

EXPECTATIVA E EXPERIÊNCIA NA FICÇÃO CIENTÍFICA: UMA ANÁLISE DO LIVRO NEUROMANCER

EXPECTATION AND EXPERIENCE IN SCIENCE FICTION: AN ANALYSIS OF THE BOOK NEUROMANCER

João Paulo Rossatti

Mestrando em História pela UFMT

jprossatti@gmail.com

Resumo

O presente trabalho pretende, a partir dos conceitos do historiador alemão Reinhart Koselleck “campo de experiência” e “horizonte de expectativa”, definir a experiência de tempo na obra de ficção científica *Neuromancer* de William Gibson, a relação entre sua história narrada e o seu período de produção e as projeções para o futuro descrito pelo autor que, em sua obra, se mostram cada vez mais atuais.

Palavras-chave: Neuromancer. Ficção Científica. História.

Abstract

The present paper intend, from the concepts of the German historian Reinhart Koselleck “Space of Experience” and “Horizon of Expectations”, to define the time experience in the William Gibson’s science fiction *Neuromancer*, the relation between his narrated history and his production period, projections for the future described by the author who, in his book, shows itself current increasing.

Keywords: Neuromancer. Science Fiction. History.

Introdução

“Entre, pois, no espantoso mundo da antecipação”

(Isaac Asimov, 1983.)

Em entrevista concedida a uma revista especializada em ficção científica Willian Gibson afirma que sua principal obra *Neuromancer*¹ “[...] trata do presente. Não trata de um futuro imaginário. É uma maneira de tentar entrar num acordo com o pavor e o terror inspirados em mim pelo mundo no qual vivemos”². Esta afirmação do autor de que sua obra - ao contrário das clássicas narrativas de ficção científica que tinham um objetivo de quiromancia com relação ao futuro - tinha por objetivo descrever o seu próprio presente, um presente que, na forma de uma narrativa hiperbólica, se torna um pasticho de si mesmo. Desta perspectiva não mais o futuro deveria ser temido, mas sim o seu próprio tempo, a sua atualidade. Portanto, tal afirmação do autor abre um espaço para uma análise da obra em sua conjuntura temporal de produção, para tanto me alicerço nos conceitos de “campo de experiência” e “horizonte de expectativa”, desenvolvidos pelo historiador alemão Reinhart Koselleck, com o auxílio deste par de conceitos me permito lançar um olhar mais acurado sobre o período em que a obra foi lançada e qual a relação da sua história com o seu contexto.

Antes de iniciar propriamente a análise da obra, penso ser necessário tecer um breve mapeamento da emergência da literatura de ficção científica, que surgiu primeiramente nos Estados Unidos e depois se espalhou pelo mundo. Suas origens remontam ao século XIX, contudo, o formato que conhecemos hoje surgiu como literatura *pulp*³ por volta dos anos 1920 no início voltada principalmente para o público infanto-juvenil e posteriormente desenvolvida como objeto de leitura mais sério.

Livretos baratos, forte apelo junto ao público jovem e histórias de fácil reconhecimento, estas são algumas características dessa primeira fase, chamada de *golden years*. A ficção científica deste período (com alguns traços característicos que se mantêm até hoje) possui

¹ GIBSON, Willian. *Neuromancer*. São Paulo: Aleph, 2008.

² Mondo 2000 n°07 1990 p. 59. Apud KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia*. Edusc: Bauru-SP, 2001. p. 380.

³ O termo “literatura *pulp*” remete aos livretos baratos vendidos em bancas nos anos 1920.

imagens típicas em seus enredos que são muito fáceis de definir e distinguir, por isso tornou-se um gênero literário singular nos vastos campos do romance moderno:

As imagens típicas da FC são claras até mesmo para o não aficionado: espaçonaves, mutantes, cidades submarinas, pistolas desintegradoras, impérios galácticos, viagens no tempo, supercomputadores [...] Uma lista assim pode ser prolongada indefinidamente, é através desses elementos que o leitor casual numa livraria consegue identificar com nitidez a estante de obras de FC [...] ⁴

Como o próprio nome nos leva a associar imediatamente, a ficção científica sempre alicerçou sua narrativa nas “maravilhas” da ciência, sendo esta um de seus personagens principais, entretanto, esta ciência não era coautora⁵ como tendemos imaginar. A “ciência” apresentada neste tipo de literatura têm características próprias e não possui necessariamente um compromisso com a realidade dos laboratórios, curiosamente em alguns casos ela chega até mesmo a inspirar a própria realidade. Os autores sentem-se livres para interpretar de forma mais onírica as maiores conjecturas científicas, como diz Bráulio Tavares: “Temos que lembrar que a FC utiliza muita matéria-prima da ciência, mas manipula os instrumentos da ficção. O resultado disso é que seu compromisso não é com a verdade, e sim com a imaginação e a fantasia”⁶, imaginação e a fantasia que são as principais características dos romances modernos e que na literatura de FC tomam proporções ainda maiores, devido justamente a característica de quiromancia que é por excelência o campo deste estilo.

