

AVISO AO USUÁRIO

A digitalização e submissão deste trabalho monográfico ao *DUCERE: Repositório Institucional da Universidade Federal de Uberlândia* foi realizada no âmbito do Projeto *Historiografia e pesquisa discente: as monografias dos graduandos em História da UFU*, referente ao EDITAL N° 001/2016 PROGRAD/DIREN/UFU (<https://monografiashistoriaufu.wordpress.com>).

O projeto visa à digitalização, catalogação e disponibilização online das monografias dos discentes do Curso de História da UFU que fazem parte do acervo do Centro de Documentação e Pesquisa em História do Instituto de História da Universidade Federal de Uberlândia (CDHIS/INHIS/UFU).

O conteúdo das obras é de responsabilidade exclusiva dos seus autores, a quem pertencem os direitos autorais. Reserva-se ao autor (ou detentor dos direitos), a prerrogativa de solicitar, a qualquer tempo, a retirada de seu trabalho monográfico do *DUCERE: Repositório Institucional da Universidade Federal de Uberlândia*. Para tanto, o autor deverá entrar em contato com o responsável pelo repositório através do e-mail recursoscontinuos@dirbi.ufu.br.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE HISTÓRIA - INHIS

LUCAS MARTINS FLÁVIO

LITERATURA E POLÍTICA EM UM MUNDO DESENCANTADO

O *CYBERPUNK* NOS ESTADOS UNIDOS DA DÉCADA DE 1980

LUCAS MARTINS FLÁVIO

LITERATURA E POLÍTICA EM UM MUNDO DESENCANTADO

O *CYBERPUNK* NOS ESTADOS UNIDOS DA DÉCADA DE 1980

Monografia apresentada ao Instituto de História da Universidade Federal de Uberlândia como requisito à obtenção do título de graduação.

Orientadora: Profa. Dra. Ana Paula Spini

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

F589 Flávio, Lucas Martins, 1990 -
Literatura e Política em um mundo desiludido: O *Cyberpunk* nos
Estados Unidos da década de 1980 / Lucas Martins Flávio. – 2014.

Monografia (Graduação em História) – Universidade Federal de
Uberlândia, Instituto de História, Uberlândia, 2014.
Orientação: Profa. Dra. Ana Paula Spini.

1. História e Literatura. 2. Cyberpunk. 3. Estados Unidos. I. Título. II.
Universidade Federal de Uberlândia.

CDU 94(7/8)

FOLHA DE APROVAÇÃO

LUCAS MARTINS FLÁVIO

LITERATURA E POLÍTICA EM UM MUNDO DESENCANTADO

O *CYBERPUNK* NOS ESTADOS UNIDOS DA DÉCADA DE 1980

BANCA EXAMINADORA

PROFA. DRA. ANA PAULA SPINI
Orientadora

PROFA. DRA. DANIELA MAGALHÃES DA SILVEIRA
Universidade Federal de Uberlândia

PROF. DR. ANTÔNIO DE ALMEIDA
Universidade Federal de Uberlândia

Uberlândia, 19 de Agosto de 2014.

Aos momentos com Malu.

AGRADECIMENTOS

Não quero fazer dessa parte um martírio. Em verdade, não porque censuro fazê-lo, mas porque não vejo os últimos anos como tal. Ao contrário, neles passei pelos momentos mais felizes da minha vida. E claro, houve dificuldades, mas as pessoas que me cercam, fizeram com que a maioria fosse esquecida rapidamente. E é a essas pessoas que gostaria de agradecer, e evidentemente, a algumas em particular.

Primeiramente aos grandes mestres da minha vida, meu pai Domingos e minha mãe Maria Angélica. Principalmente por terem depositado a confiança que têm depositado em mim, pois isso realmente fez diferença. Além disso, pela paciência, pelo carinho, pelo conforto, e por tudo mais que eu não tenha lembrado. Sei que muitas vezes não fui um bom filho, mas sempre foram bons pais, e por isso agradeço.

Em segundo lugar, a Domingos, Antônia, João e Clarecina – meus avôs – que felizmente estão todos vivos para verem minha alegria nesse momento (ou sentirem, pois sei que minha avó “Tunica” consegue sentir e compartilhar). Não tenho palavras para descrever a gratidão que tenho a vocês. Sei que não é necessário, pois sei também que há um sorriso no rosto de cada um de vocês devido à minha conquista – mesmo que nem todos a compreendam agora – e isso me faz continuar seguindo em frente, tendo ótimos exemplos nos quais me basear.

Os recentes mestres também merecem meus agradecimentos. Primeiro, minha orientadora, Ana Paula Spini, a quem devo boa parte dessa graduação. Ela sim é uma das santas da história, tendo aceitado o desafio de ensinar os mais diversos caminhos científicos a um maluco aficionado por cultura. Seu instinto maternal e sua dedicação incomparáveis contribuem, não só para a minha, mas para a formação de um sem-número de graduandos do INHIS-UFU. Agradeço também à divertida Daniela Magalhães da Silveira, a qual lecionou a deliciosa matéria que rendeu o tema desse trabalho – aliás, acredito que ela tenha o dom de ministrar disciplinas ótimas. Os debates (ou embates) sobre política com Ana Flávia Cernic Ramos me abriram a cabeça e muito me ensinaram, mas além de tudo, essa me mostrou o exemplo magistral, de professor, que quero seguir. Outro desses exemplos é Antônio de

Almeida, que, entre elogios e observações, me lançou em uma busca insana pela qualidade desse trabalho (espero ter conseguido). Enfim, Luciene Lehmkuhl e Marta Emísia Jacinto Barbosa pelos doces conselhos. E por último nesse grupo, Jacy Alves de Seixas, Florisvaldo Paulo Ribeiro e Alexandre de Sá Avelar, que, com suas disciplinas – “História Contemporânea I”, “História Contemporânea II” e “História, Tecnologia e Educação”, respectivamente – subsidiaram em muito esse estudo.

Agradeço aos eternos companheiros, de brigas e bagunças – faz tempo –, Gabriel e Rayanna, meus irmãos. Sei que o mundo é pequeno para nós três, mas no fundo não é porque não nos suportamos – tanto que esse pequeno apartamento tem sido suficiente –, mas pelo sucesso que cabe a cada um de nós. Agradeço-os por completarem essa família feliz que compomos ao esquecermos nossos problemas e diferenças. Aproveito também para agradecer aos meus familiares, que frequentemente estão presentes em minha vida, principalmente aos meus dois padrinhos Amarildo (*In Memoriam*) e Gilclésio, e minhas três madrinhas Sylvyna, Fernanda e Cibele.

A um pequeno grupo ao qual devo sérios agradecimentos: meus amigos. Ao longo de minha trajetória, ganhei alguns, e perdi muitos. Os que restaram sei que fazem diferença na minha vida. Lamento pela ausência nos últimos anos, mas sei que isso é reflexo do futuro nas nossas vidas. Não o futuro de agora, mas o futuro da infância desregrada, das artes, das jogatinas. Naquele tempo todos tínhamos sonhos. Fico feliz que nós todos tenhamos seguido nossos caminhos em busca de realizar esses sonhos, pois sei que os laços não se rompem tão facilmente. Agradeço principalmente Rodrigo “Dante”, quase um irmão, Guilherme “Sherman”, pelas cervejadas pelos butecos do mundo e Arielle Farnezi, que com todo seu desespero proporcionou divertidos momentos. Por último, e mais recente também, agradeço a Suelen, que contribuiu para que esse trabalho findasse – simplesmente por cobrar – e debateu firmemente diversas vezes vários assuntos – a maioria contra minha pessoa –, mas que, ainda assim, construiu um laço de amizade permanente, juntamente com Malu.

Essa última não poderia caber num apertado nome ao final do que poderia ser o último parágrafo. Não! Poderia ser prefácio e posfácio. Marco na minha vida. Maria Luzia Alves Brito, o meu porquê de estar aqui. Chego a esse ponto sem saber o que dizer – ou

escrever. Enfim, o momento é de agradecimento, não? Então, agradeço por tudo! Pegou em minha mão no momento oportuno, e com um sorriso lindo me disse “Sim”. Era tudo o que eu precisava para continuar caminhando. “Eu te amo!” não tardou a ser parte do meu cotidiano, trocado sinceramente, por dois corpos, por dois corações, por uma só alma, dividida por nós! Agora, tudo que me cabe é lhe agradecer, pelo companheirismo, pela incrível amizade que descobri ser possível existir entre duas pessoas, pela fidelidade, pela cumplicidade, pelo amor, pelo carinho, pelo conhecimento compartilhado, pelos momentos de felicidade, pelos poucos momentos de lágrimas que nos indicam que somos felizes, pelos momentos... por cada momento que podemos desfrutar da companhia um do outro. Obrigado!

O CÉU SOB O PORTO TINHA A COR DE UMA
TELEVISÃO SINTONIZADA NUM CANAL FORA DO AR.

NEUROMANCER, WILLIAM GIBSON, 1984.

RESUMO

Nos anos de 80 do século XX, uma operação cultural em todo globo estava em curso. Nos Estados Unidos as manifestações contra o imperialismo e em favor dos direitos iguais – tanto para negros quanto para as mulheres, e ainda para toda a sociedade – ainda eram recentes. Como diria o escritor *cyberpunk* William Gibson, ainda podiam ser ouvidos gritos vindos de Nova Iorque e Londres até no Canadá, se referindo ao movimento *Punk*. Além disso, uma revolução tecnológica também se desenrolava, com o aparecimento dos primeiros computadores pessoais e o crescimento simultâneo da rede mundial de computadores – ou, a *World Wide Web*. Somando a atitude de contestação dos movimentos de contracultura – e principalmente a violência estética do *punk* – à agitação causada pelo aparecimento das novas tecnologias, surgia um movimento literário: o *cyberpunk*. O presente estudo visa entender esse movimento – que se torna também um subgênero da Ficção Científica – nos seus momentos iniciais, elencando o período em que os autores escreviam e seus propósitos.

