de seus empregadores quando trabalhava como cowboy do ciberespaço.	Danificaram seu sistema nervoso com uma micotoxina russa dos tempos da guerra. Amarrado a uma cama de um hotel em Memphis, seu talento queimando micron a micron, alucinou por trinta horas.	X					X					
27	Descrição de Chiba.	No Japão, ele sabia com uma certeza inabalável e absoluta, encontraria sua cura. Em Chiba. Ou numa clínica registrada ou na terra de sombras da medicina negra. Sinônimo de implantes, junções neurais e microbiônica, Chiba era um imã para as subculturas tecnocriminosas do Sprawl.						X					
27	Paisagem vista por Case.	Hoje ele dormia nos caixões mais baratos, os que ficavam perto do porto, embaixo das lâmpadas halógenas de quartzo que iluminavam as docas a noite inteira como vastos palcos; onde você não conseguia ver as luzes de Tóquio por causa do brilho do céu de televisão, nem mesmo o logo-holograma gigantesco da Fuji Electric Company, e a baía de Tóquio era uma extensão negra onde as gaiotas voavam em círculos sobre ilhotas flutuantes de isopor branco. Atrás do porto havia a cidade, cúpulas de fábricas dominadas pelos cubos imensos das arcologias corporativas. Porto e cidade eram divididos por uma fronteira estreita de ruas mais antigas, uma área sem nome oficial. De dia, os bares da Ninsei estavam fechados e não tinham traços distintivos, os neons mortos, os hologramas inertes, esperando, sob o céu de prata envenenado.	X						X	X			X
28	Descrição de Night City.	Night City era como uma experiência malsucedida de darwinismo social, projetada por um pesquisador entediado que não tirava o dedo do botão de fast-forward. Pare de assaltar e você afunda sem deixar rastro, mas mova-se um pouco rápido demais e você quebra a frágil tensão de superfície do mercado negro; de qualquer uma das duas maneiras, você já era, e não sobra nada seu a não ser uma vaga lembrança na mente de uma figura tipo Ratz, embora o coração, os pulmões ou os rins possam sobreviver a serviço de algum estranho que tenha neoienes para pagar os tanques das clínicas.						X					
28-29	Lembranças de Case de seu primeiro encontro com Linda Lee.	Sob fantasmas brilhantes queimando através de uma névoa azul de fumaça de cigarros, hologramas do Wizard's Castle, do Tank War Europa, a linha do horizonte de Nova York... E agora ele se lembrava dela assim, seu rosto banhado na incansável luz dos lasers, as feições reduzidas a um código; suas bochechas banhadas em um fogo escarlate ao mesmo tempo que o Castelo do Mago queimava, a testa encharcada de azul quando Munique caiu na Guerra de Tanques, boca tocada com ouro quente enquanto um cursor deslizante tirava fagulhas da parede do desfildreiro de um arranha-céu. Ele estava com uma tremenda parada naquela noite, levando um tijolo de cetamina de Wage para Yokohama e o dinheiro já no bolso. Saiu na chuva quente que batia no asfalto de Ninsei e soltava vapor, e de algum modo ela se destacara para ele, seu rosto entre as dezenas que estavam de cara para os consoles, perdidos no game que jogavam. A expressão no rosto dela, naquele momento, era a mesma que ele vira, horas mais tarde, em seu rosto adormecido num caixão na região do porto, o lábio superior igual àquela linha que as crianças desenham para representar um pássaro em movimento.	X	X						X			X
29		A noite que passaram juntos prosseguiu pela manhã, com passagens no hoverporto e a primeira viagem que Case fez pela baía. A chuva continuava, caindo ao longo de Harajuku, criando pérolas na jaqueta de plástico dela, as crianças de Tóquio marchando pelas famosas boutiques usando chinelinhos brancos e capas de enrolar, até ela ficar com ele no barulho de um salão de pachinko à meia-noite e pegar na mão dele como se fosse uma criança.								X		X	