Apesar de seu sucesso junto a um grande público durante muito tempo este foi considerado um gênero menor até mesmo inferior, pelo menos até meados dos anos 1960, a partir de então seu prestígio e sucesso começam a aumentar de forma significativa junto ao grande público devido, principalmente, a uma maior acuidade na narrativa – podemos dizer que este foi o período de profissionalização dos autores. Outro fator importante para isso é o amadurecimento tanto do público como dos autores a partir dos anos de 1950, mas principalmente nos anos de 1960. Um público que cresceu acompanhando e consumindo este tipo de literatura e que ao envelhecer não deixou de comprar tais livros. Essa conjuntura tornou possível a produção de histórias com temáticas consideradas mais

⁴ TAVARES, Bráulio. *O que é ficção científica*. São Paulo: Brasiliense, 1986. p. 07-08.

⁵ Idem, *Ibidem*, p. 11.

⁶ TAVARES, Op. Cit., p. 24.

adultas, mais “terrenas” e menos “espaciais”⁷. Autores como Philip K. Dick, Isaac Asimov, Arthur C. Clark, entre outros, são os principais representantes dessa nova geração de escritores. Num contexto em que crescimento e expansão do gênero se estenderam para muito além das fronteiras da literatura, fazendo grande sucesso no cinema com filmes como *2001 uma odisseia no espaço* de Stanley Kubrick, escrito em parceria com Arthur C. Clark, produzido em 1968, *Solaris* de Andrei Tarkovski; e na televisão com séries como *Jornada nas estrelas* e *Dr. Who*.

E o que as narrativas dos *golden years* e as *cyberpunks* dos anos 1980, período por mim analisado, têm em comum? Na verdade, com exceções é claro, grande parte dos escritos de FC apresentam futuros caóticos e/ou apocalípticos ou ainda um futuro em que a tecnologia avançou a tal ponto que o humano parece não ter limites, parece conhecer todos os cantos do universo, note entanto, sempre há recantos intocados e assim também há o medo do desconhecido que se torna papel central nestes escritos. Por exemplo, no que consideramos como narrativas “tradicionais” existe o medo de que extraterrestres malignos ataquem a terra ou futuros distópicos despojados de qualquer traço de individualidade (medo comum em tempos de Guerra Fria), como é o caso da sociedade imaginada por George Orwell em *1984*. No gênero *cyberpunk* o medo é relativo à tecnologia, o avanço acachapante desta sobre a sociedade, a incapacidade de muitos homens compreenderem a velocidade das mudanças, por isso a obra pode ser lida, como o próprio Gibson disse, como uma maneira de externar seus medos e pavores sobre o seu próprio mundo, o seu próprio tempo, existe uma espécie de tecnofobia misturada a uma extrema dependência. Mas, por fim, tentaremos expor a relação entre autor e sua obra com o tempo em que este escreveu sua *magna opus*.

Willian Gibson, autor de *Neuromancer*, nasceu em 1948 – portanto, junto com *1984* de Orwell –, cresceu no período em que o gênero de FC amadurecia e se tornava popular, torna-se desde cedo um ávido leitor de ficção científica, o que presumivelmente o influencia na escolha de sua futura carreira. Mas o principal ponto ao qual gostaria de chamar a atenção é o seguinte: Gibson cresce num período de grande efervescência política e cultural nos Estados Unidos, ele é um adolescente na década de 1960, época marcante para as contra-culturas, as subculturas, que, enfim, tornaram-se visíveis aos olhos

⁷ Antes da década de 1950 obviamente podemos encontrar grandes narrativas de ficção científica com temáticas consideradas adultas, por exemplo: *Admirável mundo novo* de Aldous Huxley, publicada em 1932; *1984* de George Orwell publicada em 1948.

da elite W.A.S.P.⁸ que controla(va) o país. Toda essa conjuntura que exalava mudança o influenciara de forma latente. Esta época fora marcada pela luta dos negros e das mulheres por equidade de direitos; pelo aparecimento dos *hippies* e dos ideais do “amor livre”, que se desdobraram em uma verdadeira revolução sexual ocasionada pela disseminação da pílula anticoncepcional e da camisinha⁹. Enfim, foi um período de grandes transformações na sociedade tradicionalista e conservadora norte-americana.

Essa situação político-cultural teve muitos reflexos na obra do autor, que começou a desenvolver seu estilo peculiar com a publicação de alguns de seus contos em meados dos anos 1980. Como o próprio autor afirmou, sua obra se prestava a exorcizar os temores que tinha em relação a sua época em particular, alocando-os na ficção científica em função de sua afinidade com o tema. Sua obra tratava de um presente caótico e incompreensível que ele vivenciava e o qual temia, devido à urgência com a qual as mudanças, nem sempre benéficas, se apresentavam.