PALAVRAS-CHAVE: História e Literatura; Cyberpunk; Estados Unidos.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
CAPÍTULO I - Além de <i>Neuromancer</i> : o pós-moderno nos contos <i>cyberpunks</i>	16
1.1. A relação História e Literatura	17
1.2. Espaços e fronteiras da Ficção Científica	20
1.3. William Gibson e a busca por “quando-tudo-mudou”	23
1.4. As superimplosões no futuro-passado de Bruce Sterling e Lewis Shiner.....	31
1.5. A Guerra e a distopia	34
CAPÍTULO II – Utopia, distopia e “atitude <i>cyberpunk</i> ”	37
2.1. O cenário real como base para o cenário ficcional	38
2.2. “A rua encontra seus próprios usos para as coisas”: combatendo a tecnocracia de e em 1984	41
2.3. A batalha final: <i>Neuromancer versus Case</i>	48
2.4. A “quase-distopia” numa antologia <i>cyberpunk</i>	55
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	61
REFERÊNCIAS	64

INTRODUÇÃO

Em 1986 era lançada a coletânea de contos intitulada *Mirrorshades: A cyberpunk Anthology*¹. Os mais atentos na Ficção Científica (FC) da década de 80 talvez já estivessem familiarizados com a nomenclatura que categorizava o livro assinado por Bruce Sterling. Antes, em 1984, *Neuromancer* de William Gibson levou créditos por lançar o subgênero de Ficção Científica que ficou conhecido como *cyberpunk*.

Durante os anos seguintes, os escritores de literatura *cyberpunk* poderiam ter certeza de estarem entre as celebridades do cenário *Cult* dos Estados Unidos e Canadá, e até mesmo do Japão. William Gibson, Bruce Sterling e companhia participaram ativamente de atividades ligadas à projeção futurística, participaram de produções cinematográficas, editaram e redigiram textos nas mais diversas revistas em língua inglesa: William Gibson, além de escrever na revista *cyberpunk MONDO 2000*, também roteirizou o filme *Johnny Mnemonic* (LONGO, 1995), baseado em seu conto homônimo, e alguns episódios da série *The X Files* (CARTER, 1993-2002)²; Mark Laidlaw ficou muito famoso por ter se afiliado à empresa de diversão virtual Valve, e roteirizou o jogo *Half-Life* e suas sequências³; Tom Maddox, entre 1992 e 1995 escreveu diversos artigos na revista *Locus* e também foi roteirista de dois episódios de *The X Files*⁴; Bruce Sterling produziu vários documentários sobre o mundo virtual e também contribuiu na *MONDO 2000*⁵. Alguns desses autores ainda participaram de feiras e conferências sobre tecnologia e o futuro da informática, como Pat Cadigan, que

¹ O livro foi traduzido para o Português como *Reflexos do Futuro*, e lançado em Portugal em 1988, na Coleção Argonauta, da editora Livros do Brasil. Quando necessário, recorreremos ao nome da coletânea em inglês, porém, as citações serão todas da tradução portuguesa referida nesta nota.

² A filmografia completa do autor pode ser encontrada no Internet Movie Database (IMDb), disponível no endereço: http://www.imdb.com/name/nm0317218/?ref=tt_ov_wr. Acessado pela última vez em 08/08/2013 às 11:20.

³ Além de ser um sucesso por si só, o jogo *Half-Life* criou o motor gráfico da Valve que foi base para o fenômeno *Counter-Strike*. Mais informações sobre o perfil de Laidlaw na Valve podem ser encontradas no próprio site da empresa: <http://www.valvesoftware.com/company/people.html>. Acessado pela última vez em 08/08/2014 às 11:30.

⁴ Várias informações sobre os artigos na revista *Locus* podem ser encontradas no endereço: <http://www.isfdb.org/cgi-bin/pe.cgi?28638> (acessado pela última vez em 08/08/2014 às 11:42), e a filmografia de Maddox pode ser encontrada no Internet Movie Database, disponível no endereço: <http://www.imdb.com/name/nm0534731/> (acessado pela última vez em 08/08/2014 às 11:43).

⁵ A filmografia completa de Sterling pode ser encontrada no IMDb no seguinte endereço: http://www.imdb.com/name/nm1790731/?ref=ttfc_fc_cl_t14. Acessado pela última vez em 08/08/2014 às 11:44.

participou de todas as edições da Virtual Future, uma conferência organizada pela Universidade de Warwick⁶.

Atualmente, muitos estudiosos, como Pierre Lévy, André Lemos e Adriana Amaral, creditam aos escritores *cyberpunks* um papel fundamental na cibercultura. De fato, até mesmo boa parte do vocabulário dos estudiosos da cibercultura – e mesmo dos indivíduos dessa cultura – é algo como uma herança dos *cyberpunks*, como ciberespaço, usado pela primeira vez por William Gibson, *remix* e *pickups*, que remetem a técnicas e equipamentos musicais utilizados pelos *Disc Jokeys* (DJs) (AMARAL, 2005). Adriana Amaral, em nota ao fim da edição brasileira de comemoração de 25 anos de *Neuromancer* aponta que:

[...] o impacto e a atração de *Neuromancer* perduram em um âmbito que extrapola o literário e entra na areia movediça dos fluxos de influência e das representações na cultura pop, tendo se disseminado em comerciais publicitários, histórias em quadrinhos, games, filmes, moda, música e, até mesmo, no comportamento de gerações que já nasceram em um mundo científico-ficcional e no qual as distinções entre a vida real e virtual são cada vez mais tênues e se confundem a cada momento, para além do bem e do mal (AMARAL, 2008, p. 306, grifo da autora).

E isso não ocorre apenas com *Neuromancer* ou com os escritos de William Gibson, mas com toda a ficção *cyberpunk*. André Lemos alega que “todo o imaginário da cibercultura vai ser alimentado pela ação dos *cyberpunks* reais, o *underground* da informática” (LEMOS, 2008, p. 185, grifos do autor). E, se falar em extinção do *cyberpunk* como subgênero literário – como alguns sugerem – é entrar em uma discussão complicada, o que se pode perceber é que a ficção vai se transformando em movimento, em cultura. Se a produção literária *cyberpunk* diminuiu com o passar dos anos, o mesmo não ocorreu com a “ação dos *cyberpunks* reais”, para exemplificar com os termos de Lemos. Os *phreakers*, *hackers*, *crackers* e *cypherpunks*⁷ mantêm-se na ativa e são, cada vez mais, vistos quase como celebridades *pop* da atualidade, como é o caso de Edward Snowden e Julian Assange.

Percebemos que estamos a falar então, não apenas de literatura:

⁶ Mais informações sobre as conferências podem ser encontradas no site dedicado à Virtual Futures. Disponível em: <http://virtualfutures.co.uk/conferences/>, acessado pela última vez em 09/08/2014 às 02:40.

⁷ *Hacker* é um programador de computadores, que utiliza seus conhecimentos para alterar programas e modificar suas funções. Frequentemente é confundido com *cracker*, que utiliza a tecnologia para quebrar sistemas de segurança com propósitos escusos. *Phreakers* são uma espécie de *hacker*, porém possuem conhecimentos na área de telefonia. *Cypherpunks* são conhecedores de códigos e criptografias, e comumente defendem a privacidade no mundo virtual com o uso da criptografia.

A cultura *cyberpunk* não é somente uma corrente da ficção-científica, mas um fato sociológico irrefutável, uma mistura de esoterismo, programação de computador, pirataria e ficção-científica, influenciada pela contracultura americana e pelos humores dos anos 80 (LEMOS, 2008, p. 196).

Assim, a “cibercultura”, proposta por Pierre Lévy durante a década de 1980, tem suas origens muito próximas às do próprio *cyberpunk*. E até mesmo na visão de Lemos, que defende que essa cultura já existia desde a década de 1950, o surgimento da microinformática consolida a cibercultura na década de 80. Nesse ínterim

[...] a geração dos autores texanos a que Gibson se refere no seu prefácio (Bruce Sterling, Pat Cadigan, John Shirley, entre outros) ganhou rapidamente o rótulo de “cyberpunk”, unindo a cibernética das trocas de informações entre homem-máquina com a atitude punk e niilista do Faça Você Mesmo, do *cowboy* cibernético que desafia as megacorporações na solidão de seu próprio quarto, desestabilizando os sistemas informáticos a partir das comunidades on-line do *hacking* de informações (GIBSON, 2008, p. 306, grifos da autora).

Como veremos no decorrer desse estudo, a literatura *cyberpunk* é responsável – simultaneamente ao lançamento dos computadores pessoais – por criar uma atitude de contestação tecnológica no que concerne à dominação desta pelo governo e grandes empresas, e conseqüentemente a dominação destes últimos através do uso tecnologia – o que chamaremos aqui de tecnocracia –, que ficou conhecido como “atitude *cyberpunk*”:

Porém, já mais de 30 anos depois do surgimento desse subgênero da Ficção Científica, alguns paradigmas ainda existem. Contraditoriamente, o que se costumou chamar de atitude *cyberpunk* coexiste com uma interpretação distópica dessa literatura, apontando que os autores *cyberpunks* criaram um mundo desiludido, caótico, no qual a humanidade é devastada, no qual “se deixe de ser humano e se torne um ser mutilado” (AMARAL, 2008, p. 307). A palavra distopia tem suas origens no século XIX, e significa o contrário de utopia. Embora tenham notado muito bem a atitude *cyberpunk* e a cultura que essa literatura influenciou, Adriana Amaral – como pode ser visto na declaração acima – e André Lemos reproduzem essa interpretação que considerou os textos *cyberpunks* como literatura distópica (AMARAL, 2008 e LEMOS, 2008).

Os cyberpunks recusam a utopia tecnológica. Eles jogam com as regras impostas pelo sistema tecnocrático e procuram, pela subversão e prazer, questionar o poder tecnológico moderno e popularizar a idéia (sic) de que computadores são ferramentas de liberdade, prazer e comunicação,

acessíveis a todos e não um privilégio da elite científica, ou militar-industrial (LEMOS, 2008, p. 197, grifos nossos).

As próprias sentenças de Lemos se contradizem ao evidenciar o poder de confrontação e questionamento que os autores *cyberpunks* exercem com sua literatura. Lemos constata que a literatura dos *cyberpunks* é pós-moderna (LEMOS, 2008), porém escapa de fazer uma análise levando em consideração essa questão, e insere os autores nos projetos tecnocráticos da modernidade.