29		[...] Ele a vira pular para a próxima trilha com uma concentração que o fez lembrar dos louva-a-deuses que vendiam em barracas ao longo de Shiga, ao lado de tanques de carpas azuis mutantes e grilos em gaiolas de bambu.				X							
30	Case lembra das noites que passou com Linda Lee enquanto conversava com ela no Jarre de Thé.	[...] Ele se lembrou do cheiro da pele dela na escuridão superaquecida de um caixão perto do porto, os dedos entrelaçados na nuca.	X										
31	Casa anda por Ninsei em uma sexta a noite.	Ele passou por barracas de yakitori e salões de massagem, uma franquia de cafeteria chamada Beautiful Girl, o trovejar eletrônico de um fliperama. [...]										X	
31-32	Case reflete sobre o sarariman da Mitsubishi-Genentech que havia passado por ele enquanto andava pela Ninsei.	[...] Os empregados da M-G acima de um certo nível recebiam implantes com microprocessadores avançados que monitoravam os níveis de mutágenos na corrente sanguínea. Um equipamento desses faria com que você fosse despachado na Night City, despachado direto para dentro de uma clínica negra.					X						
32	Descrição dos frequentadores de Ninsei.	O sarariman era japonês, mas a galera de Ninsei era uma gaijin. Grupos de marinheiros vindos do porto, turistas tensos e solitários caçando prazeres que nenhum guia de viagens listava, pessoal pesado do Sprawl exibidos enxertos e implantes, e uma dezena de espécies diferentes de marginais, todos ocupando a rua numa intrincada dança de desejo e comércio.	X	X				X					
32	Case pensa se Wage queria matá-lo por ter lucrado em cima de um extrato glandular sintético.	Na semana anterior, havia atrasado a transferência de um extrato glandular sintético, vendendo-o no varejo com uma margem de lucro maior do que o normal. Ele sabia que Wage não havia gostado disso. Wage era seu principal fornecedor, nove anos em Chiba e um dos poucos negociantes gaijin que conseguira forjar laços com o establishment criminoso, rigidamente estratificado além das fronteiras de Night City. Materiais genéticos e hormônios entravam em conta-gotas na Ninsei ao longo de uma intrincada escada composta de cortinas e fachadas. De algum modo, Wage havia conseguido traçar alguma coisa um dia, e hoje gozava de conexões sólidas em uma dezena de cidades.						X					
33	Case observa os shurikens de uma loja.	[...] Eles capturavam o neon da rua e o distorciam, e ocorreu a Case que essas eram as estrelas sob as quais ele viajava, seu destino traçado numa constelação de cromo barato.											X
33	Case se encontra com Julius Deane.	Julius Deane tinha cento e trinta e cinco anos de idade. Seu metabolismo era constantemente alterado por uma fortuna semanal em soros e hormônios. Sua primeira linha de defesa contra o envelhecimento era uma peregrinação anual a Tóquio, onde cirurgias genéticas resetavam o código de seu DNA, um procedimento que não era disponível em Chiba. [...]						X					
36	Reação de Case ao perceber que estava sendo perseguido.	[...] Ele lutou contra o surto de adrenalina e recompôs suas feições magras numa máscara de vazio entediado, fingindo deixar a multidão levá-lo. Quando viu uma vitrine escurecida, conseguiu fazer uma pausa em frente a ela. O lugar era uma butique cirúrgica, fechada para reforma. Com as mãos nos bolsos de sua jaqueta, olhou pelo vidro um losango achatado de carne cultivada em tanques sobre um pedestal esculpido imitando jade. A cor da pele o lembrou das putas do Zone; estava tatuada com um display digital luminoso conectado a um chip subcutâneo. Pra que cirurgia, se pegou pensando, o suor escorrendo pelas costelas, se você podia simplesmente levar a coisa no bolso?		X					X				
36	Case procura uma forma de fugir de alguém que o seguia.	Sem mover a cabeça, olhou para cima e estudou o reflexo da multidão que passava.		X									
37	Case compra uma arma de uma vendedora japonesa.	A japonesa, atrás do terminal, parecia ter alguns anos a mais que o velho Deane, nenhum deles com o benefício da ciência. [...]						X					