A forma de sua narrativa – e a de outros autores que se agruparam em torno desta temática – foi batizada com o nome de *cyberpunk* devido ao estilo ágil e sem floreios com que os autores apresentavam suas histórias. Numa breve etimologia da palavra, *cyber* em grego significa controle, advém daí o neologismo cibernética que indica um sistema de controle totalmente tecnológico; *punk* advém do movimento homônimo e indica a rispidez e a atitude da dura vida urbana nos subúrbios industriais, no que tange a aspectos como sexo, drogas, violência e a rebeldia contra o autoritarismo nos modos de viver. Como explica Douglas Kellner. “Em conjunto os dois termos referem-se ao casamento da subcultura *high-tech*, com as culturas marginalizadas das ruas [...] cultura que funde tecnologia de ponta com alteração de sentidos [...]”¹⁰.

Assim a narrativa *cyberpunk* se caracterizava pela fusão de um mundo onde há tecnologia de ponta e um submundo dominado pelas drogas, sexo e a violência. Desta forma este subgênero apresentou-se como uma novidade extremamente impactante muito diferente da tradicional ficção científica, tendo características próprias e marcantes que influenciaram toda uma geração, segundo Kellner:

⁸ White, Anglo-Saxon and Protestant, em português: Branco, Anglo-saxão e protestante.

⁹ PURDY, Sean. *O século americano*. In: KARNALL, Leandro (org.). *História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI*. São Paulo: Contexto, 2010. p. 235-276.

¹⁰ KELLNER, Ibidem. p. 383.

A ficção cyberpunk, portanto, consiste numa implosão das técnicas de ficção modernistas e pós-modernistas, do gênero ficção científica e de outros códigos genéricos populares, com o estilo e as figuras dos movimentos punk e de outras subculturas urbanas contestadoras. [...] Prosa intensa e hiperbólica é típica dos cyberpunks que se empenham em captar ritmos, sensações, fluxos, imagens e experiências do presente numa prosa cadente, com personagens em situações limites e narrativas ágeis capazes de imprimir em seus leitores imagens poderosas ao projetarem visões aterradoras e prescientes de nosso presente tantas vezes angustiante e nosso futuro ainda mais assustador.¹¹

Os autores cyberpunks conseguiram absorver e traduzir em seus livros todo o caos sócio-político do período: a emergência de uma tecnologia que se atualizava cada vez mais rápido, da aceleração da vida, do extremo emprego na tecnologia em todos os aspectos do cotidiano, todas as mudanças sociais que os anos 1960 trouxeram, as crises econômicas dos anos 1970 e o liberalismo político da mesma década, o conservadorismo político dos anos 1980, as grandes corporações econômicas dominadas por seus executivos *yuppies*¹² que buscavam luxo e riqueza e o contraste com a pobreza crescente nos subúrbios das grandes cidades.

Elencamos estes fatos para tentar fundamentar nossa hipótese de que o “campo de experiência” de Willian Gibson foi projetado através de sua escrita nos seus livros e a sua descrição do futuro por ele imaginado, o seu “horizonte de expectativa”, na verdade funcionou como uma imagem espelhada de seu próprio tempo. A experiência de um novo tempo no livro se vista sob esta perspectiva, pode ser apreendida como uma análise de sua própria sociedade, invertendo a lógica proposta por Koselleck, neste caso a sua experiência não se diluiu por completo em uma expectativa. Este é a lente a qual propomos uma leitura de *Neuromancer*, considerado por muitos críticos como uma das mais importantes obras da ficção científica norte americana contemporânea, escrita por Gibson em 1983 e publicada nos Estados Unidos em 1984 – também um ano emblemático.

O livro narra à história do *cowboy*¹³ virtual Case, um super hacker desse novo e sombrio mundo que devido a uma punição imputada por um de seus antigos chefes ao

¹¹ Idem, *Ibidem*. p. 381-83.

¹² Termo da língua inglesa utilizado para designar *jovem urbano profissional*, geralmente atribuído aos trabalhadores das corporações financeiras que possuem padrão de vida de médio para alto.

¹³ No livro *cowboy* são os hackers. A definição desse termo e outros neologismos podem ser encontrados em um glossário ao fim do livro, sempre que for necessário dar a definição de um desses termos recorreremos a esse. GIBSON. *Ibidem*, p. 317-319.

tentar roubá-lo, tem inserido em seu corpo algumas neurotoxinas que o impedem de acessar a *matrix*¹⁴. O personagem privado de sua única forma de sobreviver se vê enterrado em uma vida sem perspectivas afundado no consumo de drogas, onde convive com a violência da grande metrópole em que mora. Case vive em Chiba uma super-cidade japonesa, que junto de BAMA¹⁵ formam os maiores conglomerados populacionais do futuro.

É então nesse contexto, que logo o levaria a autodestruição, que aparece Molly, uma assassina profissional que tem em seu corpo diversos implantes e modificações o que a torna uma verdadeira máquina de matar, contratada por Armitage para aliciar Case. Armitage acena com a possibilidade de cura para que Case possa novamente acessar a *matrix*. A primeira missão dos dois é roubar o construto “Dixie Flatline”, que corresponde à personalidade do antigo mestre de Case, reconstruída artificialmente e que o ensinará como roubar dados na *matrix*.