Entretanto, a atitude de contestação do *cyberpunks* frente à dominação tecnológica das megacorporações e do governo é justamente a forma de se salvar de um mundo em decadência. Dessa forma, há um equívoco em atribuir a esse movimento literário – que procurou reviver a contracultura dos anos sessenta no meio da década de 80 – um caráter distópico. Antes de se tornar um subgênero da Ficção Científica, um grupo de autores era chamado de *Mirrorshades Movement* – Movimento dos Óculos Escuro [Espelhados]. Neste grupo estava a maioria dos escritores que possuem contos publicados na coletânea de Sterling, *Mirrorshades: a cyberpunk Anthology* – entre eles o próprios Sterling, Gibson, John Shirley, Lewis Shiner, entre outros. No prefácio da coletânea, Sterling aponta que o *cyberpunk*

[...] está a libertar a FC do seu curso central, mais ou menos como o maníaco despiu o *rock and roll* das elegâncias sinfônicas do “*rock progressista*”, da década de 70 (STERLING, 1988, p. 7, grifos do autor)⁸.

Bruce Sterling defende que o *cyberpunk* muda o “curso” da Ficção Científica da década de 1970. De fato, como veremos durante o presente trabalho, o *cyberpunk* busca mesmo apresentar algo de novo à Ficção Científica, a começar por se caracterizar como um novo subgênero. O *cyberpunk* apresenta novas temáticas à Ficção Científica da década de 80, como a invasão da mente e a colonização do espaço, e ainda trabalha, de forma fundamentalmente diferente, a relação entre homem e tecnologia. Assim como o *Punk* retoma o *Rock 'n' Roll* ao romper com as características do Progressivo, o *cyberpunk* repete os feitos dos movimentos culturais que rompem com o movimento exatamente anterior, retomando algum mais velho.

⁸ Maníaco é a tradução de *Punk* em Português de Portugal.

Pensando o *cyberpunk* dessa maneira, o presente trabalho se debruçará em estudar o *cyberpunk* em seu momento de produção – o final da década de 1970 e a década de 1980. Para tanto, é preciso situar essa literatura e seus autores na lógica cultural desse período. No primeiro capítulo, relacionamos o *cyberpunk* com o que Fredric Jameson chamou de “lógica cultural do capitalismo tardio”, ou, o Pós-modernismo. Na nota ao final de *Neuromancer* Adriana Amaral relaciona de forma rápida a obra ao pós-moderno (AMARAL, 2008). Anteriormente, Douglas Kellner (2001), em um ensaio, também relaciona *Neuromancer* às teorias pós-modernas da década de 1970 de Jean Baudrillard. E, para finalizar, na edição de 2007 de *Pós-Modernismo: A lógica cultural do capitalismo tardio*, Jameson aponta que o *cyberpunk* é a “expressão literária suprema do pós-moderno” para muitos estudiosos (JAMESON, 2007, p. 414).

Dessa forma, a relação do *cyberpunk* com o pós-moderno não é novidade. O que o capítulo traz, então, é uma análise que vai além da simples relação de temáticas, ou simples constatação da inserção do *cyberpunk* no pós-moderno. Através dos contos presentes na coletânea de Bruce Sterling, partimos da relação entre os temas dos artistas pós-modernos e passamos à aproximação teórica dos estudiosos. O intuito disso é deixar claro que, para nós, o *cyberpunk* se insere numa lógica cultural no sentido mais amplo: a forma como os sujeitos se relacionam com sua realidade no pós-modernismo. Dessa forma, torna-se mais compreensível o texto *cyberpunk*. Ao final do capítulo constatamos que o ambiente na literatura *cyberpunk* é de fato distópico, partindo da observação de que os autores, além de viverem no período da Guerra Fria, sempre recorriam a esse período como temática.

O segundo capítulo desdobra-se a partir das constatações do primeiro. Procura-se aqui dar outro tom para a interpretação tradicional que categoriza o *cyberpunk* como uma distopia. Fundamentaremos que o cenário distópico é uma transposição literária do próprio cenário político, social e econômico no qual se encontravam os autores *cyberpunks*. Além disso, algo de fundamental aparece nessa literatura, que leva seu nome: a atitude *cyberpunk*. Se o *punk*, como Sterling defende, é uma atitude do literato, ela também é a base para as ações das personagens, que confrontam os sistemas e normas vigentes. A parte *cyber* mostra a relação dos autores com temas tecnológicos.

Assim, a análise que se segue leva em conta lógica uma cultural, o período em que é produzido, e a atitude dos autores *cyberpunks*. O resultado é o que se encontra nas páginas seguintes.

CAPÍTULO I

ALÉM DE *NEUROMANCER*: O PÓS-MODERNO NOS CONTOS *CYBERPUNKS*

1.1. A relação História e Literatura

O historiador, ao se apropriar da literatura como documento e objeto de estudo da História, deve refletir sobre a forma como irá usá-la. Em verdade, como dizia Carl Schorske “os historiadores podem escolher seu assunto em qualquer domínio da experiência humana” (SCHORSKE, 2000, p. 242), e podemos dizer o mesmo sobre os documentos que os historiadores são capazes de usar. Isso quer dizer que praticamente qualquer tipo de objeto de estudo de outras ciências e disciplinas, ou até mesmo obras de qualquer atividade humana, podem servir de documento para o historiador. Isso porque,

Ela [Clio, ou a História] tece seu fio, em parte, com materiais que escolheu e cardou, mas não plantou, e, em parte, com conceitos que adotou, mas não criou. Sua habilidade especial é trançá-los num relato significativo no tear do tempo – um tear que é realmente seu (SCHORSKE, 2000, p. 243, acréscimo nosso).

Para Schorske, o historiador se apropria de materiais criados por outrem e os cruza numa trama que é o tecido da História. Assim ocorre com o testemunho, com os documentos oficiais, com processos criminais, obras de arte e qualquer fonte imaginável para o historiador. Porém, cada uma dessas categorias de documento têm suas especificidades e devem ter uma forma diferenciada para o historiador lidar. Um depoimento que consta num processo criminal, por exemplo, faz referência a um acontecimento que o depoente participou direta ou indiretamente. Esse documento, isoladamente, não pode ser utilizado para determinar o acontecido, pois por ele passam subjetividades e inúmeros outros fatores que o tornam insuficiente para isso. Porém esse documento faz referência ao acontecimento de forma direta. A literatura, por outro lado, não faz, necessariamente, referência direta a um acontecimento qualquer. Isso porque ela objetiva ser ficção, realidade propositadamente construída, que não necessariamente diz respeito à realidade vivida.

Tendo observado essa diferença entre as fontes, o historiador precisa determinar um método para trabalhar com seus documentos, sejam eles quais forem. Da mesma forma, um investigador, ao se deparar com os depoimentos e as evidências colhidos de um determinado caso, procurará estabelecer uma metodologia, e esta consiste em comparar e relacionar os depoimentos tomados com as evidências. Ao historiador compete o mesmo processo: relacionar os documentos encontrados e quaisquer outros vestígios e situá-los em

um espaço-tempo permeado de redes de sociabilidade. Retomando o nosso caso da literatura, Sidney Chalhoub e Leonardo Pereira alegam que “o que nos interessa é inserir autores e obras literárias específicas em processos históricos determinados” (CHALHOUB e PEREIRA, 1998, p. 8). Nessa perspectiva que aproxima literatura e história, isso significa dizer que os autores – e conseqüentemente suas obras –, assim como qualquer pessoa, relacionam-se com seu universo, com seu tempo, e enfim, com sua história e com seus processos históricos contemporâneos.

Ou seja, para a análise do testemunho histórico, seja ele qual for, deve-se ter em vista que os sujeitos vivem a história como indeterminação, como incerteza, como necessidade cotidiana de intervir para tornar real o devir que lhes interessa. Autores e obras literárias são acontecimentos datados, historicamente condicionados, valem pelo que expressam aos contemporâneos (CHALHOUB e PEREIRA, 1998, p. 9).

Assim sendo, o historiador, como o investigador faria, deve procurar relacionar o documento – e o seu devido produtor – que está a analisar com outros relatos e outras evidências, contemporâneas a esse documento e seu sujeito criador. Transpondo novamente esse trajeto para a análise de documentos literários, Carl Schorske afirma que

[...] o historiador não isola um poema ou um texto, como o analista literário, deixando-o iluminar sua particularidade autocontida, mas busca significação observando o poema em sua relação com outros objetos numa série temporal (SCHORSKE, 2000, p. 242).

Isso significa dizer que, a partir desse momento, o historiador, não age tal qual o investigador, ou o juiz, ou o crítico literário. Embora sirva de métodos e conceitos criados por especialistas, como já foi observado anteriormente, o historiador estabelece um novo método, histórico em si, que situa seu objeto em seu próprio tempo. Quer dizer que, indiferentemente da fonte com a qual trabalha o historiador, esses passos iniciais são obrigatórios em sua pesquisa histórica, sejam seus documentos ficcionais ou não.

Isso ocorre porque, além de simplesmente notar a diferença entre ficcional e não ficcional, o historiador deve se atentar a outros aspectos de seu documento, ou principalmente ao testemunho histórico que seu documento fornece. É o que sugere Carlo Ginzburg ao lembrar o exemplo dos romances medievais, nos quais “podemos detectar testemunhos históricos involuntários sobre usos e costumes, isolando na ficção fragmentos de verdade” (GINZBURG, 2007, p. 11). O que interessa aqui, não é discutir os limites entre

ficção e verdade. É, antes, estabelecer o caminho que será trilhado ao longo do trabalho com uma fonte reconhecidamente ficcional. É reconhecer que a literatura – assim como os autos de processos criminais, documentos oficiais, testemunhos orais – também é um testemunho histórico e, para o historiador deve ser tratado como tal, já que a ficção, como algo criado ou inventado, possui sua própria historicidade, visto que mobiliza uma série de concepções, sensibilidades e até mesmo técnicas inerentes ao tempo em que foi “inventada” – mesmo as inovações técnicas apenas são possíveis devido às próprias técnicas utilizadas em um determinado período.

Para isso será preciso, em primeiro lugar situar nosso *locus* documental em um contexto social, no sentido mais amplo do termo e trazer à tona o que os autores *cyberpunks* fazem ou testemunham sem intenção. Isso significa também “ler os testemunhos históricos a contrapelo, como Walter Benjamin sugeria, contra as intenções de quem os produziu”, supondo “que todo texto inclui elementos incontrolados” (BENJAMIN apud GINZBURG, 2007, p. 11). Enfim, em primeiro lugar, nesse capítulo inicial, buscar-se-á a “*lógica social do texto*” (CHALHOUB e PEREIRA, 1998, p. 8).

