

## 10

**DISTOPIA E PÓS-APOCALIPSE EM PAISAGENS:  
THE ELECTRIC STATE, DE SIMON STÅLENHAG<sup>12</sup>**

Pedro Sasse

Recebido em 04 fev 2023. **Pedro Sasse**

Aprovado em 12 mai 2023. Tem pós-doutorado em Literatura pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro, com ênfase em intermedialidade, e em Estudos Literários pela Universidade Federal Fluminense, com ênfase em narrativas criminais.

É membro dos grupos de pesquisa (CNPq): Estudos do Gótico; Escritos suspeitos: estudos sobre a narrativa criminal; Distopia e Contemporaneidade; Interferências: Literatura e Ciência.

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0001-7441-7122>.

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/7219234746540444>.

E-mail: [pedrosasse@hotmail.com](mailto:pedrosasse@hotmail.com).

**Resumo:** Ganhando considerável fama após a estreia da série *Tales from the Loop* pela Amazon Prime, o ilustrador sueco Simon Stålenhag, em entrevista para o *The Guardian*, confessou que escreveu o homônimo livro que inspirou a série devido a um incômodo com o tipo de história que o público projetava em suas pinturas. Para o autor, sua obra era futurista e não distópica, e a grande diferença residiria em que, no

---

1 Título em língua estrangeira: “Dystopian and Post-apocalyptic Landscapes: Simon Stålenhag’s *The Electric State*”.

2 O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

futurismo, há chocolate quente esperando por você em casa. A obra, profundamente marcada por um sentimento nostálgico de um narrador memorialista, aliada a uma estética retrofuturista, é capaz de recuperar uma relação com a tecnologia quase esquecida em um tempo de visões cada vez mais distópicas – ou apocalípticas – de qualquer futuro próximo. Dois anos depois do primeiro livro, Stålenhag lança *Things from the Flood* (2016), uma continuação de *Tales from the Loop* que, em alguma medida, desfaz parte do olhar nostálgico criado anteriormente. É, no entanto, apenas em 2017, ao lançar *The Electric State*, que Stålenhag se rende a uma visão distópica do mundo: deslocando sua história para um Estados Unidos alternativo de 1997, o autor nos mostra um país devastado por uma guerra tecnológica e plenamente abandonado devido a um aparelho de realidade virtual que a permite a todos fugir de suas realidades precárias. Nas ruínas de uma distopia de consumo, se dá a jornada apocalíptica de Michelle e seu pequeno robô, em uma tentativa de fuga de um mundo moribundo. Buscamos, nesse trabalho, analisar de que forma o autor combina narrativa e pintura na construção de uma paisagem ao mesmo tempo distópica, pós-apocalíptica e retrofuturista, assim como refletir sobre a função complexa que a nostalgia estabelece nessa obra.

**Palavras-chave:** Distopia. Pós-apocalipse. Tecnologia. Nostalgia. Retrofuturismo.

**Abstract:** After gaining some popularity from Amazon Prime's adaptation of *Tales from the Loop*, the Swedish illustrator Simon Stålenhag confessed in an interview to *The Guardian* that he wrote the book due to his discomfort with the kind of story that people used to project onto his paintings. According to the author, his works were not dystopian but futuristic, and the main difference would be that, in futurism, there is hot chocolate waiting for you at home. The

book, deeply imbued with a nostalgic feeling from a memorialist narrator and with a retrofuturistic aesthetic, manages to recover an almost forgotten relation with technology, in a time of increasingly dystopian and apocalyptic visions of the future. Two years after the first book, Stålenhag published *Things from the Flood* (2016), a sequel to *Tales from the Loop* that, somehow, deconstructs some of the nostalgic view created before. Only in 2017, however, when he published *The Electric State*, Stålenhag surrendered to a dystopian view of the world: by displacing his story to an alternative United States in 1997, the author shows us a country devastated by technological warfare and totally derelict due to a VR device that allows the population to escape from their precarious reality. The narrative portrays the apocalyptic journey of Michelle and her little robot through the ruins of a consumerist dystopia, in an attempt to flee from that dying world. Our aim in this essay is to discuss how the author combines narrative and painting to create a landscape at the same time dystopian, post-apocalyptic and retrofuturistic, as well as to reflect on the complex role nostalgia plays in this work.