37	Descrição do clima de Ninsei à noite.	Além do tremor de neon de Ninsei, o céu tinha aquele tom de cinza sinistro. O ar havia ficado pior; parecia ter dentes essa noite, e metade da multidão usava máscaras com filtro. [...]		X						X			X

53	Fala de Molly dirigida a Case na clínica.	– Vai dar certo, Case. Você não faz ideia do tipo de material que o Armitage tem. Tipo, ele vai pagar esses neurocaras para consertarem você com o programa que está dando a eles para dizer como fazerem isso. [...]						X					
53	Descrição dos olhos de Molly.	[...] As lentes eram mercúrio vazio, que olhavam para ele com uma calma insetoide.						X					
54	Case passou os dias no hotel-caixão aguardando Armitge ligar confirmando sua cirurgia.	[...] Ficou no caixão esperando Armitge ligar. [...]	X										
54	Sensações de Case ao entrar na sala de operações.	Perdido, tão pequeno no meio daquela escuridão, mãos ficando frias, imagem corporal desaparecendo por corredores de céu de televisão.								X			
55	Molly tenta aplicar um medicamento na veia de Case após sua saída da clínica enquanto ele estava alucinando.	Fique quieto, não se mexa. E Ratz estava ali, e Linda Lee, Wage e Lonny Zone também, mil rostos da floresta de neon, marinheiros e marginais e putas, onde o céu é de prata envenenada, além de grades de metal e da prisão do crânio. Não se mexa o cacete. Onde o céu desaparecia, passando de estática sibilante para a não cor da matrix, e ele vislumbrou num relance o shuriken, suas estrelas.		X						X			X
55	Case acorda após a cirurgia.	[...] Imagens se formavam e se reformavam: uma montagem tremeluzente das torres e de cúpulas de Fuller rasgadas no Sprawl, figuras enevoadas andando em sua direção na sombra debaixo de uma ponte ou passagem de carros... [...]	X	X									
55	Molly explica para Case as funções de seus implantes.	[...] – Eu posso ver no escuro, Case. Microcanais amplificadores de imagem nos meus olhos.						X					
56	Case deita para que Molly possa massagear suas costas.	[...] – São 2:43:12 AM, Case. Eu tenho um display embutido no meu nervo óptico.						X					
56	Case deita para que Molly possa massagear suas costas.	Ele deitou de bruços, braços esticados para a frente, as pontas dos dedos tocando as paredes do caixão. [...]	X										
57	Fala de Molly dirigida a Case no Cheap Hotel enquanto transam.	– Tudo bem – ela disse. – Eu enxergo. – Som de jeans sendo tirado. Ela lutou ao lado dele até conseguir chutá-los para longe. Passou uma perna por cima dele e ele tocou seu rosto. A dureza inesperada das lentes implantadas. – Não – disse ela. – Digitais.						X					
57	Descrição de Ninsei nos dias-de-semana.	Na Ninsei, uma versão mais tênue da multidão, a versão dia-de-semana, repetia os movimentos da dança. Ondas de som rolavam dos flippers e dos salões de pachinko. [...]		X								X	
57	Case mente para Molly a fim de conversar a sós com Julius Deane.	– Bom, preciso ver esse cara – disse Case, vendo o reflexo nos óculos dela. – Tenho que cancelar um negócio.						X					
58		[...] – Cinco. Cinco minutos. Pelo seu relógio, ok?						X					
58	Fala de Julius Deane dirigida a Case sobre Molly.	– Ah, Case, meu rapaz, parece que sua companhia aí está definitivamente armada, além de ter uma boa quantidade de silício na cabeça. [...]						X					
60	Enquanto estava no Sammi's com Molly, Case tem um mau pressentimento.	E mais tarde ele diria a si mesmo que a noite no Sammi's havia lhe parecido errada desde o começo, que mesmo enquanto seguia Molly ao longo daquele corredor, arrastando os pés por uma camada pegajosa de ingressos rasgados e copinhos de isopor, ele já havia sentido isso. A morte de Linda, esperando...							X				
60	Molly explica para Case que drogas como os octógonos não fazem mais efeito nele.	– Seu pâncreas novo, Case, e esses plugues no seu fígado. Armitage mandou projetá-los para desviar dessa merda. – Ela bateu com a unha bordô no octógono. – Você é bioquimicamente incapaz de ficar doidão com anfetaminas ou cocaína.						X					

