

## ***Neuromancer* – William Gibson**

Roteiro para a discussão  
Por Ana Rüsche

### **1. William Ford Gibson e a obra**

Nascido na Carolina do Sul, EUA, 1948. Possui dupla-cidadania canadense.

Texas: em escritos autobiográficos, alude a uma identificação a outras pessoas marcadamente texanas, como Bruce Sterling, John Shirley e Lewis Shiner, mais tarde designados *cyberpunks*:

“Depois de ter sido convencido a assinar um contrato (pelo falecido Terry Carr, sem o qual certamente não existiria *Neuromancer*), me descobri possuído por uma atitude de dissidência que certamente não ia compartilhar com meu editor; na verdade, com praticamente ninguém. As únicas pessoas que sentiam isso eram alguns dos outros escritores com os quais eu acabaria sendo rotulado de “cyberpunk”, e eles estavam longe, a maioria em Austin, Texas”. – William Gibson no prefácio *O céu sobre o Porto*, 2004.

Além da agricultura e pecuária, *the Lone Star State* concentra parte importante da indústria de componentes eletrônicos avançados, além de ser maior produtor de petróleo e gás natural. Nada estranho aparecer um *cowboy* no livro.

Premiado ineditamente com três principais prêmios da ficção científica: Nebula, Hugo e Philip K. Dick, após sua publicação em 1984. Assim, o autor publicou a Trilogia *Sprawl*: *Neuromancer* (1984), *Count Zero* (1986) e *Mona Lisa Overdrive* (1988). A construção de mundo para *Neuromancer* pode ser traçada em contos de 1981 e 1982, *Johnny Mnemonic*, *New Rose Hotel* e *Burning Chrome* na revista *Omni*.

Título: neuro, prefixo grego que alude a nervo, e “mancer”, também do grego, em português “mancia”, que alude à mágica, adivinhação. Segundo André Lemos, “um trocadilho entre neuro e mântico, criando mágicos cibernéticos, unindo a força racional da neurociência com as potências desconhecidas da magia”.

### **2. Reconfiguração do globo terrestre: capitalismo tardio e megacorporações**

Sob a égide do capitalismo tardio, o cyberspaço: velhas estruturas de injustiça social e manutenção da concentração da propriedade privada, aliada à produção desmesurada de mercadorias, incentivando um padrão de consumo cada vez mais acelerado e reorganizando a obrigatoriedade do trabalho com destaque ao setor terciário, se esquecer da economia de guerra.

“Verão no Sprawl, as multidões no shopping indo para um lado e para outro como se fossem talos de grama soprados ao vento, um campo de carne com marés súbitas de necessidade e gratificação.”

“– Não. Mas vi alguma ação. – Julie sorriu seu sorriso rosa. – É maravilhoso o que uma guerra pode fazer pelos mercados.”

A este panorama, alguns autores denominam de “capitalismo tardio”, como Fredric Jameson, mas também de “neocapitalismo”, utilizado por outros teóricos para designar as transformações do capitalismo após 1945. Ernest Mandel passa a utilizar o termo “capitalismo tardio” por entender que “neocapitalismo” poderia caracterizar “tanto uma continuidade como uma descontinuidade em relação ao período anterior”, mesmo que ache o termo “capitalismo tardio” limitado, por ser apenas uma caracterização cronológica e não sintética”.

Na ficção, a expansão capitalista encontra um novo local: o *cyberespaço*, novo território de disputa hegemônica.

Megacorporações e controle: Gibson imagina um globo terrestre em que megacorporações, como a Tessier-Ashpool, atuam com concentração de poder maciça. O controle que empregam passa pela intrusão corpórea. Por exemplo, o protagonista Casa acha estranho a figura do *sarariman*, embora não perceba ser um duplo ocidental, com toxinas implantadas na espinha:

“Saiu do caminho para deixar um sarariman de terno escuro passar, exibindo o logo da Mitsubishi-Genentech tatuado nas costas da mão direita. Seria autêntico? Se for real, pensou, o cara está com problemas. Se não for, bem feito para ele. Os empregados da M-G acima de um certo nível recebiam implantes com microprocessadores avançados que monitoravam os níveis de mutágenos na corrente sanguínea. Um equipamento desses faria com que você fosse despachado na Night City, despachado direto para dentro de uma clínica negra.”

“Por um instante, [Case] ficou se perguntando como seria isso, trabalhar por toda sua vida para uma zaibatsu. Moradia da empresa, hino da empresa, funeral da empresa.”

“– Você tem quinze saquinhos de toxinas presos ao revestimento de suas principais artérias, Case. Eles estão se dissolvendo. Muito lentamente, mas estão se dissolvendo. Cada um contém uma micotoxina. Você já conhece bem o efeito dessa micotoxina. Foi a mesma que seus ex-empregadores lhe deram em Memphis.”

O tema do controle aparece inúmeras vezes, principalmente na figura da Molly, que paga o Finlandês para ter uma conversa sem escuta com Case, ao mesmo tempo em que trabalha acompanhando milimetricamente a vida de pessoas.