A segunda parte do livro mostra-nos a viagem dos dois protagonistas, unidos a Armitage até *Freeland*, planeta de propriedade da família Tassier-Ashpool, dona de um grande complexo industrial. Lá eles encontram Maelcum, um rastafári da vila operária de Zion que será o guia deles pelo submundo dessa estação que orbita a Terra. É neste planeta artificial que se encontra a inteligência artificial Neuromancer, a qual Case e Molly devem roubar para Armitage. Este último, no entanto, se revelaria apenas um corpo controlado por outra inteligência artificial chamada de Wintermute, que deseja se fundir com Neuromancer para criar um novo super-programa de computador - uma síntese de ROM e RAM¹⁶, isto é, informação e personalidade - com o intuito de controlar o mundo. Obviamente este breve resumo é insuficiente para detalhar todas as minúcias do universo criado por Gibson, universo que foi aprofundado e explorado em outros dois livros *Count zero* e *Mona Lisa Overdrive* que encerram a trilogia, mas nos fornece uma breve noção de como era esse mundo imaginado pelo autor.

O que nos interessa aqui, sobretudo, é o contexto em que se deu a produção desta obra de ficção e que nos abre a perspectiva de atrelá-la as duas categorias históricas desenvolvidas por Reinhart Koselleck: “campo de experiência” e “horizonte de

¹⁴ Ciberespaço.

¹⁵ Grande área metropolitana que cobre quase toda a costa leste americana indo de Boston a Atlanta.

¹⁶ RAM: Random Access Memory – memória eletrônica regravável e expansível; ROM: Read Only Memory – memória eletrônica que, após gravada, nunca mais pode ser adulterada.

expectativa”. A primeira categoria, segundo Koselleck, “é o passado atual, aquele no qual os acontecimentos foram incorporados e podem ser lembrados. Na experiência se fundem tanto a elaboração racional quanto as formas inconscientes de comportamento, que não está mais, ou que não precisam mais estar presentes no conhecimento”¹⁷. Ou seja, isto se configura nas tradições que permanecem na sociedade, nas possibilidades de vida dos homens, atreladas a sua bagagem histórica, que, deste modo, influenciam seus comportamentos e hábitos. Aqui é o passado que se faz presente. Já sobre a segunda categoria: “também ela (expectativa) é ao mesmo tempo à pessoa e ao interpessoal, também expectativa se realiza hoje, é futuro presente, voltado para o ainda-não, para o não experimentado, para o que pode ser previsto. Esperança e medo, desejo e vontade”¹⁸, ligado a um futuro que ainda não se atualizou, mas ao qual se imagina. Esse futuro imaginado está intimamente ligado à experiência da vida cotidiana, é um sentimento compartilhado pelo coletivo singular, já que cada expectativa de futuro, apesar de estar atrelada ao campo de experiência, é única, ou seja, é o futuro que se faz presente.

Desta definição apreendemos que: 1) a bagagem histórica humana cria espaços de experiência, estratos sobrepostos, mas não necessariamente cumulativos; 2) é esta experiência do passado que se atualiza no presente criando o horizonte de expectativas, e somente através destas camadas de experiências é que se pode prognosticar o futuro.

Colocando lado a lado a literatura, o cinema e a mídia, nós podemos detectar que em plena década de 1980 ainda há resquícios na sociedade norte-americana de uma experiência que coloca a tecnologia como “único” caminho rumo ao progresso. Essa experiência ainda têm raízes muito profundas nesta sociedade, essa experiência mantém um estreito laço com o que Koselleck escreve sobre a experiência da sociedade europeia no século XIX: “O futuro, mesmo não podendo ser deduzido da experiência, trouxe não obstante a certeza de que as invenções e descobertas iriam criar um mundo novo.”¹⁹ Aqui Koselleck está falando sobre a expectativa do século XIX, mas foi aquele presente que criou a experiência - que ainda em plena década de 1980 parece ter seus resíduos - de que o termo “progresso científico”, ainda, andava de mãos dadas com o ideal de uma sociedade a beira da perfeição. Parece que com os avanços da computação nos anos 1980

¹⁷ KOSELLECK, Reinhart. *Futuro passado*: contribuição à semântica dos tempos históricos. Rio de Janeiro: Ed. da PUC, 2011. p. 309.

¹⁸ Idem, *Ibidem*, p. 310.

¹⁹ KOSELLECK, Op. cit., p. 321.

e as possibilidades que este campo abria a esse ideal ainda parece estar longe de ser superada.

