

# A LITERATURA DE FICÇÃO CIENTÍFICA: O FUTURO NO PRESENTE

**The literature of science fiction: the future in the present**

**La literatura de la ciencia ficción: el futuro en el presente**

João Paulo Rossati<sup>1</sup>

**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:** Ficção Científica. História. Neuromancer.

**Abstract:** The present paper intends, 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:** Science Fiction. History. Neuromancer.

**Resumen:** Pretende-se, con este trabajo, en base a los conceptos del historiador alemán Reinhart Koselleck experiencia de campo y horizonte de expectativas, definir el tiempo de experiencia en la obra de ficción científica de Neuromancer de William Gibson. Pretende-se investigar la relación entre su historia, el período de producción y las proyecciones para el futuro descrito por el autor, que en su obra, se está convirtiendo cada vez más presente.

**Palabras clave:** Ciencia ficción. Historia. Neuromancer.

<sup>1</sup> Universidade Federal do Mato-Grosso.

## INTRODUÇÃO

*“Em entrevista concedida a uma revista especializada em ficção científica, o autor William Gibson afirma que sua principal obra, Neuromancer, [...] 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” (MONDO, 1990, p. 59. apud KELLNE, 2001, p. 380).*

A afirmação do autor em relação a sua obra tinha por objetivo descrever o seu próprio presente, ao contrário das clássicas narrativas de ficção científica, que tinham relativo objetivo de quiromancia com relação ao futuro. 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 por ser desconhecido, 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 nas categorias de campo de experiência e horizonte de expectativa, desenvolvidas pelo historiador alemão Reinhart Koselleck; com o auxílio deste par de conceitos me permito lançar um olhar mais acurado no período em que a obra foi lançada e qual a relação da sua história com o seu contexto.

### **CYBERPUNK: A FICÇÃO CIENTÍFICA PÓS-MODERNA**

*“O céu sobre o porto tinha a cor de uma televisão sintonizada num canal fora do ar”  
William Gibson*

O que salta aos olhos no gênero *cyberpunk* é a intensidade com que a

tecnologia avançou sobre a vida. Nesse sentido, as obras e sua narrativa são construídas frente à incapacidade de muitos homens compreenderem a velocidade das mudanças, por isso a obra pode ser lida, como o próprio Gibson afirmou, como uma maneira de externar medos e pavores acerca de seu próprio mundo, o seu próprio tempo. Nesse sentido, a literatura, segundo Peter Gay, serve de porta de entrada para o mundo cultural do autor:

O romance realista corta o mundo em pedaços e monta-o de novo de formas distintas. A sua realidade é estilizada – forçada e torcida – para servir às exigências do enredo [...] (GAY, 2010, p. 14).

Por isso, tentaremos expor a relação entre autor e sua obra, relacionando-a com o tempo em que a escreveu, tentando demonstrar como é possível utilizar a literatura como uma porta de entrada para outro mundo, um mundo que já se foi, mas que em seu presente estava impregnado com uma expectativa de futuro. Nesta perspectiva, a literatura:

Encontra-se na interseção estratégica entre a cultura e o indivíduo, o macro e o micro, apresentando ideias e práticas políticas, sociais, religiosas, desenvolvimentos portentosos e conflitos memoráveis, num cenário íntimo. Lido de forma correta, promete tornar-se um documento extraordinariamente instrutivo. (GAY, 2010, p. 16.)

Portanto, sob a trama da literatura pode ser encontrado todo um paralelo com o real, já que a obra não pode ser separada do tempo que a produziu. O romance é como um espelho que reflete o mundo do escritor, que apesar de inventar a partir do real trabalha com perspectivas próximas às de sua realidade. No caso da ficção científica em que o autor

se permite imaginar o futuro, nesse caso, mesmo imaginando o devir, o autor parte das experiências e expectativas que guiam o seu macrocosmo cultural. Por isso, nas páginas que se seguem, tentaremos construir um panorama do momento histórico em que *Neuromancer* foi publicada, na década de 1980, tentando relacioná-la com o ambiente cultural em que foi produzida.