70	Diálogo entre Armitage e Case, onde Armitage revela que, a fim de que Case cumprisse sua missão, foram implantados nele saquinhos de micotoxinas que estavam se dissolvendo lentamente em suas artérias. Caso a missão não fosse concluída, os saquinhos se dissolveriam por completo e Case nunca mais conseguiria entrar no ciberespaço.	– Você tem quinze saquinhos de toxinas presos ao revestimento de suas principais artérias, Case. Eles estão se dissolvendo. Muito lentamente, mas estão se dissolvendo. Cada um contém uma micotoxina. Você já conhece bem o efeito dessa micotoxina. Foi a mesma que seus ex-empregadores lhe deram em Memphis.						X										
70		– Você tem tempo para fazer aquilo para o que estou te contratando, Case, mas é só. Faça o trabalho e poderei injetar em você uma enzima que dissolverá os vínculos com as artérias sem abrir os saquinhos. Em seguida, você vai precisar de uma transfusão de sangue. Caso contrário, os saquinhos derreterão e você volta ao ponto onde estava quando o encontramos. [...]						X										
70		Verão no Sprawl, as multidões no shopping indo para um lado e para outro como se fossem talos de grama soprados ao vento, um campo de carne com marés súbitas de necessidade e gratificação.		X														
71	Case lembra de sua adolescência enquanto observa o movimento no Sprawl.	Sentou-se ao lado de Molly sob a luz filtrada do sol na beira de uma fonte de concreto seca, deixando a corrente infindável de rostos recapitularem os estágios de sua vida. [...] Case lembrou de uma luta num telhado aos dezessete, um combate silencioso no brilho rosado das cúpulas geodésicas na aurora. [...]		X	X													
71	Case pergunta a Molly se realmente implantaram nele saquinhos de micotoxina.	– Você já sabia dessa merda desse negócio das toxinas? – perguntou a ela ao lado da fonte. Ela balançou a cabeça negando. – Você acha que é verdade?						X										
72		Olhou ao redor da rua deserta e sem saída. Uma folha de impresso de notícias passou voando pelo cruzamento. Ventos bizarros no East Side; alguma coisa a ver com convecção, e um overlapping nas cúpulas. [...]			X													
72-73	Caminho que Case e Molly fizeram para chegar até o Finlândês.	[...] A porta abriu para dentro e Molly o levou até o cheiro de pó. Eles estavam numa clareira, emaranhados densos de lixo subindo de cada lado das paredes repletas de estantes com livros caindo aos pedaços. O lixo parecia algo que havia crescido ali mesmo, um fungo de plástico e metal retorcido. Ele conseguia identificar objetos individuais, mas pareciam se camuflar no meio da massa: as entranhas de uma televisão tão velha que estava abarrotada com os tocos de vidro de tubos de imagem, o prato de uma antena parabólica todo amassado, um cano de fibra marrom recheado de tubinhos de alguma liga metálica corroída. Uma pilha imensa de revistas velhas havia desaparecido na área aberta, a carne de verões passados olhando com olhos cegos enquanto ele a seguia por um desfiladeiro de ferro-velho prensado. [...]							X									
73-74	Molly pede para que Finlândês scaneie o corpo de Case a fim de detectar implantes.	– Precisamos de um scan, Finlândês. Pra implantes. – Então vá até ali entre as colunas. Fique em pé em cima da fita. Fique reta, isso. Agora dê uma volta, trezentos e sessenta. – Case viu-a girar entre dois pilares de aspecto frágil cheios de sensores. O homem retirou um pequeno monitor do bolso e ficou olhando para ele, apertando os olhos. – É, tem uma coisa nova na sua cabeça sim. Silício, revestimento de carbono pirolítico. Um relógio, certo? Seus olhos estão me dando a leitura que sempre deram, carbono isotrópico de baixa temperatura. A biocompatibilidade seria melhor com pirolíticos, mas isso é problema seu, certo? A mesma coisa com as suas garras.						X										