**Keywords:** Dystopia. Post-apocalypse. Technology. Nostalgia. Retrofuturism.

O artista sueco Simon Stålenhag ficou mundialmente conhecido após uma espetacular campanha de *crowdfunding* em 2015 para seu livro *Urvarselklotet* (mais conhecido pelo título em inglês *Tales from the Loop*), uma coletânea de pinturas retrofuturistas acompanhadas de alguns fragmentos narrativos sobre a interiorana cidade de Mäläröarna, que, ao abrigar instalações governamentais de ciência experimental, via suas paisagens pastoris adornadas por ruínas de máquinas fantásticas de todos os tipos. Pouco tempo depois do sucesso do livro, os direitos foram adquiridos pela

Amazon Prime, que adaptou as pinturas e fragmentos de histórias para o homônimo *Contos do Loop* (2020).

Antes, contudo, de ser conhecido pelo grande público, Stålenhag já fazia circular na Internet as pinturas que depois viriam a compor seu primeiro livro. Ilustrador da indústria cinematográfica e dos games, seu trabalho já era algo conhecido em alguns nichos. Entre eles, alguns grupos aproveitavam as pinturas dos mundos fantásticos criadas por Stålenhag para ilustrar suas próprias narrativas. Se ele, por um lado, ficava feliz com a iniciativa, por outro, sentia uma falha de comunicação na sua obra ao notar que a maior parte das histórias produzidas com base em sua arte eram, em suas palavras, “distópicas demais”<sup>3</sup>, resolvendo assim, assumir o controle dessas narrativas ao unir escrita e pintura.

Em *Tales from the Loop*, Stålenhag busca, então, canalizar, através de suas próprias narrativas, a interpretação de suas pinturas para uma abordagem menos distópica, se inspirando, em grande medida, na sua juventude nos anos 80. A ótica infantil e a nostalgia de um tempo perdido operam a metamorfose desejada pelo artista, e tanto a obra quanto a adaptação conseguem se afastar do que parece ser o paradigma vigente no imaginário futurista: a distopia. Anunciado em certas manchetes como “anti-*Black Mirror*”<sup>4</sup> – série que marcou, nos últimos anos, nossas visões negativas de futuro –, a obra foi capaz de magnificar o alcance do livro na exposição dessas visões de futuros

---

3 Entrevista concedida a Sian Cain, em 14 de abril de 2020, para o *The Guardian*. Disponível em: <https://www.theguardian.com/books/2020/apr/14/tales-from-the-loop-author-simon-stalenhag>. Acesso em: 21 mar. 2022.

4 O termo é utilizado, entre outras, na reportagem de Beatriz Amendola para o UOL, em 9 de abril de 2020. Disponível em: <https://entretimento.uol.com.br/noticias/redacao/2020/04/09/tales-from-the-loop-e-a-ficcao-cientifica-anti-ansiedade-que-precisamos.htm>. Acesso em: 21 mar. 2022.

do passado que ainda guardavam uma esperança e um encanto que hoje nos foi arrebatado pelos usos e consequências negativos da tecnologia<sup>5</sup>.

O que parecia, a princípio, um esforço consciente de afastamento do imaginário distópico, começa, no entanto, a mudar de tons com a publicação dos livros seguintes. Em *Things from the Flood* (2016), ainda ambientado em Mäläröarna, vemos que a cidade idílica de *Tales from the Loop* retorna marcada pela decadência. Os cenários árcades ganham tons góticos, as crianças são representadas simulando atos de violência e a sombra das grandes corporações capitalistas ao fundo é mais nítida (figura 1).

**Figura 1– Comparação da representação da infância em *Tales from the Loop* e em *Things from the Flood***



5 Desenvolvo a hipótese com mais detalhe em “Contos do Loop e a resistência à distopia contemporânea” (BOMFIM; SASSE, 2021).



Fonte: <https://www.simonstalenhag.se/>.

O processo inaugurado por *Things from the Flood* encontra culminância em *The Electric State* (2017), em que a bucólica cidade dos primeiros livros dá lugar a um Estados Unidos distópico em vias de um apocalipse tecnológico. Narrando a história da *roadtrip* de Michelle junto ao robô Skip em busca de seu irmão mais novo, o terceiro livro já contém todos os elementos para nos mostrar que Stålenhag de fato havia abandonado sua resistência inicial e se integrado às visões de futuro mais próprias ao nosso *zeitgeist*, através, sobretudo, da grande corporação tecnológica que desenvolve um aparelho de realidade virtual tão eficaz que a maior parte da população progressivamente abandona a realidade, deixando seus corpos atrofiarem enquanto aproveitam os utópicos sonhos digitais – nunca mostrados nas pinturas. No lugar das fantasias digitais, Stålenhag prefere mostrar a figura zumbificada dos usuários presos aos aparelhos, vagando sem direção em ruas e cidades abandonadas pelo homem (figura 2).

**Figura 2 – Zumbis da realidade virtual em *The Electric State***

Fonte: <https://www.simonstalenhag.se/>.