O progresso ainda parece ser um trem em velocidade máxima o qual nós perseguimos desesperadamente, ele chega cada vez mais rápido a sua estação, mas a cada parada ele muda tornando-se um objeto estranho do qual nos distanciamos novamente, ao mesmo tempo em que a celeridade dos avanços impunha-se com maior vigor ela não se mostra disponível para todos. Nos anos 1980 os que, até então, eram marginalizados conseguiram se inserir na cultura *tech* e passaram a ter sua voz ouvida, ou melhor, alguns desses homens que estavam nas bordas desta sociedade conseguiram passar a produzir seus próprios canais de comunicação devido a facilidade que alguns recursos tecnológicos lhes proporcionaram, assim passaram a requerer, também, a sua parcela de progresso ou a denunciar as rachaduras do sistema. No livro essa possibilidade se escancara, afinal, na história, tudo é realizado no *underground*.

Em artigo escrito no fim dos anos 1970 pelo filósofo francês Gilles Lipovetsky ele nos expõem teoricamente uma das dimensões dessa “sociedade do imediato” que então emergia: “Não queremos a ilusão do futuro, nem a coerção do passado. Postulamos aqui a intensidade do aqui e do agora como necessidades vitais.”²⁰. É sintomático que Gibson diga que seu livro trata muito mais sobre os temores de seu próprio presente, do que com o futuro. A experiência dessa sociedade com o presente, chamado por alguns de era pós-industrial, era sombria o temor de que a tecnologia tomasse conta da vida era constante para certos indivíduos, um exemplo disso pode ser visto na cidade de Detroit que viu a região industrial definhar nos anos oitenta e esse temor se refletiu em várias instâncias. Foi uma era de incertezas e isso tornava o vislumbre do futuro algo sombrio. A experiência desse tempo tornava o futuro não mais um algo virtual, mas sim algo que se atualizava cada vez mais rápido. A velocidade do tecno-capitalismo era superior à experiência que as pessoas tinham com o “antigo” capitalismo.

Se o que aparece em Lipovetsky é o postulado do “aqui e do agora”, outro teórico francês, Paul Virilio, dimensiona como a intensidade das mudanças multiplicava o estranhamento que as novas tecnologias causavam ao avançar sobre a vida: “Com os meios de comunicação instantânea (satélite, TV, cabos de fibra óptica, telemática) a chegada suplanta a partida, tudo ‘chega’ sem que seja preciso partir”²¹, e continua:

²⁰ LIPOVETSKY, Gilles. *A era do vazio: ensaios sobre o individualismo contemporâneo*. Barueri-SP: Manole, 2005. p. XIII.

²¹ VIRILIO, Paul. *Espaço crítico*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2005. p. 11

A instantaneidade da ubiquidade resulta na utopia de uma interface única. Depois das distâncias de espaço e de tempo, a distância elide a noção de dimensão física. A velocidade torna-se subitamente uma grandeza primitiva aquém de toda medida, tanto de tempo como de lugar²²

Dessa forma a sociedade hedonista que Lipovetsky descreve só é possível existir em decorrência de uma tecnologia que faz possível existir o “aqui e o agora”. Ao destruir as distâncias e transformar o conceito de velocidade a tecnologia deixou para trás nesse processo várias pessoas. Com essa velocidade insana com que algumas mudanças ocorreram em um curto espaço de tempo e a fragmentação de tudo levou alguns estudiosos a afirmarem que houve uma crise geral das identidades, como aponta Stuart Hall:

Um tipo diferente de mudança estrutural está transformando as sociedades modernas no final do século XX. Isso está fragmentando as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que, no passado, nos forneciam sólidas localizações como indivíduos sociais.²³

Fragmentação das identidades, fim das fronteiras, fim das distâncias, intensificação do aqui e do agora por meio do ciberespaço. Estes teóricos da pós-modernidade nos dão as pistas sobre os possíveis diagnósticos aplicáveis a essa sociedade, os temores que aquele presente suscitava, pensando com eles, nesse sentido, *Neuromancer* pode ser visto como uma análise do tecido social em que foi cosida, pois, como sabemos toda e qualquer obra carrega consigo traços característicos de sua própria época. O virtual futuro forjado pelo tecno-capitalismo, pela globalização sem freios, fluidez das identidades, fragmentação dos atores sociais, enfim, um mundo em que cada vez mais as fronteiras entre sexos, raças, religiões, entre política e economia, entre máquina e humanos tornava implícita a relação entre uma determinada perspectiva de presente e uma outra de futuro. Podemos, desta forma, mapear o “campo de experiência” de Gibson e encontrar em seu livro indícios das expectativas que surgem logo à frente, em seu horizonte.

²² Idem, Op. cit., p. 13.

²³ HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2003. p. 09.