Nesse sentido, faz-se necessário uma introdução à literatura *cyberpunk*, principalmente de *Neuromancer*, de William Gibson, e da coletânea de contos *Reflexos do Futuro*, organizada por Bruce Sterling. Como uma das propostas do presente trabalho é analisar os momentos iniciais dessa literatura, a coletânea de Sterling é importante em dois aspectos. Primeiramente, a maioria dos contos nela contida foi escrita em um momento anterior ao rótulo *cyberpunk* ser estabelecido em 1984, com o lançamento de *Neuromancer*. Em segundo lugar, seu lançamento, em 1986, é uma tentativa de recuperar as origens do movimento contracultural que culminou no *cyberpunk*⁹. Além disso, uma virada mercadológica acontece com o lançamento do primeiro romance *cyberpunk* em 1984: *Neuromancer* imprime uma marca, um selo editorial, enfim, um rótulo, em um determinado

⁹ Podemos lamentar a falta de espaço para analisar alguns “conflitos” inerentes ao movimento *cyberpunk*, a saber, a retomada do formato das *short stories* (contos) como tentativa de resistência à cultura imposta pelo romance. Os contos publicados em revistas baratas de ficção científica, com público reduzido, eram possivelmente o formato ideal para a resistência à cultura imposta – o caráter contracultural do movimento. O romance provavelmente era visto, por muitos autores, como dominante cultural – o que justificaria o formato fragmentário de *Neuromancer*, por exemplo, com diversos contos sobre as mesmas personagens e depois unidos no formato do romance. Após o lançamento dos primeiros romances, os autores *cyberpunk* passaram a compilar seus contos, antes publicados em revistas, e a incentivar e participar das novas revistas que surgiam com o rótulo *cyberpunk*, como ocorreu com a *MONDO 2000*, que ficou famosa pela participação frequente de Sterling, Gibson, Shiner e outros. O intuito do estudo, porém, é outro, restando apenas essa nota.

produto cultural – ou contracultural – que subexistia em um mercado deveras diferente, justificando assim a escolha do romance como fonte do presente trabalho.

Buscaremos entender a lógica social desse momento inicial do *cyberpunk*. É notória uma nota em Fredric Jameson onde o autor alega que o *cyberpunk* é a “expressão literária suprema, se não do pós-modernismo, então do próprio capitalismo tardio” (JAMESON, 2007, p. 414, grifo do autor)¹⁰. Douglas Kellner relaciona *Neuromancer* às teorias de Baudrillard, aproximando ambos ao pós-moderno (KELLNER, 2001)¹¹. De fato, nas décadas de 70 e 80, nas quais o *cyberpunk* se desenvolveu, afloraram pensamentos e teorias, e também pensadores, que buscavam dar conta dos movimentos de uma sociedade em transformação, como é o caso de Gilles Lipovetsky com sua teoria da hipermodernidade em *A era do vazio*, de 1983. Nesse sentido, buscaremos situar os textos no período chamado de pós-modernidade¹². Dessa forma, as reflexões de Fredric Jameson e Zygmunt Bauman, entre outros, acerca da cultura e dos indivíduos na sociedade pós-moderna – ou, nas palavras de David Harvey, na “modernidade liquefeita” – serão muito úteis.

Buscaremos, então, historicizar as obras literárias, como propõem Chalhoub e Pereira, inserindo-as na sociedade na qual foram produzidas e entendendo-as como tendo sido produzidas também nessa sociedade; enfim, investigar “a forma como constrói ou representa a sua relação com a realidade social – algo que faz mesmo ao negar fazê-lo” (CHALHOUB e PEREIRA, 1998, p. 7).

1.2. Espaços e fronteiras da Ficção Científica

Logo no início do século XIX, Mary Shelley publica o famoso *Frankenstein ou o Moderno Prometeu*, romance que aborda, como temática central, os avanços da ciência e seus consequentes problemas. Nele o cientista Victor Frankenstein dá vida a um ser humanoide. A criatura se vira contra Victor no desenrolar da trama, perseguindo-o até sua

¹⁰ Jameson sublinha “literária”, pois pra ele, segundo indicam Iná Camargo Costa e Maria Elisa Cevasco no prefácio à edição brasileira de *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*, a melhor forma de arte do pós-modernismo – ou do capitalismo tardio – é o vídeo (JAMESON, 2007, p. 7)

¹¹ Kellner toma o cuidado de apontar que Baudrillard, embora próximo às teorias do pós-moderno, raramente usa essa terminologia.

¹² Usaremos esse termo para nos referir à lógica cultural que alguns estudiosos observaram no período pós-guerra. Alguns chamam esse período de pós-industrial, por exemplo. Outros termos apareceram – como modernidade liquefeita ou hipermodernidade. Acreditamos, porém, que o termo “pós-modernidade” engloba de forma melhor tanto as continuidades como as discontinuidades da modernidade, não representando de fato uma ruptura total com o moderno, nem uma aproximação total com o mesmo.

morte. Uma das temáticas principais no romance de Mary Shelley é sobre a capacidade divina da criação da vida, a qual a ciência busca alcançar. A relação com o mito de Prometeu tanto na narrativa quanto no título do romance é clara, mas a origem desse Prometeu moderno está provavelmente em Goethe, no poema *Prometheus*, de 1774.

No poema, Goethe recupera a tarefa da criação do homem, incumbida a Prometeu segundo Hesíodo. Porém Goethe insere Prometeu em uma situação tipicamente moderna, levando muito além o confronto entre Prometeu e Zeus: o titã faz com que suas criaturas não se curvem aos deuses; a razão vence a fé. Da mesma forma, a criatura de Victor Frankenstein não se curva ao criador, empenhando-se em conseguir uma companheira em um mundo onde não é aceito. O criador negar fazê-la, e o monstro jura vingança, e só se extingue ao ter Victor morto.

Recuperando ainda mais o mito de Prometeu, em Ésquilo ou principalmente em Hesíodo, a esperança é a única coisa que resta à humanidade: Prometeu é preso como castigo, e ainda Zeus faz com que Hefestos crie Pandora, que representa na figura da mulher as mazelas do mundo guardadas em um jarro, que é aberta por ela devido à sua curiosidade.

Algum tempo depois de *Frankenstein*, durante quase todo o século XX, a questão da criação da vida – seja como robôs, andróides, inteligências artificiais e clones – pelo homem e a busca por conhecimento tornam-se duas das temáticas centrais da Ficção Científica¹³, gênero literário que explora, em geral, os limites e as fronteiras da ciência, como por exemplo, a conquista do espaço. Nesse contexto, Joseph Sargent filma *Colossus: The Forbin Project*, no ano de 1966, onde o cientista Forbin cria Colossus, um supercomputador capaz de julgar pelo homem e administrar a paz mundial. A máquina tomará as decisões sobre as guerras em que os Estados Unidos participar, decidindo se deve ou não permitir um lançamento de mísseis atômicos em qualquer território. Porém o governo da União Soviética também constrói um computador com características semelhantes, Guardian. Ambas as máquinas então decidem que podem controlar definitivamente a humanidade, zelando pela paz. Mas esse controle apresenta problemas e perigos aos humanos. Forbin é um Victor Frankenstein mais contemporâneo, que toma consciência dos problemas que precisa lidar muito rapidamente.

¹³ Desde o seu surgimento, no final do século XIX, a ficção científica tem trabalhado com essas temáticas, além de outras como as viagens espaciais e as invasões alienígenas, por exemplo.

Pode-se perceber então que a ficção, em seu devido tempo, tem debatido sobre as questões filosóficas que circundam a ciência. Como pudemos ver brevemente, a modernidade apresentou sua própria leitura do mito de Prometeu, demonstrando suas preocupações em relação à busca desenfreada pelo conhecimento. Já em tempos avançados, nas últimas décadas do século XX, a ficção científica também trilhou os caminhos dos românticos, seja apontando a *new frontier* que a conquista do espaço representa, seja retomando em Prometeu a questão da criação, da clonagem, da robótica e também da inteligência artificial.

É nesse contexto que é preciso começar a olhar para o *cyberpunk*. Nos anos finais da década de 70 e início da década de 80, a ficção científica não poderia ser a mesma dos vinte anos anteriores – do mesmo modo que não podiam ser iguais as ficções científicas de Júlio Verne e Isaac Asimov, para citar os dois nomes mais conhecidos, porém separados por décadas. A começar pelo fato que Bruce Sterling levanta em seu prefácio a *Reflexos do Futuro*: “os cibermaníacos são provavelmente a primeira geração de FC que cresce não só no seio da tradição literária da ficção científica, mas também num mundo verdadeiramente de ciência-ficção” (STERLING, 1988, p. 7).

As temáticas da ida ao espaço e à lua, por exemplo, sempre foram constantes na ficção científica, mas, deve-se considerar que, pelo menos depois de 1961, os escritores passaram a tratar essa temática de forma diferente. Isso porque, de início, a ficção científica apenas imaginava as viagens ao espaço. Após Yuri Gagarin passar mais de uma hora em uma cápsula no espaço e também depois das missões tripuladas à Lua entre 1969 e 1972, a temática da viagem ao espaço como a última fronteira agora aparecia mais sob a ótica da possível “colonização”. Não é à toa que *Star Wars Episode IV – A New Hope* (LUCAS, 1977) pode ser “lido” como um *western*, com todas suas cenas de *bang-bang* protagonizadas por Han Solo – o mocinho que salva a donzela Leia Organa –, aparecendo inclusive os alienígenas, novos “indígenas” a serem derrotados pelos humanos, sempre superiores, representados pela figura dos *Jedi* Luke Skywalker e Obi-Wan Kenobi. Não tardou muito e os próprios ônibus espaciais norte-americanos eram batizados com nomes tipo *Columbia*, com referência à Colombo, e *Discovery* (descoberta ou descobrimento).

Além disso, a partir do final da década de 70 o computador pessoal – velho habitante do imaginário dos escritores e leitores de ficção científica – passa a ser realidade. Na década de oitenta a televisão era cada vez mais popular com o aparato do videocassete que permitia gravações da programação, e a música era portátil e móvel, com o lançamento do *Walkman* da Sony. De fato, a ciência talvez não fosse mais ou menos ficcional que tenha sido em qualquer outro período, como indica Bruce Sterling, porém a tecnologia proporcionou aos literatos uma extrapolação imaginativa antes nunca vista. Em outras palavras, os escritores de ficção científica, como Alfred Bester na década de 50, imaginavam viagens ao espaço, e até projetavam num futuro distante essas viagens, mas aos *cyberpunks*, na década de 80, as inovações científicas e tecnológicas os levaram a uma visão de avanço tecnológico extremamente rápido, que projetavam carros voadores dali a vinte anos. O que importa não é acertar ou não as tecnologias futuras, mas observar o que a ciência os permitia imaginar.