O mais recente livro do artista sueco, *The Labyrinth* (2020), continua o avanço do apocalipse tecnológico, reduzindo ao mínimo a presença do natural na obra: as paisagens que, mesmo em *The Electric State* ainda mostram a natureza exuberante misturada ao caos apocalíptico, no quarto livro são reduzidas a *wastelands* cinzas e ruínas de cidades desertas. Da mesma forma, se os humanos na obra anterior já aparecem, em grande parte, subjugados pela máquina nos mundos da realidade virtual, em *The Labyrinth* serão, com exceção do núcleo protagonista, substituídos integralmente pelos robôs (figura 3).

**Figura 3 – A devastação completa de *The Labyrinth***

Fonte: <https://www.simonstalenhag.se/>.

É curioso, no entanto, notar que essa guinada distópica apresenta uma peculiaridade em relação ao padrão do gênero: herda de *Tales from the Loop* o impulso nostálgico e a ambientação num passado retrofuturista. Enquanto a grande maioria das obras de ficção pós-apocalípticas projeta a destruição em um futuro mais ou menos próximo, Stålenhag desloca essa devastação para trás. Por um lado, o impacto, narrativamente, dessa escolha é mínimo, uma vez que a queda da civilização representada pelo pós-apocalipse já aponta naturalmente para o passado – mais especificamente um passado pré-moderno (HICKS, 2016). Simbolicamente, no entanto, o deslocamento altera drasticamente os sentidos típicos do pós-apocalipse: se, tradicionalmente, servem como narrativas de advertência para futuros possíveis indesejáveis, que tipo de mensagem transmite a devastação não do nosso futuro, mas do nosso passado?

Tendo em mente essa questão, buscamos aqui analisar como Stålenhag conjuga a nostalgia e o retrofuturismo com a distopia e o pós-apocalipse na construção de uma obra paradoxal, que, mantendo o tom de *Tales from the Loop*, nos faz ansiar por um mundo que se foi, e, explorando o espaço distópico/pós-apocalíptico, nos lembra que esse mundo não parece ser tão melhor do que o nosso.

## SAUDADES DO FIM DO MUNDO

Em um mercado supersaturado de obras de ficção científica, é curioso que um artista sueco de uma pequena editora publicando uma obra por campanha de financiamento coletivo tenha conseguido tanto destaque. Se a qualidade da arte de Stålenhag pesa nessa equação, não podemos deixar de fora uma das características mais

marcantes da sua obra, a nostalgia. As paisagens bucólicas, as ruínas serenas, os jogos infantis, tudo em sua obra parece apontar para um mundo que se perdeu e para o qual, cada vez mais, sentimos desejo de retornar, ainda que, de alguma forma, nos seja alheio.

A teórica cultural russa Stevlana Boym – assim como posteriormente Zygmund Bauman a partir da leitura de Boym – propõe, em *The Future of Nostalgia*, que vivemos uma era de nostalgia. A autora inicia seu livro apresentando o caso de um casal alemão que, após a abertura das fronteiras da antiga União Soviética, vai visitar Kalingrado, antiga Königsberg, cidade natal de seus antepassados. Diante da busca por um sentimento de pertinência em um lugar que jamais antes haviam visitado, senão nas histórias contadas por seus parentes mais velhos, Boym se pergunta: eles estavam nostálgicos pela cidade ou pelas histórias de sua infância? É possível sentir saudades de um lar que nunca existiu? Para a autora, a nostalgia é definida justamente por esse conflito:

Nostalgia (de *nostos*, retorno ao lar, e *algia*, anseio), é um desejo de retorno a um lar que não mais existe ou que nunca existiu. Nostalgia é um sentimento de perda e deslocamento, mas é também um romance com nossas próprias fantasias. Amor nostálgico só pode sobreviver em uma relação à longa-distância. Uma imagem cinematográfica da nostalgia é a dupla exposição, ou superposição de duas imagens – do lar e do exterior, passado e presente, sonho e cotidiano. No momento em que tentamos forçá-las em uma única imagem, ela quebra a moldura ou queima a superfície.<sup>6</sup> (BOYM, 2001, p.xiii, tradução nossa)

---

6 No original: “Nostalgia (from *nostos* return home, and *algia* longing) is a longing for a home that no longer exists or has never existed. Nostalgia is a sentiment of loss and displacement, but it is also a romance with one’s own fantasy. Nostalgic love can only survive in a long-distance relationship. A cinematic image of nostalgia is a double