74		– Está procurando biológicos? – Você tá pensando que isto aqui é clínica de alto nível? Sobe na mesa, garoto, vamos executar uma pequena biópsia. – Deu uma risada, mostrando mais dentes amarelos. – Nah. Palavra do Finlândês, docinho, você não tem nenhum bug, nenhuma bomba de córtex. [...]						X										
77	Case se prepara para entrar na matrix.	[...] Ficou olhando para o deck no seu colo, mas não o estava vendo de verdade; o que ele via era a vitrine daquela loja na Ninsei, o shuriken de cromo queimando com neon refletido. [...]																X
78	Visão de Case enquanto entrava na matrix.	Um disco cinza, da cor do céu de Chiba.											X					

179		[...] – Os cirurgiões foram fundo naquela viagem. Negocinho embaçado. Eles devem ter perturbado o chip disjuntor. Eu acordei. [...]					X						
181	Case anda pela Jules Verne.	Acima da sua cabeça, ao longo do eixo anoteicido, o céu de holograma brilhava com constelações inventadas que sugeriam cartas de baralho, faces de dados, uma cartola, uma taça de Martini. [...]			X								X
182	Case anda pelos bares da Straylight.	Em Straylight? Ele continuou a caminhar, passando por bares de nomes como HiLo, Paradise, Le Monde, Cricketeer, Shozoku Smith's, Emergency. Ele escolheu o Emergency porque era o menor e o mais lotado, mas só levou segundos para perceber que era um lugar de turistas. [...] Pensou por um instante na casa noturna sem nome sobre o cubículo alugado de Molly, mas a imagem dos olhos espelhados dela fixos na telinha o dissuadiram. [...]		X			X						
182	Case reflete a respeito de quando começou a sentir ódio.	[...] Ele se lembrava de ter sentido apenas uma espécie de surpresa quando se machucou em Memphis, e absolutamente nada quando matou para defender seus interesses comerciais em Night City, e em enjoo e nojo fracos após a morte de Linda dentro da cúpula inflada. Mas ódio não. [...]					X						
184	Case conversa com Cath.	Case forçou uma cara de desentendido, olhando a multidão do Emergency ao falar. – Dee-Jane?		X									
186	Descrição da Jules Verne à meia-noite.	E, então, ficou congelado, ereto, os punhos fechados contra as coxas, cabeça para trás, os lábios repuxados, tremendo. Enquanto ele ficava vendo o zodíaco dos perdedores de Freeside, as constelações de cada noturna do céu holográfico, se deslocar, deslizar fluido pelo eixo de escuridão, para enxamear como coisas vivas no centro morto da realidade. Até que elas tivessem se arrumado, individualmente e em suas centenas, para formar um retrato vasto e simples, o monocromo definitivo, estrelas contra o céu noturno.			X								X
186		Quando consegui desviar os olhos e abaixar a cabeça, descobriu que todos os outros rostos da rua estavam olhando para o alto, os turistas que passeavam estavam calmos e maravilhados. E quando as luzes do céu se apagaram, o rugido de uma multidão animada subiu entrecortado pela Jules Verne, para ecoar pelos terraços e varandas de concreto lunar.		X	X						X	X	
186	Descrição do amanhecer na Desiderata.	Uma aurora pré-gravada foi subindo ao longo do sistema Lado-Acheson, rosa e lúgubre. [...]			X								
191	Diálogo entre Case e a Polícia de Turing.	[...] Case olhou para eles e viu que a juventude ali era falsificada, marcada por um certo toque de pele enrugada nos nós dos dedos das mãos, algo que os cirurgiões foram incapazes de apagar.					X						
193-194		– Nós sabemos que você foi consentado em Chiba – disse Michèle – e esse pode ter sido o primeiro erro de Wintermute. – Case olhou para ela com a cara mais neutra do mundo. Aquele nome não havia sido mencionado antes ali. – O processo empregado em você resultou em um pedido de sete patentes básicas pelo dono da clínica. Você sabe o que isso quer dizer?					X						