1.3. William Gibson e a busca por “quando-tudo-mudou”

Muitos estudiosos creditam a *Neuromancer* o papel de “pedra-fundamental” do *cyberpunk*. Porém o *cyberpunk* já existia antes do romance de Gibson: o próprio termo *cyberpunk* provém de um conto homônimo de Bruce Bethke datado de 1983. Tradicionalmente Bethke não faz parte do movimento literário que originou o subgênero *cyberpunk*, mas sua contribuição frequentemente é citada¹⁴. Acontece, porém, que *Neuromancer* é o primeiro romance reconhecidamente *cyberpunk* publicado – ou que se tenha notícia. Até então uma espécie de *protocyberpunk* engatinhava em contos escritos por um grupo de autores que se autodenominava *Mirrorshades Group* e publicados em jornais e revistas especializadas em ficção científica.

A maioria desses contos possuía temáticas semelhantes ou próximas, frequentemente abordando um futuro onde a humanidade disputa lugar com as máquinas. Em alguns deles a relação era de confronto e predatismo, mas na maioria deles a relação era simbiótica. Outras temáticas, abordando o uso de drogas e a violência urbana também eram

¹⁴ O próprio Bethke, em um texto no site da editora Infinity Plus, alega que inventou o estereótipo do “*punk hacker*” com moicano. Buscar a veracidade dessa informação pode resultar numa investigação complicada: o próprio *punk* com moicano não poderia ser uma invenção de Bethke, mas o estereótipo do *hacker* poucas vezes havia sido relacionado ao do *punk*, e traçar a origem dessa figura híbrida deveria levar em conta fazer um levantamento de textos e quaisquer documentos que fizessem uma menção a ela. O texto completo em inglês está disponível no endereço <http://www.infinityplus.co.uk/stories/cpunk.htm> e foi acessado pela última vez em 21 de Junho de 2014 às 16:08.

frequentes. A maior parte deles foi escrita e publicada nos primeiros anos da década de 80, nos Estados Unidos, e construía uma unidade literária tão consistente que, em 1986, Bruce Sterling editou uma coletânea de contos a qual deu o nome de *Mirrorshades: A cyberpunk Anthology*¹⁵, o que contribuiu fortemente para consolidar na indústria editorial o subgênero: o nome da publicação escolhido por Sterling relaciona os contos ali publicados sob duas denominações – *Mirrorshades* e *cyberpunk* – que evocam, respectivamente, o nome do grupo e o nome do subgênero literário, e os enquadram nessa categoria, ao mesmo tempo em que indicam que esses textos e seus autores possuem algo em comum, que eles formam, enfim, uma coleção de textos *cyberpunks*, com seus respectivos autores, que se inseriam de alguma forma nesse subgênero.

A coletânea possui doze contos, grande parte escrita ou publicada em revistas antes de *Neuromancer* ter sido lançado, de forma que a antologia é não muito mais que uma seleção dos principais, ou mais famosos contos escritos pelos autores que se identificavam com o *Mirrorshades Group*¹⁶. O tema principal é a técnica, ou mesmo a tecnologia, e a partir disso várias temáticas se desdobram: Tom Maddox trabalha a questão da invasão tecnológica no corpo humano; Pat Cadigan aborda a estética *punk* em um ambiente futurístico; Rudy Rucker brinca com o escapismo de Harry Houdini com um sarcasmo gritante – após se safar da explosão de uma ogiva nuclear, o Houdini de Rucker surge em um conversível branco e diz “Venha o meu dinheiro [...] E não contem mais comigo!” (RUCKER, 1988, p. 69); Marc Laidlaw flerta com o problema de uma guerra entre homens e máquinas num futuro tipicamente distópico; James Patrick Kelly aborda a questão do *boom* das *designer drugs* numa Nova Inglaterra anti-proibicionista¹⁷.

Selecionamos alguns dos contos da coletânea para serem analisados durante esse primeiro momento do estudo – “Contínuo de Gernsback”, “Mozart de óculos escuros” e “Até

¹⁵ O livro foi traduzido para o Português como *Reflexos do Futuro*, e lançado em Portugal em 1988, na Coleção Argonauta, da editora Livros do Brasil. Quando necessário, recorreremos ao nome da coletânea em inglês, porém, as citações serão todas da tradução portuguesa referida nesta nota.

¹⁶ “O Contínuo de Gernsback” (William Gibson), “Olhos de Serpente” (Tom Maddox), “A Pecadora” (Pat Cadigan), “Contos de Houdini” (Rudy Rucker), “400 Rapazes” (Marc Laidlaw), “Solstício” (James Patrick Kelly), “Petra” (Greg Bear), “Até Que Vozes Humanas Nos Acordem” (Lewis Shiner), “Zonalivre” (John Shirley), “Vidas de Pedra” (Paul di Filippo), “Estrela Vermelha, Órbita de Inverno” (Bruce Sterling e William Gibson) e “Mozart de Óculos Espelhados” (Bruce Sterling e Lewis Shiner).

¹⁷ *Designer drugs* refere-se a drogas sintéticas criadas para terem efeitos semelhantes a drogas ilícitas. A intenção disso é criar um parâmetro no qual o efeito de algumas drogas – proibidas – são, de certa forma, enxertados em outras novas, que poderão ser “catalogadas” como ilícitas ou não, contornando assim a questão do mercado.

que vozes humanas nos acordem”. Acreditamos que basicamente todos os contos compõem de fato o universo *cyberpunk* concretizado em 1986 pela coletânea. Porém, alguns dos contos abordam mais enfaticamente as temáticas aqui analisadas, e muitas vezes quase a totalidade delas. Nesse primeiro capítulo, a busca das “sociabilidades” dos textos e dos círculos de socialização de seus autores indicará como esses autores se situavam em uma relação social, cultural e política pós-moderna, como já foi dito anteriormente. No segundo capítulo retomaremos à alguns dos contos utilizados no presente capítulo, além de *Neuromancer* e outro conto da coletânea – “Olhos de Serpente”. De forma proposital os contos utilizados nessa primeira parte não objetivarão desconstruir a interpretação distópica do *cyberpunk* nesse momento. Nem mesmo este estudo tem esse objetivo. Ao contrário, o intuito é repensar como os autores *cyberpunks* concebem o mundo à sua volta. Desse modo, *Neuromancer* e “Olhos de Serpente” apresentam muito bem essa percepção, bem como todos os contos. Isso faz com que retomemos, posteriormente, esses contos.

Além disso, analisaremos todos esses textos sob aspectos diversos e pontos de vistas diferentes. A intenção não é exaurir as temáticas ou os contos para visualizar possibilidades limítrofes, ou repetir sistematicamente as temáticas nos textos literários de forma a “criar” uma unidade forçada nos mesmos, nem – muito menos – indicar e privilegiar uma ou outra análise do pós-moderno “sob a luz” dos escritos *cyberpunks*. Ao contrário, procura-se indicar o que constitui a unidade visualizada por um grupo de autores em seus trabalhos e temáticas diversos, e apontar principalmente que ela existia devido a concepções – comuns ou não – de um novo modo de se relacionar e se expressar – a lógica cultural do que Ernest Mandel chamou de capitalismo tardio no título de sua tese de PHD de 1972 (JAMESON, 2007, p. 61)¹⁸.

O conto que abre a coletânea é de William Gibson, chamado “O Contínuo de Gernsback”, que foi originalmente publicado na coletânea de ficção científica anual de Terry Carr¹⁹, intitulada *Universe*, na edição de 1981 (número 11). A história se passa no próprio tempo em que foi escrita e Gibson narra o episódio da vida de um fotógrafo, no qual é

¹⁸ Essa mesma tese de Mandel foi convertida em livro e publicada sob o título *Der Spätkapitalismus* (Na tradução brasileira: *O Capitalismo Tardio*)

¹⁹ Sem o qual, Gibson afirma, “certamente não existiria *Neuromancer*” (GIBSON, 2008, p. 11), indicando a influência do editor na principal editora de ficção científica especializada, a Ace Books, que, em 1984, publicou *Neuromancer*.

contratado por uma historiadora da arte para fotografar a *Art Deco* da década de 30 dos Estados Unidos. Porém a idealização da historiadora pela arquitetura estilística dos Estados Unidos da década de 30 perpassa uma espécie de “sonho” futurista ou o que ela “chamava ‘Americano Aerodinâmico Moderno’”. O título do trabalho consistia em ‘*O Futuropolis do Jacto de Ar: O Amanhã Que Nunca Existiu*’ (GIBSON, 1988, p. 16, grifos do autor). O fotógrafo – que não é nomeado –, então, busca nas construções arquitetônicas de Ieoh Ming Pei espalhadas pelos Estados Unidos capturar da melhor maneira a América de Dialta Downes, a historiadora da arte, ao mesmo tempo em que procurava se imaginar como um habitante dessa América:

E era esse o meu estado de espírito, enquanto efectuava as etapas da sua convoluta travessia socioarquitetural no meu *Toyota* vermelho – e me sintonizava gradualmente com a sua imagem de uma América sombria que não existia, de fábricas de Coca-Cola como submarinos ancorados a cinemas de sessões contínuas como templos de uma seita perdida que adorava espelhos azuis e geometria (GIBSON, 1988, p. 19, grifo do autor).

Podemos notar algumas das primeiras temáticas trabalhadas por Jameson ao abordar as principais características do pós-modernismo, a saber, a superficialidade, e com maior força, a imagem visual que referencia um instantâneo fotográfico. O interessante é notar que o trabalho em que Jameson aborda essas características – *Pós-Modernismo, ou a lógica cultural do capitalismo tardio* – foi publicado pela primeira vez em 1984, mesmo ano da publicação do conto de Gibson. Nenhuma evidência, como cartas, possíveis encontros, ou quaisquer indícios do gênero indicam uma relação ou comunicação entre o literato e o crítico. Jameson sequer chega a analisar o que chamei anteriormente de *protocyberpunk* nesse trabalho, mesmo em suas edições posteriores, o que valeu uma nota lamentando a falta de uma abordagem do *cyberpunk* por sua parte²⁰.