A gigantesca megalópole que Gibson pinta, tem gente de todos os lugares, de todas as estirpes, com todas as intenções. No submundo dessas cidades, todos os tipos se encontram e se encontra todos os tipos de coisas. Sua cidade é obviamente exagerada, mas as situações que acontecem com o personagem principal poderiam muito bem ter acontecido no subúrbio de uma “simples” Nova York ou de uma “simples” Tóquio. O exemplo da globalização extrema que aconteceu no mundo nos anos 1980, pode ser percebida logo na primeira página do livro quando Case entra no bar “Chatsubo” e pede uma cerveja Kirin (japonesa). Neste curto trecho podemos verificar que: o dono do bar é de origem alemã, o bartender brasileiro e Case escuta um australiano berrar: “foram os chineses que inventaram a reconfiguração neural”. Em uma página nos deparamos com personagens de várias nacionalidades configurando um mundo sem fronteiras, tudo conflui em tudo. Tudo está próximo, ao alcance da mão: as pessoas, os lugares e a tecnologia.

Em *Neuromancer* Gibson nos apresenta um mundo dominado por grandes corporações econômicas que lutam entre si na busca pelo domínio absoluto do mercado mundial, por exemplo, a família Tassier-Ashpool pretende reinar absoluta no controle financeiro do planeta. Essas corporações assemelham-se muito à configuração das gigantes globais dos anos 1980, como Sony, IBM, Coca-Cola, Toyota, etc. Essas empresas, que sobreviveram a crise econômica da época, tornaram-se empresas do mundo, estenderam seus tentáculos por todos os lugares, entraram em todas as brechas, dominaram o mundo dos negócios ao aderirem plenamente aos preceitos do neoliberalismo econômico praticado naquela década, principalmente pelo governo britânico de Margaret Thatcher e por Ronald Reagan nos EUA. Gibson se inspira, provavelmente, nessa nova estrutura global sob a qual o capitalismo se abriga para retratar, em um tom acinzentado, as dicotomias existentes entre os bolsões urbanos hiperpovoados - atendendo as piores previsões dos futurólogos apocalípticos do período - e o luxo de algumas partes da cidade, além dos resorts espaciais onde vivem os endinheirados. Esses espaços urbanos são encobertos pelas fuligens das chaminés que insistem em jogar sua fumaça tóxica na atmosfera. Nesse mundo de contrastes o tom escuro entra em contraposição às cores vivas dos letreiros de neon que iluminam as eternas noites, já que as cidades nunca dormem. Naquelas cidades o luxo extremo com que os ricos vivem é uma dicotomia para com as condições paupérrimas do restante da população, por isso mesmo, vários habitantes acabam entrando num submundo onde as

drogas são utilizadas como rota de fuga a dura realidade e a violência é uma realidade cotidiana.

A sociedade em que Gibson vivia era uma sociedade de altos contrastes, portanto, sua escrita carrega a semântica soturna daqueles tempos de incerteza, e a sua narrativa expressa isso de forma visceral, segundo Koselleck:

O tempo se sabe, de qualquer modo não pode ser expresso a não ser em metáforas espaciais, mas evidentemente é mais claro falar de ‘espaço de experiência’ e de ‘horizonte de expectativa’ do que do contrário [...] O que importa é mostrar que presença do passado é diferente da presença do futuro.²⁴

Após a metade do livro, a certa altura, os personagens se encaminham para o planeta resort *Freeside* para onde Case, Molly e Armitage vão com a missão de roubar a inteligência artificial Neuromancer. Atento para este detalhe, pois aqui fica perceptível os contrastes entre o mundo dos ricos e os subúrbios que queremos evidenciar em nossa análise a fim de mostrar os espaços de experiência do autor, Gibson assim descreve o lugar: “Freeside é um bordel e nexus bancário, cúpula de prazer e porto livre, cidade fronteira e spa. Freeside é Las Vegas e os jardins suspensos da Babilônia, uma Genebra orbital [...]”²⁵. Sob essa ótica, *Freeside* representa o suprassumo do hedonismo oitocentista, a *Era do Vazio* como chamou Lipovetsky. Uma década de extravagância, de luxo, de nihilismo capitalista, é a era do “homem cool” vivendo no tempo da indiferença. Ainda segundo Lipovetsky: “O homem indiferente não se apega a nada, não tem certeza absoluta, adapta-se a tudo, suas opiniões são suscetíveis de modificações rápidas [...]”²⁶.

Freeside representa o luxo, a riqueza, o sonho neoliberal transformado em realidade, enfim, tudo o que um homem pode desejar se encontra sob o domo gravitacional desse paraíso que paira sobre a cabeça dos pobres humanos, por isso *Freeside* é a Las Vegas pois é permissiva e multicolorida, por isso é bela, pois, emula os fantásticos jardins suspensos da Babilônia, além de ser o paraíso fiscal do novo mundo sendo uma “Genebra orbital”. Em contrapartida temos a colônia operária de Zion encravada nas entranhas da ilha dos ricos, fundada pelos operários espaciais que construíram o paraíso dos homens poderosos mas que resolveram ficar e construir sua

²⁴ KOSELLECK, Op. cit., p. 310-311.

²⁵ GIBSON, OP. Cit., p. 129.