196	Pensamentos de Case ao ser capturado pela Polícia de Turing.	[...] Pensou nos saquinhos de toxina. – Lá vem a carne – ele resmungou.					X						
196		No elevador que levava para a campina, pensou em Molly. Ela já deveria estar em Straylight. Caçando Riviera. E provavelmente sendo caçada por Hideo, que era quase certamente o clone ninja da história do Finlandês, aquele que apareceu para recuperar a cabeça falante.					X						
196		[...] O campo periférico de sua visão fervilhava com borrões pretos. Levantou a cabeça e viu a faixa branca incandescente da estrutura Lado-Acheson e uma borboleta gigante flutuando graciosa contra o céu pré-gravado.				X							
196-197	Case olha na direção em que Michèle apontara.	[...] Case seguiu a direção do gesto dela e viu a curva de lagos planos, o reluzir branco dos cassinos, retângulos turquesa de mil piscinas, o corpos de banhistas, minúsculos hieróglifos bronzeados, todos parados na serena aproximação da gravidade contra a curva infinita do casco de Freeside.			X								

198	Case anda pelo fuso com Aerol.	A gravidade caia à medida que o fuso ia ficando mais estreito. O estômago de Case dava voltas.			X								
207-208	Descrição de Freesside.	– Tessier e Ashpool subiram o poço gravitacional para descobrir que detestavam o espaço. Construíram Freesside para sugar a riqueza das novas ilhas, ficaram ricos e excêntricos, e começaram a construção de um corpo estendido em Straylight. Nós nos isolamos por trás de nosso dinheiro, crescendo para dentro, gerando um universo impecável do self.	X										
208		– A Villa Straylight não conhece o céu, seja pré-gravado ou não.			X								
209	Wintermute se comunica com Molly através de seu sensorio.	CASE CASE CASE CASE. O display digital pulsava seu nome em alfanuméricos. Era Wintermute informando-a do link. – Que bonitinho – ela disse. Continuou agachada, balançando nos calcanhares, e esfregou as mãos, estalando os dedos. – Por que é que você demorou? TEMPO MOLLY TEMPO AGORA.					X						
209	Molly ativa seus amplificadores de microcanal.	Ela passou a língua com força pelos dentes inferiores da frente. Um deles se mexeu ligeiramente, ativando seus amplificadores de microcanal; a movimentação randômica de fótons na escuridão foi convertida em um pulso de elétrons, o concreto ao seu redor surgindo com uma palidez fantasma e granulada. [...]					X						
210		– Sabe, meu Johnny era um garoto muito inteligente, supersacado. Começou como armazenador em Memory Lane, tinha chips na cabeça e as pessoas pagavam para esconder dados ali. [...]					X						
211	Molly conta a Case seu passado com Johnny.	– Então, o primeiro que eles mandaram, era um cara foda. Tinha reflexos como você nunca viu, implantes, tinha mais estilo que dez caras comuns juntos. Mas o segundo, era, sei lá, tipo assim um monge. Clonado. Matador de pedra em cada célula do corpo. Ele tinha isso nele, a morte, esse silêncio, ele exalava isso como uma nuvem... [...]					X						
211		– Uma vez, quando era menina, a gente morava numa ocupação, num squat. Era lá no rio Hudson, e aqueles ratos, cara, eles eram grandes. São os produtos químicos despejados por lá. Eram do meu tamanho, e a noite toda um deles tinha ficado andando pra lá e pra cá debaixo do piso do squat. [...]								X			
212		[...] TERCEIRA PORTA ESQUERDA, piscou o display.					X						
214	Wintermute se comunica com Molly através de seu sensorio.	TERCEIRA ESQUERDA, pulsava o chip óptico, Wintermute assumindo o controle de seu display de relógio. CINCO PARA BAIXO. [...]					X						
215	Sensorio de Molly.	[...] Seu display mostrava agora a hora, alfanuméricos sobrepostos sobre os armários de aço cinza. [...]					X						
216-217	Molly passa pelo corredor.	Molly estava correndo por um corredor que poderia ter sido aquele que percorrera antes. As caixas, com vitrines de vidro, haviam desaparecido, e Case deduziu que eles estavam seguindo em frente, na direção da ponta do fuso; a gravidade estava ficando mais fraca. Num instante ela estava pulando suavemente sobre colinas de tapetes. A perna dava umas fígadas de leve...			X								