Porém, a abordagem de Jameson permite analisar o texto de Gibson sob o ponto de vista cultural do pós-modernismo:

[...] é como se a superfície externa colorida das coisas – aviltada e previamente contaminada por sua assimilação ao falso brilho das imagens da propaganda – fosse retirada para revelar o substrato mortal branco e preto do negativo fotográfico, que as subtende (JAMESON, 2007, p. 37).

²⁰ Em uma nota logo nas primeiras linhas de sua introdução, Jameson alega que “[...] aqui é o lugar para lamentar a ausência neste livro de um capítulo sobre o *cyberpunk*” (JAMESON, 2007, p. 13). Essa nota consta de algumas das edições posteriores à 1991, quando o livro foi primeiramente editorado; anteriormente era apenas um artigo, que na publicação é o primeiro capítulo, que foi o mais utilizado no presente estudo.

Jameson analisa aqui a contribuição da fotografia na arte pós-moderna, e, embora estivesse a falar da recorrência do “aspecto da morte” na pintura como se fazia no raio-x do negativo fotográfico que “mortifica o olhar reificado do espectador de um modo tal que parece não ter nada a ver com a morte” (JAMESON, 2007, p. 36), podemos observar que Gibson, no conto, recorre também a esse artifício citado por Jameson. Primeiramente, a própria personagem do conto – uma das únicas, além de Downes, o jornalista Merv Kihn e Cohen, que trabalha numa editora Inglesa – é um fotógrafo. Em segundo lugar, o fotógrafo – que sinto tentado em dizer que é o próprio Gibson – ao imaginar uma América alternativa, como lhe sugeriu Dialta, mortifica mentalmente a imagem que possui da própria “realidade”. Isso fica claro à medida que o fotógrafo, ao viajar pelo país, começa a alucinar os objetos de desejo de Downes, e então contacta Merv Kihn, um jornalista que estuda casos de pessoas que tiveram contatos com Objetos Voadores Não Identificados (OVNIs).

Mas antes de chegar a essa parte, voltemos à descrição que o narrador – o fotógrafo – faz da arquitetura modernista dos Estados Unidos da década de 30:

Ela [Dialta] referia-se a pormenores da arquitectura “futurista” dos anos trinta e quarenta que se veem com frequência nas cidades americanas sem lhes prestar atenção: os toldos das entradas dos cinemas, estriados para irradiar uma energia misteriosa, as lojas de preços módicos com fachadas de alumínio ondulado, as cadeiras de tubo de crómio que se enchiam de pó nos átrios dos hotéis de passagem (GIBSON, 1988, p. 17, acréscimo nosso).

Gibson ainda relaciona essa arquitetura aos museus de cera de Frank Lloyd Wright e às estações de serviços nas autoestradas idealizadas por I. M. Pei. Isso se deve ao fato de que “é no âmbito da arquitetura que as modificações da produção estética [do alto modernismo para o pós-modernismo] são mais dramaticamente evidentes” (JAMESON, 2007, p. 28, acréscimo nosso), e é então notório como Gibson apercebe-se de um projeto arquitetônico abandonado ao longo do século, culminando na grande estranheza de seu próprio narrador em também notar essa descontinuidade.

Aqui talvez seja um momento oportuno para recuperar, sem muitas delongas, o debate de Jameson acerca do pastiche como uma das grandes características da arte pós-moderna – o que no segundo capítulo será apresentado sob a categoria de *sampling* ou “método *cut-up*”:

O pastiche, como a paródia, é o imitar de um estilo único, peculiar ou idiossincrático, é o colocar de uma máscara lingüística, é falar em uma linguagem morta. Mas é uma prática neutralizada de tal imitação, sem nenhum dos motivos inconfessos da paródia, sem o riso e sem a convicção de que, ao lado dessa linguagem anormal que se empresta por um momento, ainda existe uma saudável normalidade lingüística (JAMESON, 2007, pp. 44-45).

Para Jameson, não há espaço para a paródia no pós-modernismo, “ela teve seu momento” (JAMESON, 2007, p. 44). O que aparece agora é o pastiche, uma forma neutra de paródia, sem sentido, possivelmente apenas porque “nada se cria, tudo se transforma”, ou como diria Jameson “os produtores culturais não podem mais se voltar para lugar nenhum a não ser o passado” (JAMESON, 2007, p. 45).

Nesse sentido, no âmbito arquitetônico, Jameson indica o surgimento do “historicismo”, ou “a canibalização aleatória de todos os estilos do passado, o jogo aleatório de alusões estilísticas, e, de modo geral, aquilo a que Henri Lefebvre chamou de primazia crescente do ‘neo’” (JAMESON, 2007, p. 45).

Nosso fotógrafo do conto de Gibson, em um determinado momento, ao buscar capturar uma foto de uma das estações de serviço arquitetadas por Pei, avista um grande avião, semelhante ao que tinha visto nas revistas de ficção científica de Dialta Downes

Hesitei perante o desenho de avião comercial de hélice particularmente grandioso, como um bojudo *boomerang* simétrico provido de janelas em lugares improváveis. Diversas setas indicavam a localização do enorme salão de baile e dois recintos para a prática de *squash*. Ostentava a data de 1936. [...]

- De modo algum [conseguia voar], nem mesmo com essas doze gigantescas hélices, mas tinha um aspecto admirável, não acha? De Nova Iorque a Londres em menos de dois dias, com salas de jantar na primeira classe, compartimentos reservados, solários, baile com música de *jazz* à noite (GIBSON, 1988, p. 18, grifos do autor, acréscimo nosso).

Em seguida faz contato com Merv, que intrigantemente lhe diz que simplesmente alucinou o avião, como qualquer pessoa alucinava contatos com OVNI, e que podia também ser parte do efeito de drogas, como a anfetamina que o narrador usava. O jornalista explica que isso ocorria porque essas “imagens” faziam parte do léxico cultural imagístico dos Estados Unidos, “trata-se de fantasmas semióticos, fragmentos de imagística cultural que se separaram e adquiriram vida própria. [...] Esse avião fez outrora parte do inconsciente de massa” (GIBSON, 1988, p. 22).

De forma quase metaficcional, William Gibson insere em sua narrativa um elemento que era utilizado por ele enquanto escrevia: o recurso ao pastiche e mesmo ao “simulacro”, “a cópia idêntica de algo cujo original jamais existiu” (JAMESON, 2007, p. 45). De fato, Merv aponta que aquele avião era apenas uma imagem de um artista na capa de uma revista de ficção científica intitulada “Tom Swift”, publicada em 1910²¹. Aqui talvez fosse o momento de defender que William Gibson é o próprio narrador e fotógrafo do conto, que recorre ao método de interiorizar a América futurista sonhada pelos arquitetos da década de 30, enquanto William Gibson recorre à cópia indiscriminada das histórias de ficção científica da primeira metade do século XX – com apologias aos nomes da revista de Hugo Gernsback não apenas no título do conto aparecendo também como a *Amazing Stories* que Dialta Downes carrega consigo, e às próprias histórias de Tom Swift.

Todos esses elementos convergem para indicar que, de fato, William Gibson é um dos artistas pós-modernos da década de 80. Mas ainda parece interessante o fato de que esse conto abre a coletânea de Bruce Sterling. Principalmente porque o *cyberpunk* geralmente é ambientado no futuro, pós anos 2000 na maior parte dos casos²² e isso não ocorre no conto de Gibson. Porém, é notório que, a despeito das temáticas, “O contínuo de Gernsback” apresenta algo de fundamental ao *cyberpunk*, e isso é, a relação de tensão no tempo distinto à escrita: o fotógrafo de William Gibson vive em 1980 e busca o lapso em que a América de 1930 deixou de ser “futurista” para se tornar o próprio futuro da América, que culmina justamente na década de 1980 em que o narrador vive. Após aceitar que suas visões e alucinações com os objetos de desejo de Dialta Downes eram resultantes do imaginário popular daquela América de 30, como lhe sugeriu Merv, o fotógrafo passa a ver o espaço dos Estados Unidos com uma nova configuração: aquele “sonho” era apenas possível depois que o narrador se deu conta de que as estruturas do próprio mundo haviam se abalado após a Segunda Guerra Mundial – dos “mísseis das capas das revistas baratas de Gernsback” que “tinham caído em Londres” (GIBSON, 1988, p. 19) e dos arianos que o fotógrafo viu numa

²¹ *Tom Swift and his airship*, publicada em 1910 trazia na capa um grande dirigível que, na verdade, era um balão. Merv diz ao fotógrafo do conto de Gibson que o que ele viu não foi nada mais que aquele avião. A revista em questão está em domínio público e pode ser encontrada, juntamente com mais informações, no seguinte endereço eletrônico: <http://www.feedbooks.com/book/2329/tom-swift-and-his-airship>. Acessado pela última vez em 03/07/2014 às 03:51.

²² Seria preciso analisar mais profundamente se um dos desdobramentos do *cyberpunk*, o *steampunk*, faz parte do movimento inicial, tendo em vista que seu ambiente é geralmente o mundo da Revolução Industrial do século XVIII, mas esse não é o intuito desse trabalho.

alucinação e que agora “pareciam demasiado com o casal que eu vi no Arizona” (GIBSON, 1988, p. 26). No intrigante final do conto, após o narrador comprar uma série de jornais “que continham informações pormenorizadas sobre a crise do petróleo e os perigos das centrais nucleares”, o desconforto do dono da banca pode ser imaginado em qualquer leitor:

- Vivemos num mundo levado da breca, hem? – o dono da banca era um negro de dentes cariados e cabeleira postiça inconfundível. Assenti com uma inclinação de cabeça, enquanto procurava dinheiro trocado na algibeira dos *jeans*, ansioso por encontrar o banco de um jardim onde pudesse mergulhar na dura evidência da quase-distopia em que vivemos.
 – Mas podia ser pior, hem?
 - Pois podia – admiti – ou, pior do que isso, perfeito.
 Ficou a olhar-me com perplexidade, enquanto me afastava, sobraçando o pequeno maço de catástrofe condensada (GIBSON, 1988, p. 27, grifo do autor).

E o desconforto do fotógrafo, na admissão do perfeito, está na percepção de que aquele novo mundo que se desvelava ao seu olhar, tinha em tudo “o cheiro da propaganda da Juventude Hitleriana” (GIBSON, 1988, p. 25).