Ainda que possa ser um sentimento experimentado desde a origem da humanidade, é apenas no século XVII que se cunha o termo nostalgia, mais especificamente na dissertação do médico suíço Johannes Hofer, em 1688. Durante muito tempo, de fato, a nostalgia era menos vista como um sentimento que como uma patologia, sua cura exigia doses de ópio, terapias com sanguessugas e repouso nas montanhas. Nascendo como doença, não demora para que a nostalgia se torne uma pandemia, culminando, então, em uma condição característica de nossos tempos, sobretudo a partir da segunda metade do século XX. Para Boym:

O século XX começou com uma utopia futurista e terminou com nostalgia. A crença otimista no futuro foi descartada como uma nave ultrapassada por volta dos anos de 1960. A própria nostalgia tem uma dimensão utópica, só que não é direcionada ao futuro. Às vezes a nostalgia tampouco é direcionada ao passado, mas para os dois lados.<sup>7</sup> (BOYM, 2001, p.xiv, tradução nossa)

Essa imagem paradoxal resultante de uma sobreposição entre futuro utópico e passado reconfortante poderia muito bem ser deslocada das reflexões de Boym para um texto que buscasse definir o retrofuturismo. Essa peculiar vertente da ficção científica, que começa a se delinear a partir dos anos 70, se consolidando

---

exposure, or a superimposition of two images – of home and abroad, past and present, dream and everyday life. The moment we try to force it into a single image, it breaks the frame or burns the surface”.

7 No original: “The twentieth century began with a futuristic utopia and ended with nostalgia. Optimistic belief in the future was discarded like an outmoded spaceship sometime in the 1960s. Nostalgia itself has a utopian dimension, only it is no longer directed toward the future. Sometimes nostalgia is not directed toward the past either, but rather sideways”.

na década seguinte, é fundada na ideia de uma nostalgia quase compulsória, em que essa busca de refúgio no passado resulta de uma crescente conscientização da impossibilidade de realização das visões de futuro construídas pelo otimismo científico moderno diante das crises que as últimas décadas do século XX instauraram:

As expectativas futuristas despencaram pouco depois do começo da era espacial. Em meados dos anos 70, antecipações de um progresso sem fim, assim como as expectativas de que haveria infinitos recursos para alimentá-lo, entraram em declínio; além disso, muitos observadores começaram a questionar a inovação científica e refletir sobre o preço ecológico e social que ela demandava. A crise petrolífera, a recessão do meio aos finais dos anos 70 e os desastres ambientais como a poluição do Love Canal e Three Mile Island, tudo isso incitou questionamentos sobre os benefícios da tecnologia, sem sugerir soluções específicas. Mesmo que a NASA tenha levado a cabo seu programa Apollo, estava claro que os escritores *pulp* da FC haviam sido muito brandos na estimativa dos meios tecnológicos e financeiros necessários para colocar o homem no espaço.<sup>8</sup> (GUFFEY, LEMAY, 2014, p. 436, tradução nossa)

Cunhado nos anos 80, o termo retrofuturismo servia, assim, para denominar os muitos impulsos de resgate nostálgico de um futurismo inviabilizado pelo progresso do capitalismo tardio, em

8 No original: "By the mid-1970s, anticipation of nonstop progress, along with expectations that there would be infinite resources to fuel it, declined; moreover, many observers began to question scientific innovation and wondered at the ecological and social toll it was exacting. The oil crisis, the recession of the mid- to late 1970s, and environmental disasters like the pollution of Love Canal and Three Mile Island, all prompted widespread questioning of technology's benefits, without suggesting specific solutions. Even as NASA carried out its Apollo program, it was clear that pulp SF writers had taken too lightly the technical and financial means necessary to put human beings into space".

que as “naves ultrapassadas” descartadas na metáfora de Boym são recicladas para novamente brilhar nesses futuros construídos a partir de visões futuristas já passadas.

Para a primeira geração dos autores de retrofuturismo, bastava olhar para sua infância para recuperar esse momento de otimismo e crença na ciência que caracterizará os futurismos do passado. Dessa forma, a recuperação desses passados era também alimentada por um sentimento de retorno à infância – voltar às visões de futuro do passado era recuperar, também, essas histórias da infância que Boym sugere como foco da nostalgia no exemplo de Kalingrado.

A questão fica mais complexa quando chegamos à geração de Simon Stålenhag, nascido em 1984. A útil sincronia entre visões outras de futuro e visões da infância, nesse caso, se desfaz. O artista sueco viveu sua infância justamente em um tempo em que, como bem nota o filósofo italiano Franco Berardi (2019), o mundo acabara de experimentar uma bifurcação nas suas concepções de tempo. O futuro, a partir de então, se é que ainda existia, era majoritariamente concebido como um fluxo não na direção do progresso, mas da decadência – se não completo apocalipse. Eis o paradoxo: o retrofuturismo da geração pós 80 é tão distópico quanto o futuro do qual poderiam fugir através desse tipo de história.