217	Wintermute se comunica com Molly através de seu sensorio.	ESQUERDA. Ela deu de ombros. – Deixa eu dar uma olhada ao redor, ok? ESQUERDA. – Relaxa. Tem tempo. – Ela começou a descer o corredor que levava para sua direita. PARE. VOLTE. PERIGO.					X						

219		<p>– Como é que você faz para chorar, Molly? Estou vendo que seus olhos são bloqueados. Estou curioso. – Os olhos dele eram avermelhados, a testa reluzia de suor. Ele era muito branco. Doença, deduziu Case. Ou drogas.</p> <p>– Não costumo chorar muito.</p> <p>– Mas como você choraria, se alguém fizesse você chorar?</p> <p>– Eu cuspo – ela disse. – Os dutos lacrimais são desviados para a minha boca.</p>						X					
219		[...] Case sentiu as lâminas se moverem, muito devagar, abaixo das unhas.						X					
220	Molly espia por uma porta entreaberta e acaba sendo capturada por Ashpool.	<p>[...] Os núcleos me acordaram. Há vinte horas. Alguma coisa estava acontecendo, eles disseram, e eu era necessário. Era você essa alguma coisa, Molly? Certamente eles não precisavam de mim para cuidar de você. Alguma outra coisa... mas eu estive sonhando, sabe? Por trinta anos. Você ainda não era nascida quando me deitei para dormir pela última vez. Eles nos disseram que não sonharíamos, com esse frio. Eles nos disseram que também não sentiríamos frio. Loucura, Molly. Tudo mentira. É claro que sonhei. [...] Eu sou velho, Molly. Mais de duzentos anos, se você contar o frio. O frio. [...]</p>						X					
221		[...] – Nós fazemos com que o cérebro se torne alérgico a determinados neurotransmissores, o que resulta em uma imitação peculiarmente convincente de autismo. – A cabeça dele balançou para o lado, já recuperada. – Pelo que sei, hoje o efeito é obtido mais facilmente com um microchip embutido.							X				
224	Wintermute se comunica com Case através do sensorio de Molly.	CASE, piscou o chip dela.							X				
226	Wintermute guia Molly através de um robô Braun.	<p>Ela estava subindo para fora da gravidade, na direção do eixo sem peso.</p> <p>Seu chip pulsava a hora.</p> <p>04:23:04.</p>				X			X				
226		C A S E : 0.							X				

238	Molly caminha pela Straylight.	06:27:52 pelo chip em seu nervo óptico: Case seguira o avanço dela pela Villa Straylight por mais de uma hora, deixando que o análogo de endorfina que ela havia tomado aliviasse sua ressaca. [...]						X						
239-240	Reflexão de Case sobre Armitage/Corto.	[...] Wintermute havia construído Armitage praticamente do nada, com as memórias de Corto no Screaming Fist como a base. Mas as “memórias” de Armitage não teriam sido as de Corto depois de um ponto determinado. Case duvidava de que Armitage lembrasse da traição, dos Nightwings caindo em chamas... Armitage havia sido uma espécie de versão editada de Corto, e quando o estresse da missão chegou a um determinado ponto, o mecanismo de Armitage desmoronou. Corto havia subido à tona, com sua culpa e sua fúria doentia. E, agora, Corto-Armitage estava morto, uma pequena lua congelada para Freeside. Pensou nos saquinhos de toxinas. [...]						X						
240	Case se recorda do cenário em que Molly encontrou Ashpool.	[...] Ele se lembrava do lixo na câmara do velho, a humanidade suja, as lombadas rasgadas de velhos discos de áudio em suas capas de papel. Um pé descalço, outro num chinelo de veludo.							X					
241	Pensamento de Case sobre poder.	Case sempre achara que os chefes de verdade, os reis de uma determinada indústria, seriam ao mesmo tempo mais e menos que pessoas. Ele havia visto isso nos homens que o aleijaram em Memphis, vira Wage afetar a aparência dessa atitude em Night City, e isso lhe permitira aceitar a neutralidade e a falta de emoções de Armitage. [...]						X						