De qualquer forma, o narrador de Gibson procura inconscientemente um “quando-tudo-mudou”. Essa é a observação de Fredric Jameson sobre o pós-moderno:

[...] o pós-moderno, entretanto, busca rupturas, busca eventos em vez de novos mundos, busca o instante revelador depois do qual nada mais foi o mesmo, busca um ‘quando-tudo-mudou’, como propõe Gibson, ou melhor, busca os deslocamentos e mudanças irrevogáveis na *representação* dos objetos e do modo como eles mudam (JAMESON, 2007, p. 13, grifo do autor).

Aqui Jameson se refere diretamente à Gibson. Em nota, percebemos que essa referência é à *Mona Lisa Overdrive*, romance de Gibson escrito em 1988. Essa alteração posterior no texto de Jameson permite observar porque, de antemão, o crítico não analisou em seu estudo o *cyberpunk*, como desejava – e lamenta por isso. Em 1984 Jameson provavelmente desconhecia qualquer dos autores que, pouco tempo mais tarde, seriam proeminentes na literatura dos Estados Unidos. Alguns até já eram conhecidos de fins da década de 70, como o próprio Sterling. Mas a maioria começava a aparecer simultaneamente às teorias pós-modernas, e também ao próprio *cyberpunk*. Importante notar aqui que Jameson se refere à *Mona Lisa Overdrive*, não ao conto de Gibson que acabamos de analisar. Mas poder-se-ia dizer a mesma coisa de “O contínuo de Gernsback”, e em verdade, de toda obra de Gibson.

1.4. As superimplosões no futuro-passado de Bruce Sterling e Lewis Shiner

Se Gibson, em um de seus primeiros contos deixa de projetar um futuro a partir do presente e se prende no presente-futuro de uma temporalidade anterior – no conto, o presente que é 1980 é também o futuro de 1930 –, o mesmo não ocorre com a maioria dos escritores *cyberpunk*.

Em “Mozart de óculos espelhados” Bruce Sterling e Lewis Shiner projetam um futuro quase não visível a olho nu, a não ser pela percepção de que se está a falar de viagem no tempo. Acontece que a história toda se passa após a viagem ter ocorrido, o que dá poucas informações sobre quando essa viagem ocorreu, mas podemos notar que é após a década de oitenta, ou mesmo muito tempo à frente, tendo em vista que existe uma “máquina do tempo”.

Rice é o protagonista do conto, um gerente de uma companhia que atuava num projeto de exploração de Salisburgo no século XVIII. Rice é do “futuro”, bem como a companhia para a qual trabalha, e mais Sutherland e Parker. Todas outras personagens são figuras da História, como Mozart, Thomas Jefferson e Maria Antonieta. Poder-se-ia dizer que a história se passa em 1775, mas o próprio Rice se acha confuso em relação à isso, ao se encontrar com Mozart a escutar a própria sinfonia nº 40:

- Wolfgang Amadeus Mozart, às suas ordens.
- Macacos me mordam... sabes o que é essa gravação?
- Tem o meu nome.
- Pois tem, e foste tu que a compuseste. Ou comporias, melhor dizendo. Dentro de uns quinze anos (STERLING e SHINER, 1988, p. 261).

Começa-se a perceber uma das características do pós-moderno aqui também, notado por Kellner em *Neuromancer* (KELLNER, 2001). Trata-se de uma das principais temáticas que Baudrillard trabalhava na década de 70 e, para ele indicava a ruptura entre a sociedade moderna e pós-moderna:

O mundo de Baudrillard é uma implosão dramática; neles as classes, os sexos, as diferenças políticas e os reinos outrora autônomos da sociedade e da cultura implodem uns sobre os outros, apagando as fronteiras e diferenças num caleidoscópio pós-moderno (KELLNER, 2001, p. 377)²³.

²³ Implosão, nessa concepção de Baudrillard, significa, no pós-moderno, que as coisas são lançadas uma em direção as outras. O mundo, então, de Baudrillard, é um mundo sem fronteiras entre diversas categorias, como aponta Kellner. Essa aceção será algumas vezes utilizadas durante esse estudo.

De certo modo, observaremos aqui que, tanto Gibson, como indica Kellner, como Sterling e Shiner, e outros tantos autores *cyberpunk* estavam a observar seu mundo sob esse caleidoscópio “pós-moderno”. Não é à toa que “Mozart de óculos espelhados” se passa nesse futuro-passado supondo uma teoria multidimensional, bem oposta à teoria unidimensional. Ambas as teorias foram – e ainda são – muito exploradas pela ficção científica. A unidimensional foi consagrada, por exemplo, no filme *De volta para o futuro* (Zemeckis, 1985), onde o físico Dr. Emmett Brown (Christopher Lloyd) cria a máquina do tempo. Marty McFly (Michael J. Fox), amigo do físico, em uma fuga, acidentalmente ativa o dispositivo que o leva para 1955, onde a tecnologia para mandá-lo de volta para a década de 80 é praticamente inexistente. Em 1955 Marty encontra Emmett Brown, um pouco mais jovem, que desenvolve uma forma de enviar Marty ao seu tempo, o que dura uma semana. Nesse período, todas as interações e intervenções de Marty alteram o “futuro”. Já no conto de Bruce Sterling e Lewis Shiner, como Rice explica à Thomas Jefferson, alterações no passado não interferem no tempo de Rice:

- Confesso que não os compreendo – declarou [Thomas Jefferson], passando o dorso da mão pelos lábios. – Dizem que vêm do futuro, mas parecem empenhados em destruir o seu próprio passado.
- De modo algum – retorquiu Rice. – A situação é a seguinte. A História lembra uma árvore. Quando retrocedemos e remexemos no passado, outro ramo da História cai do tronco. Ora bem: este mundo é um desses ramos.
- Nesse caso – concluiu Jefferson –, este mundo... o seu mundo... não conduz ao vosso futuro.
- Exacto (STERLING e SHINER, 1988, pp. 263 – 264, acréscimo nosso).

De forma um tanto significativa, a diferença entre as duas teorias é a presença da implosão e fragmentação que Baudrillard indicava. Na teoria unidimensional, o tempo não é fragmentado, nem tampouco implodido com o futuro. Se os pais de Marty McFly nunca se conhecerem, Marty e seus irmãos deixam de existir, e o novo tempo passa a existir a partir dali; não existe futuro-passado, ou seja, um futuro vivenciado no passado, mas Marty foi de fato enviado ao passado. Já Rice vive num tempo fragmentado pelo próprio tempo, mas vive no futuro, embora pareça viver no passado. Em verdade, o ano de 1775 já passou, e nada o alterará. Porém a companhia de Rice “viaja” para outra dimensão, outro “ramo” da História e explora à vontade o que ali existe, sem causar prejuízo algum na dimensão real de Rice. É, de fato, um caleidoscópio dimensional.

Mas as implosões de Sterling e Shiner não param por aí. A primeira implosão, logo no segundo parágrafo do conto, ocorre novamente com a arquitetura, o que retoma as indicações de Jameson acerca desse tipo de arte: a Salisburgo de 1775 é salpicada de tubos de ventilação e outros aparatos tecnológicos. A descrição da visão de Rice é quase palpável:

Enormes torres com fendas e tanques de armazenamento dilatados e bolbosos tornavam as ruínas da Catedral de São Ruperto de certo modo insignificantes. Fumo branco espesso espiralava das pilhas da refinaria. Rice conseguia sentir o familiar sabor petroquímico do lugar em que se encontrava sentado, sob a folhagem de um carvalho mirrado (STERLING e SHINER, 1988, p. 259).

Podemos levar em conta, de fato, que a arquitetura, ou, pelo menos a estética arquitetônica, aparece frequentemente na literatura *cyberpunk*. Não é à toa que o filme *Blade Runner* (Ridley Scott, Warner Bros., 1982) é uma das grandes influências, principalmente no que tange à estética arquitetônica da Los Angeles futurística de Ridley Scott, implodida com vários aspectos da cultura oriental.

Na sequência, no conto, Rice se encontra com um Mozart, que a primeira vista apenas carrega um estéreo que toca a própria composição, mas que no decorrer do conto, toca guitarra e aspira ao cartão verde, passe que permite um indivíduo viajar através do “feixe temporal”, a ainda aparece portando o símbolo do *cyberpunk*, os óculos escuros espelhados, trabalhando na cozinha do Castelo de Hohensalsburgo “[...] Com os *jeans* desbotados, casaco de cabedal e óculos escuros espelhados quase passaria por um adolescente da época de Rice” (STERLING e SHINER, 1988, p. 265). É um Mozart implodido pela cultura da década de 70 e 80.

Em último lugar, e não menos importante, os autores do conto implodem o que poderia ser a Terceira Guerra Mundial, ou o fim dos tempos. Uma conspiração maçônica para tomar os planos da companhia de Rice faz com que soldados do Exército Transtemporal, como Jebe Noyon, general de Gengis Khan, “cavalgue” uma *Harley Davidson*, ou hunos usando metralhadoras (STERLING e SHINER, 1988, p. 273).

A implosão extrema, de dimensões e temporalidades, no conto é completa. A iminência da guerra dá o tom final da narrativa, forçando Rice a retornar ao seu tempo, acabando com seu trabalho e o projeto da companhia para qual trabalha. Mozart e tantos outros atravessam o portal também, mas não se sabe o que acontece com eles, embora só

se saiba que “[...] O tempo de Salzburgo expirara” (STERLING e SHINER, 1988, p. 276), ou seja, o que expirou foi o futuro-passado, e só existe agora o “futuro” em que se passa a história, futuro esse relativo aos escritores, não às personagens da narrativa.

Tendo observado essas relações de tensão no tempo, e a característica do *cyberpunk* ao projetar um futuro – seja do passado, que culmina no presente-futuro, como em “O contínuo de Gernsback”, seja do próprio presente, como ocorre mais recorrentemente – podemos refletir sobre dois aspectos acerca do *cyberpunk*: qual a relação dos próprios autores com seu tempo, que, de certa forma, com um toque de escapismo, foge ao presente e projeta o futuro? E o que se espera do futuro projetado, tendo em vista que esse futuro é consequência direta do presente em que vivem os escritores? A primeira pergunta visa preparar a reflexão para a segunda, e é procurando dar possíveis respostas a ela que encerraremos esse capítulo.