A solução mais recorrente para o problema vem da própria flexibilidade na construção das retrotopias – para usar o conceito de Bauman –, que prescindem de um referencial real para existir. Formadas através de idealizações vagas que combinam o discurso saudosista de gerações anteriores com o oportunismo de novos movimentos capazes de ressignificar velhos símbolos para seus próprios fins, essas novas retrotopias seduzem as gerações que

nasceram nessa era distópica justamente por lhes devolver – ainda que em simulacro – um sentimento de futuro. Boym, nesse sentido, nota como a primeira geração pós-soviética na Rússia construiu visões idealizadas que alimentaram uma juventude tanto de extrema direita quanto de extrema esquerda. O retrofuturismo, a partir dessa mesma lógica, sustentado pelas convenções cristalizadas pela primeira geração, é capaz de manter, assim, seus efeitos de recuperação de um futurismo utópico mesmo para uma geração incapaz de conhecê-lo em primeira mão, transformando o passado em puro simulacro.

O mesmo contexto que gestou o retrofuturismo nos anos 70-80 também foi responsável, porém, pelo nascimento do *cyberpunk*. Como bem percebe Berardi (2019), o futurismo da geração de Stålenhag é moldado justamente por esse gênero: metrópoles decadentes, megacorporações, miséria generalizada, ecossistema em falência. No entanto, conforme o próprio *cyberpunk* vai se tornando um gênero datado, ele mesmo se torna uma espécie de retrofuturismo de superfície<sup>9</sup>: em que se resgata a estética de um momento anterior de desenvolvimento tecnológico, mas cuja visão de futuro se mantém tão incerta, cataclísmica ou distópica quanto a atual – pensemos, por exemplo, que filmes recentes como *Blade Runner 2048* (2017), de Dennis Villeneuve, e *Ghost in the Shell* (2017), de Rupert Sanders – que muito bem poderiam compartilhar o mesmo universo ficcional tal a semelhança dos mundos construídos – retratam, ambos, símbolos de futuro típicos dos 80: o néon, os androides e ciborgues, os grandes painéis de propaganda, certa orientalização do ocidente pelo Japão etc.

9 Podemos relacionar diretamente o *cyberpunk* com as estéticas retrofuturistas da *synthwave* e, posteriormente, da *vaporwave*.

Se, em uma primeira vista, justamente pela coincidência de uma visão mais abstrata de futuro, há certa dificuldade em enxergarmos em que medida o *cyberpunk* é retrofuturista, percebamos o papel reduzido que, por exemplo, as redes sociais exercem nesse mundo. Como *Black Mirror*, uma das mais populares distopias contemporâneas, bem representou, hoje, nossa visão de futuro é exponencialmente voltada para a digitalização do mundo, não para sua mecanização: aplicativos, inteligências artificiais, redes sociais, realidade aumentada, realidade virtual – o fetichismo do hardware é um traço que marca a ficção científica dos 80, não a atual.

Em certa dimensão, então, essa distopia néon de grandes conurbações decadentes e painéis eletrônicos com propagandas em japonês apelam para uma paradoxal nostalgia de tempos já distópicos, alimentada pelas memórias afetivas de infância/adolescência. E essa será a chave para entender a forma como Stålenhag consegue perpetuar suas pinturas nostálgicas de *Tales from the Loop* no cenário apocalíptico de *The Electric State*.

## WASTELAND ROADTRIP

*Eu estava preenchida por algo que poderia ser chamado de nostalgia e refletia sobre como você não escolhe as memórias que tem<sup>10</sup>.  
(STÅLENHAG, 2018, p. 74, tradução nossa)*

Como em outros livros de Stålenhag, *The Electric State* é composto de dois tipos de texto suplementares entre si, mas, em última instância, autônomos: a narrativa memorialística e fragmentária de um personagem-narrador, e as pinturas que

10 No original: "I was filled with something that might be called nostalgia and thought about how you have the memories you have".

retratam o mundo apresentado na obra. Em adição a esses, aparecem, em menor frequência, propagandas, documentos e textos abordando outros focos narrativos, em geral relacionados às grandes corporações que encabeçam as maravilhas tecnológicas apresentadas na história.

No caso de *The Electric State*, a parte narrativa é centrada no narrador-personagem Michelle, uma adolescente que, acompanhada pelo robô Skip, tenta cruzar um Estados Unidos em meio a um apocalipse tecnológico. Conforme avança nas estradas semi-abandonadas de um país em decadência, Michelle vai rememorando fragmentos do seu passado: a adoção por pais negligentes, as lembranças vagas da mãe biológica, o irmão levado pela assistência social, o começo da fuga dos adultos para as realidades digitais.