²⁶ LIPOVETSKY, OP. Cit., p. 26.

própria colônia espacial, esta colônia é calcada no misticismo rastafári, mostrando a pluralização das religiões. Zion é o total oposto da Vila Straylight, e é assim descrita pelo autor: “Vista da bolha do táxi, o casco improvisado de Zion lembrou Case do patchwork de barracos de Istambul, as placas irregulares e descoloridas rabiscadas a laser com símbolos rastafári e iniciais dos soldadores”²⁷. Ela está longe de ter a beleza dos jardins suspensos, ao compará-la aos barracos de Istambul Gibson reforça a visão de uma cidade pobre parecida com as do terceiro mundo, ou um dos subúrbios desindustrializados e empobrecidos que surgiram nos anos 1980 nas falanges das ricas cidades do primeiro mundo a partir da reestruturação econômica global. Para contrastar com a visão da ficção trago um trecho do livro de Jean Baudrillard *Cool memories*, trecho no qual o autor descreve as favelas brasileiras: “As favelas que escorrem como geleiras até os confins dos bairros de luxo – suspensas nas colinas – esperam escorregas como a terra que sepultará o Sheraton sob os escombros da miséria”²⁸. Assim com as favelas brasileiras Zion escorre de forma modorrenta até os portões de Straylight.

As mudanças que se sucederam a partir das crises econômica nos anos 1970 foram enormes os políticos conservadores ascenderam ao poder e o *welfare state* perdeu espaço e fora posto de lado, toda população que vivia nos bairros pobres e nos antigos centros industriais e, portanto, era a principal camada beneficiária dessas políticas assistencialistas, viu-se duplamente atacada pela velocidade das mudanças: sem emprego e sem ajuda. Suas esperanças diluíram-se à medida que seus empregos foram suplantados pelo uso da tecnologia e estes não conseguiram se adaptar a nova realidade. Enquanto isso, na outra ponta, os executivos de *Wall-street* tornavam-se cada vez mais poderosos, cada vez mais ricos, foi uma década de êxtase para quem se aventurou pelo mercado de capitais na esperança de viver o sonho capitalista. A sociedade industrial do pós-guerra que experimentou um longo período de pleno emprego foi solapada por sucessivas crises a partir dos anos 1970, nos países industrializados houve uma crescente evasão das indústrias para países onde a mão-de-obra era barata e os impostos mais baixos, o momento em que a economia tornou-se muito mais globalizada, os países ricos entraram na era pós-industrial e dinheiro não teve mais fronteiras. No mundo de *Neuromancer* é o ciberespaço que de uma só vez derruba os muros e as distâncias que ainda pudessem

²⁷ GIBSON, Ibidem, p. 131.

²⁸ BAUDRILLARD, Jean. *Cool memories*; 1980-1985. Rio de Janeiro: Espaço e Tempo, 1992. p. 55.

existir no mundo, o que posteriormente tornou-se uma realidade em nosso mundo, pois, hoje em dia todas as transações bancárias ou comerciais são feitas pelo ciberespaço.

Essas transformações pelas quais o capitalismo passava no primeiro mundo deram início ao período chamado de pós-industrial, “os países desenvolvidos tornaram-se, em grande parte, sociedades pós-industriais, concentrando-se progressivamente em novos segmentos de tecnologia avançada e alta lucratividade, bem como centros financeiros”²⁹. Justamente por estar vivendo em um país que passava por estas transformações após o *boom* industrial e por ver de perto a decadência deste sistema é que Gibson consegue colocar no papel de forma tão ácida sua visão sobre o presente, para ele, decadente.

E é justamente por estes motivos que sua obra pode ser considerada uma *mise en scène* deste mundo em reestruturação, *Neuromancer* apresenta vários aspectos das formas que a nova sociedade capitalista adquiriu ao emergir das cinzas do tipo de capitalismo que vigorou em anos passados. Assim os contrastes se tornam menos evidentes quando nós entramos no transe causado pelas cores chamativas e pelos letreiros em neon que iluminam as noites sem fim e percebemos que “nos países pós-industriais e neoliberais, enquanto a pobreza relativa e a concentração de renda cresciam, bolsões de miséria absoluta reapareciam triunfalmente nos outrora paraísos consumistas”³⁰.

Com essas pequenas associações podemos mapear o “campo de experiência” de Gibson, associar essa ilha espacial e sua sociedade aos neoliberais reacionários que se recolheram em suas penínsulas - vide o centro financeiro que é a ilha de Manhattan - e abandonaram os mais pobres em guetos afastados, cercados pela violência crescente e pelo aumento veloz do consumo de drogas pesadas. Num trecho do livro, logo que os personagens chegam a Paris - no livro essa parte é sugestivamente chamada de “missão: compras” - desembarcam no aeroporto e durante o caminho até o hotel Hilton (um símbolo de luxo) há o seguinte trecho:

A estrada que partia do aeroporto era reta, como uma incisão perfeita, abrindo a cidade ao meio. Ficou (Case) olhando as paredes loucas de barracos de madeira em patchwork passarem, condomínios, arcologias, conjuntos habitacionais sujos, mais paredes de compensado e ferro corrugado.³¹

²⁹ VISENTINI, Paulo G. Fagundes; PEREIRA, Analúcia D. *História do Mundo Contemporâneo: Da Pax Britânica do século XVIII ao choque das Civilizações do século XXI*. Petrópolis-RJ: Vozes, 2008. p. 205.