William Gibson nasceu em 1948 nos Estados Unidos. Cresceu no período em que o gênero de ficção científica amadurecia e se tornava popular. Torna-se desde cedo um ávido leitor desse tipo de literatura, 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 contraculturas, que, enfim, tornaram-se visíveis aos olhos da elite W.A.S.P.<sup>2</sup> que controla(va) o país. Toda essa conjuntura, que exalava mudança, o influenciará de forma latente. Essa 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 camisinha (Cf. KARNALL, 2010, p. 235-276). Enfim, foi um período de grandes transformações na conservadora sociedade 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. Ele mesmo afirma que teve a ideia que serviu de argumento para *Neuromancer* ao ver alguns jovens jogando

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

com um novo modelo de videogame, em que eles pareciam emergir para dentro da tela; a partir dessa experiência Gibson afirma que percebeu a ligação entre o homem e a máquina.<sup>3</sup> Assim, como o próprio autor explicitou, sua obra se prestava a exorcizar os temores que tinha em relação à sua época em particular.<sup>4</sup> Sua obra tratava de um presente instável politicamente e, de certo modo, incompreensível para a maior parte dos atores sociais frente às novidades tecnológicas que o próprio Gibson experimentava, e às quais tinha certo temor, devido à urgência com que as mudanças políticas e tecnológicas, nem sempre benéficas, surgiam.

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* sobrevém 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 [...] (KELLNER, 2001, p. 383).

3 Entrevista concedida ao programa de TV The Agenda. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WVEUWfDHqsU>.

4 Recentemente o canal de TV a cabo National Geographic lançou uma série chamada *Anos 80: a década que nos criou*. Nos programas apresentou o período como a década essencial para chegarmos onde estamos tanto no campo político como no tecnológico.

Assim, a narrativa *cyberpunk* se caracteriza pela fusão de um mundo onde há tecnologia de ponta e um submundo dominado pelas drogas, sexo e a violência. Este gênero 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:

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. (KELLNER, 2001, p. 83.381)

Os autores do movimento *cyberpunk* conseguiram absorver e traduzir em seus livros boa parte das experiências com as desordens sociopolíticas dos anos 1980: a emergência de uma tecnologia que se atualizava cada vez mais rápido, a sensação de uma aceleração cada vez maior do tempo da vida, do extremo emprego na tecnologia em todos os aspectos do cotidiano. Assim, as crises econômicas dos anos 1970 e o neoliberalismo econômico da mesma década, o conservadorismo político dos anos 1980, o florescimento das grandes corporações econômicas dominadas por seus executivos

*yuppies*<sup>5</sup> que buscavam luxo e riqueza e o contraste com a pobreza crescente nos subúrbios das grandes cidades que passavam por um processo de desindustrialização. Ou seja, o que é retratado em suas histórias são os contrastes de um tecnocapitalismo transnacional e complexos metropolitanos cada vez maiores, em que ilhas de luxo e riqueza eram rodeadas por bolsões de pobreza e violência.

Elencamos esses fatos para tentar fundamentar nossa hipótese de que o campo de experiência de Willian Gibson influenciou entrementes sua escrita e sua concepção do futuro; o seu horizonte de expectativas na verdade funcionou como uma imagem espelhada de seu próprio tempo. Desta forma, tanto o campo de experiência quanto o horizonte de expectativas fundiram-se em *Neuromancer*. Ao colocar-se diante do espelho, o que Gibson viu foi uma sociedade imersa em uma extrema presentificação do seu próprio tempo, uma sociedade imediatista, que dá início à época de necessidade da conexão imediata entre tudo e todos. Não à toa, a década de 1980 é o auge das visões pós-modernas.

Assim sendo, a narrativa apresenta a experiência por meio da expectativa de um novo tempo que, vista sob esta perspectiva, pode ser apreendida como uma análise de sua própria sociedade. Esta é a lente pela qual propomos a leitura de *Neuromancer*, considerada por muitos críticos como uma das mais importantes obras da ficção científica norte americana contemporânea, escrita por

---

5 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. Um exemplo de como este foi um movimento forte entre os executivos norte-americanos pode ser visto no cinema com *Wall Street: poder e corrupção* filme de 1988 do diretor Oliver Stone.

Gibson em 1983 e publicada nos Estados Unidos em 1984.

O livro narra a história do *cowboy*<sup>6</sup> virtual Case, um *hacker* que devido a uma punição imputada por um de seus antigos chefes ao tentar roubá-lo tem inserido em seu corpo algumas neurotoxinas que o impedem de acessar a *matrix*<sup>7</sup>. O personagem, privado de sua única forma de sobrevivência, se vê arraigado em uma vida sem perspectivas, vivendo na indiferença total, afundado no consumo de drogas, num ambiente em que convive com a enorme violência da grande metrópole em que mora. O personagem principal, Case, vive em Chiba, uma gigantesca cidade japonesa, que junto de BAMA<sup>8</sup>, forma os dois maiores conglomerados populacionais do futuro.

A segunda parte do livro apresentamos a viagem dos dois protagonistas, unidos a Armitage, até *Freeland*, planeta de propriedade da família Tassier-Ashpool – clã empresarial de origem australiana e francesa –, 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 ao redor da Terra. É nesse 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 superprograma de computador - uma

síntese de ROM e RAM<sup>9</sup>, 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*<sup>10</sup> que, encerram a trilogia –, mas nos fornece uma breve noção de como é o 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 às duas categorias históricas desenvolvidas por Reinhart Koselleck: campo de experiência e horizonte de 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 (KOSELLECK, 2011, p. 309).