O foco nas memórias dessa infância próxima, ainda que permeada por eventos traumáticos, cria o tom nostálgico que pautará o livro como um todo. Pouquíssima coisa acontece de fato no presente narrativo, o que obriga o leitor, em grande medida, a montar, a partir de breves informações, um mosaico incompleto desse mundo que a rodeia. Nele, percebemos que, como em *Tales from the Loop* e *Things from the Flood*, estamos diante de um passado alternativo retrofuturista, em que avanços na robótica e na realidade virtual são apresentados sob uma estética tecnológica ultrapassada: *gadgets* volumosos, robôs caricatos, telefones públicos, tudo sempre conectado por muitos cabos.

Nas pinturas, os cabos servem como a melhor representação para esse *zeitgeist* tecnológico dos 90 que pauta a construção do

espaço em *The Electric State*, funcionando como símbolo para um mundo já interconectado pela rede, mas ainda por uma rede quase literal: um emaranhado visível de fios e cabos conectando as máquinas ao homem (figura 4).

Figura 4 – Uma cidade conectada por cabos

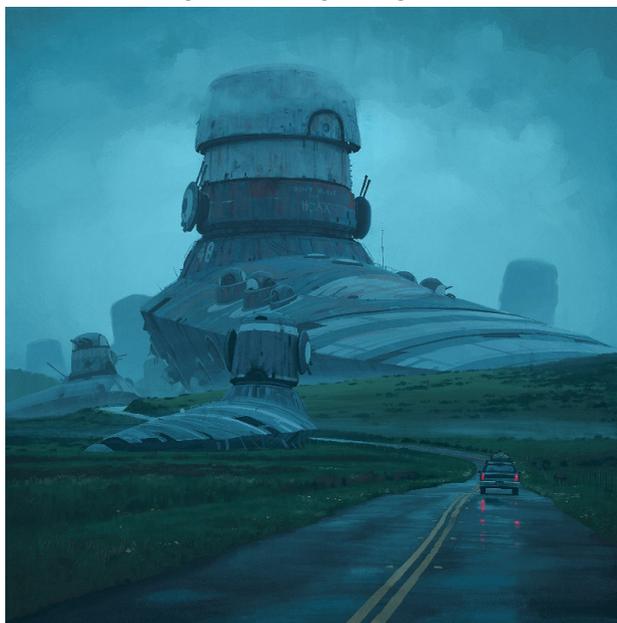


Fonte: <https://www.simonstalenhag.se/>.

Prescindindo de uma estética *cyberpunk*, a narrativa, no entanto, explora temas que são caros a essa vertente da ficção científica, tais como a mecanização dos corpos, a alienação criada pela tecnologia e o senso de crise generalizada – social, moral, econômica, ecológica. Para entender, contudo, como esses temas se articulam na narrativa, é preciso adicionar mais uma camada ao complexo jogo histórico formado nessa linha temporal alternativa. No mundo de *The Electric State*, os EUA experimentaram, num passado recente, uma guerra em seu próprio território, travada através de grandes *drones* de combate controlados à distância por operadores especializados. Uma consequência mais direta e explícita disso é um melancólico clima pós-guerra, marcado pela recessão econômica, em que os órfãos dos confrontos tentam

achar seu lugar em mundo de futuro cada vez mais incerto. Nas pinturas, esse espectro da recente guerra toma a forma dos *drones* abandonados, ruínas mecânicas integradas às paisagens (figura 5).

Figura 5 – Vestígios da guerra



Fonte: <https://www.simonstalenhag.se/>.

Uma consequência mais sutil – e perigosa – da recente guerra é o avanço tecnológico no campo da neurotecnologia. O sistema integrado de controle dos *drones* de guerra servirá de base para que a megacorporação “Sentre” desenvolva um aparelho de realidade virtual tão imersivo e sedutor que a maior parte da sociedade, já afetada pela crise da guerra, opta por fugir para esse mundo digital, deixando os corpos à mercê da lenta atrofia e desnutrição. Vemos ainda, a partir dos fragmentos de narrativa centrados não em Michelle, mas nos registros da guerra, que esse sistema integrado

de consciências que controlava os *drones* na guerra serviu de experimento para a criação de uma consciência coletiva tecnológica que, pouco a pouco, ganhou autonomia. Ainda que não fique claro no texto, as pinturas parecem apontar para o fato de que foram essas máquinas que orquestraram a prisão na realidade virtual para escravizar os homens e tomar o controle do país<sup>11</sup>. Nas imagens e nas observações de Michelle, vemos humanos transformados em zumbis digitais, vagando conectados por cabos a grandes *drones* de aparência tétrica (figura 6).