³⁰ Idem, *Ibidem*, p. 206.

³¹ GIBSON, *Ibidem*, p. 113.

Os personagens saem do Japão e vão para a França fazer compras, ficam em um hotel de luxo, mas para chegar aos seus destinos entram em contato com os “conjuntos habitacionais sujos”, onde moram as ralés, os renegados.

Ponto interessante a ser notado nessa parte é que ao chegarem ao hotel encontram o personagem chamado de “Finlandês” que os ajudará durante a estada na cidade, o entrecruzamento de pessoas das mais diversas nacionalidades, vivendo em territórios a milhas de distância de seus “lares” (se é que ainda se pode falar em lar) é sintomático para a percepção da crise das identidades proposta por Stuart Hall, segundo ele:

Quanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global de estilos, lugares e imagens, pelas viagens internacionais, pelas imagens da mídia e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, mais as *identidades* se tornam desvinculadas – desalojadas – de tempos, lugares, histórias e tradições específicos e parecem “flutuar livremente”.³²

O mundo sombrio de *Neuromancer* assemelha-se a essa análise de Hall. As cidades de Chiba e BAMA agregam dentro de seus limites pessoas com as identidades advindas das mais variadas origens, todas acabam congregadas em único lugar, mas despojadas de qualquer apego ou sentido com referência a um espaço geográfico. É esta mobilidade que torna as identidades fluídas, faz com que variem de acordo com o mercado, com as imagens da mídia, do ciberespaço.

A visão do autor sobre seu próprio tempo indica o medo do futuro que se aproxima: próteses, implantes biônicos, órgãos construídos em laboratórios, imersão da mente no mundo alternativo do computador, garras metálicas instaladas em baixo das unhas, displays que se projetam por sobre o nervo ótico, além das identidades regionais o próprio corpo torna-se obsoleto, mutável, a aparência, que em outros tempos poderia definir parte da identidade de um ser torna-se passível de mudança, de alteração. Ao descobrirmos que as pessoas muito ricas guardavam a sua consciência no ciberespaço, nessa concepção o futuro dos laços humanos, que não mais serão realizados pelo contato direto, mas sim pelo *écran* policromático que torna qualquer distância de espaço-tempo irrelevante. No livro a *matrix* ganha os contornos de um mundo real, Case às vezes parece não diferir em qual dos mundos efetivamente está, afinal, as cores e texturas se

³² HALL, *Ibidem*, p. 75.

assemelham às do mundo real que o cercam. O contato é mediado por meio de constructos computadorizados que penetram na mente e nos levam para o mundo do virtual, isso não parece tão distante assim, para Gibson o virtual já é o real!

Naqueles tempos o capital já não conhecia barreiras, as distâncias já não eram insuperáveis, as mudanças corporais eram possíveis, o que Gibson faz é usar um dos recursos pelos quais a prosa da literatura cyberpunk ficou conhecida por utilizar: a hipérbole. A história do livro é deliberadamente exagerada em todos os sentidos.

Esse mundo virtual que se atualiza cada vez mais rápido demonstra que “quanto menor o conteúdo de experiência, tanto maior a expectativa que se extrai dele”³³. A perspectiva desse mundo novo que a ciência traz junto de sua essência, unida a desesperança com o sistema capitalista, fez com que o horizonte de expectativas mostrasse-se muito mais sombrio, cada vez mais desconhecido, o livro de Gibson, portanto, é uma análise de seu próprio tempo, segundo Kellner “é um clube que curte fantasias high-tech fortes e a euforia das subculturas marginais, resposta a um período cujo caráter reacionário foi sem paralelos”³⁴.

Ao molde da arqueologia foucaultiana, o que Gibson faz é uma arqueologia do futuro, com o intuito de revolver as estruturas, as tendências e a dinâmica do presente, em um efeito quase moralizante com suas advertências sobre as políticas reacionárias, sobre a inserção cada vez maior do capitalismo na sociedade e o uso inadvertido das tecnologias desenvolvidas em seu presente. Uma denúncia sobre o momento em que os objetos tornaram-se humanos e os humanos tornam-se objetos. Esse é o presente travestido de futuro que Willian Gibson nos pincela com suas cores vivas, e como diz Kellner: “Neste sentido, *Neuromancer* é uma alegoria sobre a morte do capitalismo familiar e do triunfo de uma nova forma de capitalismo, dos grandes conglomerados, em que a tecnologia assume posição dominante”³⁵.

³³ KOSELLECK, Ibidem, p. 326.

³⁴ KELLNER, Ibidem, p. 418.

³⁵ Op. Cit., p. 397.