Sprawl: “*Home was BAMA, the Sprawl, the Boston-Atlanta Metropolitan Axis*”, Eixo Metropolitano Boston-Atlanta. Dentro do território dos EUA surge um eixo, uma conurbação que ligaria este espaço físico. É interessante ainda a citações a locais menos explorados nas ficções científicas estadunidense, como o Japão, marcando a configuração de ordem política global.

Fora da lei sistêmica: a exemplo do Velho Oeste, cuja expansão em busca de ouro e terras somente se deu com a tolerância a crimes que fariam arrepiar a nuca dos bem educados da Costa Leste e Europa (extermínio de populações indígenas, duelos, apostas, reforço de atitudes patriarcais e abuso de mulheres, para citar alguns imortalizados no gênero *western*), em *Neuromancer* há uma zona de ilegalidade justificada, inclusive, pela necessidade sistêmica:

“Havia incontáveis teorias explicando por que Chiba City tolerava o enclave de Ninsei, mas Case tendia a crer na ideia de que a Yakuza poderia estar preservando o local como uma espécie de parque histórico, uma lembrança de origens humildes. Mas ele também via um certo sentido na ideia de que as tecnologias em ascensão exigiam zonas fora da lei, que Night City não estava ali para seus habitantes, mas como um playground deliberadamente supervisionado de tecnologia.”

“Vamos conseguir, mas não há descanso para os maus, há?”

### 3. Gêneros literários que perfazem a matrix da obra

“Gêneros B”, *noir*, policial e *western*”: assim como Philip K. Dick faz uso em O homem do Castelo Alto ou Alfred Bester em *Stars my destination* de gêneros considerados “menores” na literatura, Gibson lança mão de elementos dos gêneros *noir*, policial e *western*:

Especificamente sobre o *noir*, um gênero-irmão da FC nas bancas de jornal dos anos de 1950, o estilo detetivesco “irá retratar a cidade como a senhora desconhecida e perigosa, disputada por gangues e habitada por uma justiça pouca, por mortes banais, copos de uísque, socos, fumaça espessa de cigarro e mulheres de batom vermelho. Conhecida por ser “uma literatura barata”, distribuída em livrinhos e comics vendidos em bancas, impressos em papel jornal, voltada a temas populares, a denominada pulp fiction.” (Ana Rüsche sobre a HQ *Blacksad*).

A primeira parte do livro evoca um mundo sem lei, uma evocação do gênero consagrado na literatura estadunidense e produzido entre 1939 e 1950. Raymond Chandler é um representante do gênero, conhecido por escrever romances de ambientação soturna, com ações perigosas e palavrões, crimes feitos por gângsters, tiros, com mulheres de batom vermelho e vestido curto, névoa de cigarros e copos uísque com gelo. Gibson atualiza seu cenário ao *cyberpunk*, incluindo as clássicas “mulheres misteriosas”, Linda Lee e Molly, com ações que desafiam o poder e a confiança.

“Seu perseguidor havia voltado. Ele tinha certeza. Sentiu uma pontada de animação, octógonos e adrenalina se misturando com alguma outra coisa. Você está gostando, pensou; você é maluco. Porque, de algum modo bizarro e muito aproximado, era como uma incursão na matrix. Bastava ficar doído o suficiente e se meter em problemas desesperadores, mas estranhamente arbitrários, era possível ver a Ninsei como um campo de dados, a forma como a matrix um dia o fizera se lembrar de proteínas ligadas para distinguir especialidades de células. Você podia se jogar numa deriva em alta velocidade e deslizar, totalmente focado mas separado de tudo, e todos

ao seu redor dançando a dança dos negócios, interagindo informações, dados encarnados nos labirintos do mercado negro... Depositou a naja num latão de lixo em Ninsei e engoliu outro octógono a seco. A pílula acendeu seus circuitos e ele desceu no fluxo da Shiga até a Ninsei, e depois para Baiitsu.”

“Fique quieto. Não se mexa. E Ratz estava ali, e Linda Lee, Wage e Lonny Zone também, mil rostos da floresta de neon, marinheiros e marginais e putas, onde o céu é de prata envenenada, além de grades de metal e da prisão do crânio.”

“Além do tremor de neon de Ninsei, o céu tinha aquele tom de cinza sinistro. O ar havia ficado pior; parecia ter dentes essa noite, e metade da multidão usava máscaras com filtro.”

“Modismos varriam o Sprawl à velocidade da luz; subculturas inteiras podiam surgir da noite para o dia, proliferar por algumas semanas e depois desaparecer inteiramente.”

Técnica de escrita: uso de linguagem rebuscada, com excesso de adjetivação, barroca, que produz de um lirismo sem profundidade ao *kitch*, o excesso de referência a marcas e produtos de consumo, porém dentro de um mundo com uso irrefreável de tecnologia e implantes.

Como bem aponta Adriana Amaral, “Com *Neuromancer*, William Gibson rompeu as barreiras entre a chamada literatura tradicional e o gueto do fandom típico da ficção-científica”.