**Figura 6 – Dominação das máquinas**



Fonte: <https://www.simonstalenhag.se/>.

A entrevista dada por Stålenhag sobre *Tales from the Loop* que mencionamos em nossa introdução foi intitulada “Dystopia with hot chocolate” em referência a afirmação do autor de que

<sup>11</sup> O que parece, ainda, nos encaminhar para a situação de dominação das máquinas que encontraremos em *The Labyrinth*.

a diferença da distopia para o mundo que construíra era que, em seu mundo, havia chocolate quente ao se retornar a casa. De fato, o efeito de nostalgia criado em *Tales* parecia apontar para um retorno a uma infância acolhedora em oposição à visão distópica de futuro que marcaria o nosso tempo (BOMFIM; SASSE, 2021). Era justamente esse *hot chocolate* – os laços da infância, as viagens em família, as aventuras com os amigos – que permeava as cenas idílicas do primeiro livro o elemento que, até então, parecia ser o pilar do efeito de nostalgia inspirado pela obra. Como mostramos ao princípio, Stålenhag abandona o chocolate quente já na continuação de *Tales*, intensificando o cenário já decadente de *Things from the Flood* em *The Electric State*. É curioso, no entanto, pensar, como, mesmo tirando todos os elementos que poderiam nos fazer ansiar por esse passado, ainda é possível identificar nostalgia na obra. No próprio processo de concepção de *The Electric State* há certo movimento nostálgico do autor, que assume, em outra entrevista<sup>12</sup>, que as inspirações para o livro vieram de sua infância e adolescência, sendo Michelle uma amálgama entre seus dois irmãos mais velhos e a história, em grande medida, viria dessa experiência da transição da infância para a adolescência nos anos 90. Junto a isso, a própria narrativa favorece o efeito de nostalgia através da estrutura fragmentária e memorialística, oferecendo pequenos cortes do cotidiano da protagonista, de sua infância conturbada até os eventos que precedem a situação presente. É, contudo, na própria pintura de Stålenhag que localizamos o que parece de fato consolidar o tom nostálgico desse e dos demais livros.

---

12 Reportagem de Liz Ohanesian, em 2 de janeiro de 2019, para o *Los Angeles Times*. Disponível em: <https://www.latimes.com/books/la-ca-jc-simon-stalenhag-the-electric-state-20191002-htmllstory.html>. Acesso em: 15 abr. 2022.

Um elemento já presente em *Tales from the Loop* e que se mantém nos demais casos é a recorrência do signo da ruína como símbolo para essa sensação de um passado que se perde e para o qual seus vestígios nos convidam a retornar. Diferente do que vemos, em geral, nas narrativas góticas, em que as ruínas prenunciam o *locus horribilis* de retorno de um passado ameaçador, aqui, essas imagens, mesmo quando retratam tecnologias de destruição, são apresentadas como inofensivas, como mais um elemento da paisagem (figura 7).

Figura 7 – Paisagem em ruína



Fonte: <https://www.simonstalenhag.se/>.

Mesmo quando centradas em elementos próprios do presente narrativo, essas pinturas raramente representam uma ação determinante da narrativa. O olhar do artista recai prioritariamente por cenas casuais, em que a banalidade do retratado parece simbolizar uma simplificação do mundo próprio da perspectiva infantil/juvenil (figura 8). As típicas preocupações distópicas/pós-apocalípticas sobre política, justiça, sociedade, moral etc. só podem se manter como plano de fundo, borradas pela ótica mais pragmática da aventura empreendida pela jovem protagonista.

**Figura 8 – Distopia atrás do para-brisas**

Fonte: <https://www.simonstalenhag.se/>.

Como em uma *roadtrip* em família pelas *wastelands*, vemos esse mundo da mesma forma que uma criança o enxergaria pela janela do carro: uma sucessão de imagens sugestivas, ricas em possibilidades, instigantes, mas cuja coesão nunca chega a se realizar. E é justamente essa incapacidade de conectar todos os pontos, de transformar o conjunto das imagens em um mundo coerente e articulado, que bloqueia a invocação das típicas ansiedades distópicas e pós-apocalípticas em prol de efeitos mais convidativos, como a empolgação e o maravilhamento pela aventura da jornada.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como dissemos anteriormente, enquanto a ficção pós-apocalíptica, na imensa maioria dos casos, projeta o fim da civilização

no futuro, *The Electric State* constrói uma peculiar distopia apocalíptica situada no passado, alterando uma de suas funções centrais. Se o gênero em certa medida, opera como um *cautionary tale* sobre caminhos indesejados que nossa sociedade pode tomar, nos fazendo refletir sobre como evitá-los, nos questionamos que tipo de conclusão deveríamos tirar de um pós-apocalipse que aponta para o nosso passado – e quando, além disso, esse olhar parece permeado por um sentimento nostálgico.