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 acerca da segunda categoria:

[...] também ela (expectativa) é ao mesmo tempo à pessoa e ao interpessoal, também expectativa se realiza hoje, é

6 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).

7 Ciberespaço.

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

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

10 Ambos publicados pela editora Aleph.

futuro presente, voltado para o ainda não, para o não experimentado, para o que pode ser previsto. Esperança e medo, desejo e vontade [...] (2011. p. 310),

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 essa experiência do passado que se atualiza no presente, criando o horizonte de expectativas, e somente por intermédio destas camadas de experiências é que se pode prognosticar o futuro.

Nos anos 1980, o progresso da tecnologia mostrava-se parecido com um trem em velocidade máxima, ao qual os homens perseguiam desesperadamente. Este trem chegava cada vez mais rápido à sua estação, mas a cada parada ele parecia mudar, tornando-se um objeto estranho ao qual os homens voltavam a se distanciar. Ou seja, ao mesmo tempo em que a celeridade dos avanços tecnológicos impunha-se com cada vez mais vigor e estava disponível em uma velocidade cada vez maior, o seu envelhecimento, a sua obsolescência programada, também surgia na mesma medida. Desta forma, estar conectado com a última tendência era o imperativo que movia aquela sociedade.

Em artigo escrito no fim dos anos 1970, o filósofo francês Gilles Lipovetsky nos expõe teoricamente uma das dimensões dessa sociedade do imediato que então estava surgindo: “Não queremos a ilusão do futuro, nem a coerção do passado. Postulamos a intensidade do aqui e do agora como

necessidades vitais.”(LIPOVETSKY, 2005, p. XIII). É sintomático que Gibson afirme que seu livro trata muito mais dos temores de seu próprio presente, do que com o futuro. A experiência dessa sociedade com o presente, chamado por alguns de era pós-industrial (termo desenvolvido pelo sociólogo francês Alain Touraine), era um tanto 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 definhando nos anos oitenta. Foi uma era de incertezas e isso tornava o vislumbre do futuro algo um tanto nebuloso. A experiência desse tempo tornava o futuro não mais algo virtual, mas sim algo que se atualizava cada vez mais rápido, a inauguração de uma era de presentismo exagerada. A velocidade do tecnocapitalismo 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 (VIRILIO, 2005, p.11)

e continua:

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 lugar (VIRILIO, 2005, p.13)

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 às margens do sistema. Com essa velocidade insana com que algumas mudanças aconteceram, em um curto espaço de tempo, e a fragmentação de tudo que é social, ocorreu um movimento que 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. (HALL, 2003, p. 9)

Fragmentação das identidades, fronteiras fluídas, relativização das distâncias, intensificação do aqui e do agora por meio do ciberespaço. Estes teóricos da pós-modernidade nos dão as pistas acerca dos possíveis diagnósticos aplicáveis àquela sociedade, os temores que aquele presente suscitava. Nesse sentido, *Neuromancer* pode ser considerado como uma forma de análise do tecido social em que foi cosida, pois, como sabemos, toda e qualquer obra carrega consigo traços característicos de sua própria época. O futuro virtual forjado pelo tecnocapitalismo, pela globalização, fragmentação dos atores sociais, enfim, um mundo em que cada vez mais as fronteiras entre sexos, raças, religiões, entre política e economia, entre máquinas e humanos tornava implícita a relação entre uma determinada perspectiva de presente e outra de futuro. Podemos, dessa forma, mapear o campo de experiência de Gibson e encontrar

em seu livro indícios das expectativas que surgem logo à frente, em seu horizonte.

A gigantesca megalópole que Gibson descreve tem gente de todos os lugares, de todas as estirpes, com todas as intenções. No submundo dessas cidades, todos os tipos se encontram, assim como 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 Tóquio. O exemplo da globalização que aconteceu no mundo dos anos 1980 pode ser percebido 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 é 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 o que já havia sido apontando antes como 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 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, que intensificaram seu processo de mundialização (mostrando que o capital não tem fronteiras), como Sony, IBM, Coca-Cola, Toyota, etc. Essas empresas, que sobreviveram à 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 às piores previsões dos futurólogos apocalípticos do período - e o luxo de algumas partes das cidades. Esses espaços urbanos são encobertos pelas fulgens 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 à dura realidade e a violência é um fato cotidiano.

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. (KOSELLECK, 2011, p. 11-310)

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*. Aqui ficam mais perceptíveis os contrastes entre o mundo dos ricos e os subúrbios. 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 [...] (GIBSON, 2008, p. 129).