242	Fala do Finlandês (Wintermute) dirigida a Case.	– [...] Eu sei, eu sei, você quer a enzima. Ok. Sem crise. Fui eu quem a deu pro Armitage, em primeiro lugar. Quero dizer, fui eu quem disse a ele o que usar. Mas acho que talvez seja melhor deixar o acordo continuar valendo. Você tem tempo suficiente. Eu vou dá-la pra você. [...]						X						
243	Resposta do Finlandês à pergunta de Case sobre o motivo de Ashpool querer se suicidar.	– [...] Ele já estava preparado para fazer isso há muito tempo, mas vivia voltando para o freezer. [...] Mas o que o fez passar do limite definitivamente, a pequena 3Jane descobriu um jeito de mexer com o programa que controlava o sistema criogênico dele. Sutil, também. Então, basicamente, ela o matou. [...]						X						
243	Pergunta de Case ao Finlandês (Wintermute)	– Ok, então com quem a gente vai estar lidando depois: se Armitage morreu, e você também vai desaparecer, quem exatamente vai me dizer como tirar esses saquinhos de toxina de merda do meu organismo? [...]						X						
245	Molly avista uma placa de bronze com os dizeres "La mariée mise à nu par ses célibataires, même".	[...] Ela estendeu a mão e tocou no objeto, suas unhas artificiais fazendo claque-claque no sanduíche de Lexan que protegia o vidro quebrado. Havia também o que, obviamente, era a entrada para o complexo criogênico da Tessier-Ashpool, portas circulares de vidro negro com contornos de cromo.						X						
246		[...] Ali, o piso era de concreto lunar cru e o ar tinha cheiro de resina. [...]								X				
246		[...] – O que ele te disse, cara? O Wintermute? Ele te falou da Marie-France? Ela era a metade Tessier, a mãe genética de 3Jane. E daquela boneca morta do Ashpool, acho. [...]						X						
246	Molly anda pelo túnel.	[...] Ela se ajoelhou e tocou a areia escura espalhada pelo piso-imitação do túnel. Parecia areia, fria e seca, mas quando passou o dedo, o material se fechou como um fluido, deixando a superfície intocada. A cerca de dez metros adiante, o túnel fazia uma curva. Uma luz amarela forte lançava sombras bem recortadas sobre as seções de pseudopedra das paredes. Com um tranco, Case percebeu que a gravidade ali era quase igual à da Terra, o que significava que ela teria de descer novamente depois da escalada. Agora, ele estava completamente perdido; a desorientação espacial era algo especialmente terrível para cowboys.				X								
249	Molly rasga os braços e pernas de seu traje antes de entrar nos aposentos de 3Jane.	[...] Meteu o polegar no pescoço do traje Moderno e rasgou-o até a virilha com um único gesto, a lâmina do polegar abrindo o policarbono duro como se fosse tecido vagabundo. Ela se libertou dos braços e pernas, os restos esfarrapados se camuflando ao caírem na falsa areia escura.				X		X						

303	Lembranças de Case de Freeside.	Turing. Ele se lembrou da carne bronzeada artificialmente embaixo de um céu projetado, girando e caindo de um corrimão de ferro. [...]			X		X						
303	O dub de Zion foi a última lembrança de Case antes de cair no sono.	E então a longa pulsação do dub de Zion.										X	
308	Fala de Ratz dirigida a Case quando este volta ao Chatsubo.	[...] – Ninguém volta a um lugar como Night City, artista – ele disse, esfregando o balcão na frente de Case com um pano sujo, o manipulador rosa gemendo. [...]					X						
308	Wintermute e Neuromancer se mesclaram.	[...] No caminho de volta, no Babylon Rocker, Molly havia explicado o que a voz lhe dissera sobre os saquinhos de toxinas.					X						
309	Case reflete sobre a mãe de 3Jane, Marie-France.	[...] Ela enxergara através da imortalidade falsa da criogenia; ao contrário de Ashpool e de seus outros filhos – tirando 3Jane –, se recusara a prolongar seu tempo em uma série de momentos quentes amarrados a uma corrente de inverno.					X						
TOTAL		294	46	37	44	4	160	10	17	3	18	23	
			83		208				71				