“Os shurikens sempre fascinaram Case, estrelas de aço com pontas afiadas como facas. Elas estavam dispostas sobre um fundo de ultracamurça escarlate com fios quase invisíveis de linha de pesca de nylon em seus centros com estampas de dragões ou símbolos de yin-yang. Eles capturavam o neon da rua e o distorciam, e ocorreu a Case que essas eram as estrelas sob as quais ele viajava, seu destino traçado numa constelação de cromo barato.”

#### **4. *Cyberpunk*: expressão do capitalismo tardio**

*Cyberpunk*: é a denominação do gênero literário que Gibson inaugura ou amadurece em *Neuromancer*. De forma mais técnica, Adriana Amaral define o gênero da seguinte maneira:

“O *cyberpunk* é um subgênero cuja tradição é herdada das visões obscuras e distópicas do romantismo gótico, e sua atitude origina-se de um passado de contracultura. Nesse contexto, o escritor norte-americano de ficção científica Philip K. Dick (1928-1982) é “transformado” em um visionário protocyberpunk, através das adaptações cinematográficas de suas obras (*Blade Runner*, *Total Recall* e *Minority Report*)”.

Fredric Jameson irá dizer que o *cyberpunk* representa “de agora em diante, para muitos de nós, a expressão literária suprema, se não do pós-modernismo, então do próprio capitalismo tardio” (em *A lógica cultural do capitalismo tardio*, 1996).

Esta discussão sobre como o *cyberpunk* se alimenta de um espírito combativo e irá o direcionar a um componente sistêmico pode ser bem lida na tese de Luiz Felipe Voss Espinelly, sobre o anti-herói no romance distópico pós-moderno, cito um trechinho:

“O apagamento de fronteiras na esfera da cultura revela que o repúdio da burguesia, no modernismo, por arte considerada imoral, subversiva, feia, etc., transforma-se em apoio – até mesmo institucional – no pós-modernismo, quando as necessidades econômicas por novos produtos, alavancadas pela demanda de novidades no mercado, revelam uma grande capacidade do sistema de se apropriar de novos elementos, até mesmo os que são contra o próprio sistema.”

## 5. Desejo de máquina e ciborgues

O que querem as personagens além da sobrevivência? Em *Neuromancer*, há um desejo de potência e fusão da pulsão com a própria máquina. O corpo somente se vê completo e seguro com inserções artificiais, a exemplo de Molly, e mesmo abandono da carcaça terrestre, a exemplo de Case.

“– Eu posso ver no escuro, Case. Microcanais amplificadores de imagem nos meus óculos. São 2:43:12 AM, Case. Eu tenho um display embutido no meu nervo óptico.”

“Ciberespaço. Uma alucinação consensual vivenciada diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações, por crianças que estão aprendendo conceitos matemáticos... uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas no não espaço da mente, aglomerados e constelações de dados. Como luzes da cidade, se afastando...”

“Encontrou a face em relevo do botão de Power. E, na escuridão iluminada de sangue atrás de seus olhos, fosfenos prateados queimando na borda do espaço, imagens hipnagógicas se alternando rapidamente como filmes compilados a partir de frames aleatórios.”

“Ele sabia que os trodos que usava e a pequena tiara de plástico que pendia de um deck de simstim eram basicamente a mesma coisa, e que a matrix do ciberespaço era, na verdade, uma simplificação drástica do sensorio humano, pelo menos em termos de apresentação, mas o simstim propriamente dito lhe parecia uma multiplicação gratuita do input da carne.”

## **6. Algumas referências**

AMARAL, Adriana da Rosa. **Visões perigosas: Uma arque-genealogia do cyberpunk** – Do romantismo gótico às subculturas, comunicação e cibercultura em Philip K. Dick. Tese (Doutorado) Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005

ESPINELLY, Luiz Felipe Voss. **O Anti-herói no romance distópico produzido na pós-modernidade ou o prometeu pós-moderno**. Doutorado em Letras na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, SIB FURG, 2016.

LEMOS, André. **Cibercultura: tecnologias e vida social na vida contemporânea**. 5.ed. Porto Alegre: Sulina, 2010

TRINDADE, Alessandra da Rosa. **Pedagogias culturais e cinema: o Cyberpunk ensinando a ser pós-modernos**. Mestrado na Universidade Luterana do Brasil, Canoas, ULBRA, 2013.

FERNANDES, Fábio. **A construção do imaginário cyber: William Gibson, criador da cibercultura**. Editora Anhembi Morumbi, 2006.

GIBSON, William, **Neuromancer**. Trad. Fábio Fernandes, Editora Aleph, 2013.

JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo: A lógica cultural do capitalismo tardio**. São Paulo, Ed. Ática, 1996.

RÜSCHE, Ana. **Só fracassa quem tem muita coragem: as sete vidas do audacioso Blacksad**, Revista Ponto, SESI-SP Editora, #14 – Nov/dez/jan 2017, 2018, disponível em <https://www.sesiseditora.com.br/edicao/revista-ponto-14-nov>.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e Artes do Pós-Humano**. Da cultura das mídias à cibercultura. 5.ed. São Paulo: Paulus; 2013.