Sob essa ótica, *Freeside* representa o suprassumo do hedonismo oitentista, a *Era do Vazio*, como chamou Lipovetsky. Uma década de extravagância de niilismo capitalista, é a era do homem cool vivendo no tempo da indiferença, pois: "O homem indiferente não se apega a nada, não tem certeza absoluta, adapta-se a tudo, suas opiniões são suscetíveis de modificações rápidas [...]" (VIRILIO, 2005, p. 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. *Freeside* é como Las Vegas, pois é permissiva e multicolorida, por isso é bela, já que emula os fantásticos e míticos jardins suspensos da Babilônia, além de ser o paraíso fiscal do novo mundo, sendo uma Genebra orbital, como descreve Gibson. Em contraste, 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 própria colônia espacial. Esta colônia é fundada 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 soldados. (2008, p.131).

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 de seu tempo, que surgem nas falanges das ricas cidades do primeiro mundo a partir do movimento de reestruturação econômica global ocorrido à época. Para contrastar com a visão da ficção, apresento um trecho do livro de Jean Baudrillard, *Cool memories*, 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 (BAUDRILLAR, 2005, p. 55).

Assim, com as favelas brasileiras Zion escorre de forma lenta até os portões de Straylight.

As mudanças que se sucederam a partir das crises econômicas nos anos 1970 foram enormes, os políticos conservadores ascenderam ao poder e o *welfare state* perdeu espaço, toda população que vivia nos bairros pobres e nos antigos centros industriais e que, 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 à 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. 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 em que 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 o 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 existir no mundo, o que posteriormente tornou-se uma realidade em nosso mundo, pois hoje todas as transações bancárias ou comerciais são feitas pelo ciberespaço.

Essas transformações pelas quais o capitalismo passou 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 (VISENTINI; PEREIRA, 2008. p. 205).

Justamente por estar vivendo em um país que passava por essas 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 acerca do presente.

E é precisamente por esses 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. Os contrastes se tornam

menos evidentes quando entramos no transe causado pelas cores chamativas e pelos letreiros em neon que iluminam as noites sem fim, mas um olhar mais atento e podemos perceber 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 (VISENTINI, PEREIRA, 2008, p. 206).

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 nos EUA - e abandonaram os mais pobres em guetos afastados, cercados pela violência crescente e pelo aumento do consumo de drogas. 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. (VISENTINI, 2008, 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:

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'. (HALL, 2003, p. 75)

O mundo 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 acerca de 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, 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 assemelham às do mundo real que o cerca. O contato é mediado por meio de constructos computadorizados que penetram na mente e os levam para o mundo do virtual, e isso não parece tão distante assim (vide a anedota dos videogames que, segundo o autor, inspirou a obra); 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. A perspectiva desse mundo que a ciência traz junto de sua essência, unida à 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 (2001, p. 418),

[...] 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.

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 acerca das políticas reacionárias, sobre a inserção cada vez maior do capitalismo na sociedade e o uso inadvertido das tecnologias desenvolvidas em seu presente. Uma denúncia do momento em que os objetos tornaram-se humanos e os humanos tornaram-se objetos. Esse é o presente travestido de futuro que Willian Gibson nos pincela com suas cores vivas e que, como escreve 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 (KELLNER, 2001, p. 397).

## REFERÊNCIAS

BAUDRILLARD, J. **Cool memories: 1980-1985**. Rio de Janeiro: Espaço e Tempo, 1992.

GAY, P. **Represálias Selvagens: realidade e ficção nas literata de Charles Dickens, Gustave Flaubert e Thomas Mann**. São Paulo: Cia. Das Letras, 2010.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

KARNAL, Leandro (Org.). **História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI**. São Paulo: Contexto, 2010.

KELLNER, D. **A cultura da mídia**. Bauru: Edusc, 2001.

KOSELLECK, R. **Futuro passado**: contribuição à semântica dos tempos históricos.

LIPOVETSKY, G. **A era do vazio**: ensaios sobre o individualismo contemporâneo. Barueri: Manole, 2005.

\_\_\_\_\_.; CHARLES, S. **Os tempos hipermodernos**. São Paulo: Barcarolla, 2004.

TAVARES, Bráulio. **O que é ficção científica**. São Paulo: Brasiliense, 1986

VISENTINI, P. G. F.; PEREIRA, A. D. **História do Mundo Contemporâneo**: Da Pax Britânica do século XVIII ao choque das Civilizações do século XXI. Petrópolis-RJ: Vozes, 2008.

VIRILIO, Paul. **Espaço crítico**. Rio de Janeiro: 34, 2005.

## **FONTES**

GIBSON, W. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 2008.