A partir do mostrado, propomos que se *Tales from the Loop* pode ser elogiado pelo impulso de encontrar uma saída não ortodoxa para nossa atual incapacidade de recuperar uma visão positiva de futuro, *The Electric State* surge como uma reflexão amadurecida sobre os sentimentos ambíguos que marcam uma geração que cresceu enquanto o mundo dava seus primeiros passos em direção ao que hoje é uma clara realidade. Há, nesse sentido, certa rendição ao impulso distópico contemporâneo para o qual *Tales* representava uma resistência, mas, ao mesmo tempo, um esforço em mostrar que mesmo esse mundo sombrio pode ser povoado por mais do que apenas horror. Que, se é fácil ser nostálgico em relação ao passado na acolhedora Mäläröarna, paradoxalmente ainda o somos mesmo crescendo em um mundo que se encaminha para o seu fim.

Com isso, Stålenhag escapa da armadilha nostálgica de um retorno a um passado utópico ilusório e se apropria da nostalgia como uma forma de reflexão sobre as contradições do nosso tempo. O autor se aproxima, assim, do que Svetlana Boym chama de nostalgia reflexiva, em oposição a uma nostalgia restaurativa característica dessas retrotopias de pura exaltação de outros tempos:

Aqui, podem-se distinguir dois tipos de nostalgia: a restaurativa e a reflexiva. A ênfase na nostalgia restaurativa recai sobre o nostos e tenta uma reconstrução transhistórica do lar perdido. A nostalgia reflexiva floresce na algia, na saudade em si, e adia melancólica, irônica e desesperadamente o retorno. A nostalgia restaurativa não pensa em si mesma como nostalgia, mas como verdade e tradição. A nostalgia reflexiva insiste nas ambivalências da saudade e do pertencimento humanos e não se esquivava das contradições da modernidade. A nostalgia restaurativa protege a verdade absoluta, enquanto a reflexiva a coloca em dúvida.<sup>13</sup> (BOYM, 2001, p.xviii, tradução nossa)

Como já havia sido proposto em anterior análise (BOMFIM; SASSE, 2021), mesmo o retrofuturismo idílico de *Tales from the Loop* acabava servindo como uma forma de reflexão ao nos lembrar sobre a existência de outras formas de enxergar a relação entre o homem e a tecnologia. *The Electric State* se complementa à primeira mensagem deslocando o fim do mundo para esse mesmo passado e, assim, nos lembrando que esse retorno não pode ser simplesmente uma viagem de ida, uma fuga na direção de mundo melhor que se perdeu no passado, mas uma viagem que pressupõe um retorno necessário ao presente, único ponto do qual, de fato, podemos operar mudanças que nos resgatem de uma realidade distópica que, hoje, já nos cerca pelo passado e pelo futuro.

13 No original: "Here two kinds of nostalgia are distinguished: the restorative and the reflective. Restorative nostalgia stresses nostos and attempts a transhistorical reconstruction of the lost home. Reflective nostalgia thrives in algia, the longing itself, and delays the homecoming-wistfully, ironically, desperately. Restorative nostalgia does not think of itself as nostalgia, but rather as truth and tradition. Reflective nostalgia dwells on the ambivalences of human longing and belonging and does not shy away from the contradictions of modernity. Restorative nostalgia protects the absolute truth, while reflective nostalgia calls it into doubt".

## REFERÊNCIAS

- BERARDI, Franco. *Depois do futuro*. Tradução de Regina Silva. São Paulo: Ubu, 2019.
- BOMFIM, Julliana; SASSE, Pedro. *Contos do Loop e a resistência à distopia contemporânea*. *Abusões*, p. 110-154, Rio de Janeiro, n. 16, 2021.
- BOYM, Svetlana. *The Future of Nostalgia*. Nova Iorque: Basic Books, 2001.
- GUFFEY, Elisabeth; LEMAY, Kate C. Retrofuturism and Steampunk. In: LATHAM, Rob. *The Oxford Handbook of Science Fiction*. Oxford: Oxford University Press, 2014.
- HICKS, Heather J. *The Post-Apocalyptic Novel in the Twenty-First Century*. Nova York: Palgrave Macmillan, 2016.
- STÅLENHAG, Simon. *Things from the Flood*. Southern California: Design Studio Press, 2016.
- STÅLENHAG, Simon. *The Electric State*. Nova Iorque: Skybound Books, 2018.
- STÅLENHAG, Simon. *Tales from the Loop*. Nova Iorque: Skybound Books, 2020.
- STÅLENHAG, Simon. *The Labyrinth*. Image Comics, 2021.