1.5. A Guerra e a distopia

Embora a ficção *cyberpunk* trate de diversos temas que a Ficção Científica trate, o que difere a primeira da segunda é a forma como esse tratamento ocorre. Não há, por isso, motivos para desclassificar o *cyberpunk* da categoria de subgênero da Ficção Científica. Em verdade, defende-se aqui que a ficção *cyberpunk* é justamente isso: um subgênero da FC. Esta começou, como mostramos anteriormente, no final do século XIX, e trabalhou questões relacionadas à ciência, temática diretamente – e cada vez mais – relacionada à guerra e à tecnologia. Podemos notar que o *cyberpunk* não difere disso. Trata, porém, as duas temáticas menores, e a grande temática, com outros olhares.

A última temática apresentada em “Mozart de óculos espelhados”, que é a guerra, é uma das mais recorrentes no *cyberpunk*. Veremos no segundo capítulo que, em *Neuromancer*, uma das bases para a trama é uma guerra fictícia. Além disso, Gibson põe abaixo as fronteiras dos Estados Unidos e mantém a URSS no mapa, segundo ele, “por uma questão de continuidade” (GIBSON, 2008, p. 11). Em “Contínuo de Gernsback” vimos que o “quando-tudo-mudou” de Gibson que culmina nos anos 80 são “os mísseis das capas das revistas baratas de Gernsback” que “tinham caído em Londres a meio da noite” (GIBSON, 1988, p. 19). Além disso, o intuito do fotógrafo de visitar a banca era comprar “todos [os jornais] que continham informações pormenorizadas sobre a crise do petróleo e os perigos

das centrais nucleares” (GIBSON, 1988, p. 27, acréscimo nosso), resultados de diversos fatores envolvendo a Guerra Fria. “Olhos de Serpente”, de Tom Maddox, referencia abertamente um conflito durante a Guerra Fria:

Atrás dele, sob o clarão de laser de holoestrado *Blaupunkt*, pessoas com trinta centímetros de altura trocavam impressões acerca da guerra na Tailândia e da sorte dos Estados Unidos em ter escapado a um novo Vietname (MADDOX, 1988, p. 29, grifos do autor).

O que se pode notar é que algo da história recente – em relação ao período em que os contos foram escritos – dos Estados Unidos marca profundamente esses escritores. Esse algo são os conflitos bélicos pós-segunda guerra em que os Estados Unidos se envolveram. A ideia da derrota para o Vietnã na década de 70 aumentava o desconforto civil para com o governo. Além disso, a corrida armamentista para se defender de um suposto ataque Soviético, somada às notícias sobre o desenvolvimento de armas nucleares pelos dois países lembravam a catástrofe de Three Mile Island, em março de 1979, e mesmo as detonações das ogivas no Japão.

É possível creditar a isso um possível “medo” ou “temor” dos escritores *cyberpunks* – e não só deles, mas de grande parte da sociedade norte-americana. Em uma entrevista à revista *cyberpunk MONDO 2000*, em 1990, William Gibson alega que “[...] [*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” (GIBSON apud KELLNER, 2001, p. 380, acréscimo nosso). Kellner contribui para esta reflexão:

Realmente [...] Gibson mapeia o presente a partir da posição privilegiada de um futuro imaginado, numa demonstração das possíveis consequências das tendências atuais de desenvolvimento. Em particular, ele está traçando o mapa dos modos pelos quais as novas tecnologias estão influenciando sobre o ser humano, criando novos indivíduos e novos ambientes [...] (KELLNER, 2001, p. 380).

Podemos recorrer aqui ao conto de Lewis Shiner presente em *Reflexos do Futuro*, intitulado “Até que vozes humanas nos acordem”, que foi publicado, primeiramente, na *The Magazine of Fantasy and Science Fiction* de maio de 1984. Nele Shiner narra as férias de Campbell em uma ilha caribenha num sítio da empresa para qual trabalha. Em uma tarde, enquanto nadava no mar, Campbell avista o que acredita ser uma sereia. Dias depois o protagonista se depara com uma mulher que acha muito parecida com a sereia, mas

descobre ser uma importante pesquisadora local, Dra. Kimberly. Mais tarde, na narrativa, Campbell vai atrás da sua sereia, e encontra um sítio de pesquisa em uma zona da ilha.

Campbell descobre que Kimberly é uma líder de pesquisas tecnológicas:

- Estamos a construir o futuro, aqui. Um futuro que nem conseguíamos imaginar, há quinze anos. Um património demasiado valioso para que uma pessoa isolada o comprometa. Comida em abundância, energia barata, acesso a uma rede de computadores pelo preço de um receptor de telecircuito, uma nova forma de governar (SHINER, 1988, p. 167).

A “sereia” de Campbell era apenas uma criatura deformada, da qual foram removidas células enquanto era um embrião humano, para testarem uma vacina contra a leucemia:

Campbell examinou a fotografia mais atentamente. Não se tratava do mito romântico que a princípio imaginara. A cauda tinha um aspecto ceroso ao clarão intenso do *flash* e as barbatanas pareciam inequivocamente pernas sem desenvolvimento (SHINER, 1988, p. 167, grifo do autor).

Existe algo importante entre um jogo de força das duas personagens neste conto que pode significar a posição dos escritores *cyberpunks* que se tencionam entre a atitude da pesquisadora tecnófila e de Campbell, tecnófobo. Porém, em relação à colocação acima citada de Kellner, podemos entender os escritores dessa ficção como sujeitos que procuram mediar os medos de uma sociedade que temia a detonação de uma bomba atômica do seu lado do globo, e uma forma de escapar a esse temor projetando o futuro – inclusive, ele existia.

Se o mundo, ou os mundos, dos literatos *cyberpunk* eram distópicos, o eram pelas relações entre uma tecnologia dominada pelos governos, como a internet e os computadores, e o medo que essa “tecnocracia” poderia representar para a sociedade. Essa visão distópica do mundo foi, em grande parte, herdada pela ficção científica dos últimos anos. Porém, para os *cyberpunks*, o final da década de 70 e primeira metade da década de 80 apresentariam algo que estava para mudar a visão da tecnologia: o fim dessa tecnocracia. É isso que veremos no capítulo seguinte.

CAPÍTULO II

UTOPIA, DISTOPIA E “ATITUDE CYBERPUNK”

2.1. O cenário real como base para o cenário ficcional

Tradicionalmente o cenário das histórias *cyberpunks* é um futuro distópico. Nem os mais otimistas poderiam negar essa assertiva. De fato, as ambientações dos contos e romances de Gibson, Sterling, Rudy Rucker, Pat Cadigan, entre outros, são apresentadas frequentemente de forma negativa. Essa característica muitas vezes é apresentada na forma do “*high tech, low life*”, expressão muito utilizada por Gibson em sua Trilogia do *Sprawl*, que indica as baixas condições de vida em uma sociedade altamente tecnológica. De forma tão tradicional quanto essa ambientação, a interpretação clássica do *cyberpunk* também considerou toda essa literatura uma distopia.

Uma novidade no *cyberpunk*, porém, é a atenção dada aos detalhes arquitetônicos ou à própria arquitetura, à cidade, enfim, ao ambiente. A Los Angeles distópica de *Blade Runner* de Ridley Scott (1982) – e muitas vezes sua versão literária em *Do the androids dream of electric sheep?* De Phillip K. Dick, de 1968 – é frequentemente citada como influência do *cyberpunk* e essa referência é facilmente percebida, tanto devido à proximidade temporal das produções, como nas características semelhantes apresentadas²⁴. Porém o cenário distópico do *cyberpunk* não é suficiente para classificar essa literatura como uma distopia.

O que será apresentado nesse capítulo é outro caminho: a ambientação distópica é um importante ponto de apoio para o entendimento das condições históricas do período em que os autores *cyberpunks* escreveram. Assim o cenário não deve aparecer como único e determinante para fundamentar essa literatura como distópica. Muito ao contrário: para se chegar a um mundo diferente do que se vive, é preciso partir da constatação dessa diferença.

Assim, o período em questão é o final da década de 1970 e início da década seguinte. Como foi abordado no fim capítulo anterior, esse período apresenta muitos momentos de instabilidade política, social e econômica, seja nos Estados Unidos, seja em todo o globo. Em nível internacional esse período será determinante para o conflito entre os EUA e a URSS

²⁴ Vários estudiosos do gênero e até mesmo os literatos *cyberpunks* citam essa influência. No prefácio a *Reflexos do Futuro*, Bruce Sterling o faz. William Gibson também demonstra essa referência diversas vezes. Larry McCaffery, em *Storming the Reality Studio* – considerado por muitos a bíblia do *cyberpunk* – também indica essa aproximação.

que já durava quase 30 anos. Nos Estados Unidos, de onde a maioria dos *cyberpunks* escrevia, o próprio desenrolar da Guerra Fria criava uma sensação de militarização, reflexo da corrida armamentista, que crescia cada vez mais no imaginário popular. A recente retirada das tropas do Vietnã que se iniciou em 1973 também criou um desconforto na população do país que saíra da Segunda Guerra Mundial como a grande potência militar, e que agora via o governo cada vez com maior desconfiança devido a rumores e denúncias de corrupção.

O resultado desse cenário na extrapolação futurística *cyberpunk* talvez apareça de forma mais clara na exposição da memória de William Gibson na nota que abre a edição comemorativa de 25 anos da publicação de *Neuromancer*.

Outra imensa omissão é a minha falha em ter discretamente provocado o colapso da União Soviética e varrido os destroços para baixo do tapete quando ninguém estava olhando.

Embora houvesse uma razão estratégica para que não o fizesse, eu já tinha feito isso aos Estados Unidos, que não se sabe se existem mais no mundo de *Neuromancer*. A coisa, deliberadamente, nunca é mencionada, e as pessoas meio que vagamente concluem que os EUA devem ter de algum modo se desintegrado como parte daquilo que hoje chamaríamos globalização, para serem substituídos por alguma combinação menos perigosa de grandes corporações e cidades-estado. Depois de ter feito os EUA desaparecerem, achei que seria melhor manter as URSS ali por uma questão de continuidade (GIBSON, 2008, pp. 10-11).

Percebe-se, por exemplo, que Gibson acredita que uma “combinação” entre grandes corporações e cidades-estado independentes é uma forma “menos perigosa” que a soberania dos EUA. Gibson foi muitas vezes apontado como profeta da pós-modernidade – ou com outros títulos semelhantes. Parece plausível acreditar que o autor jamais buscou tal reconhecimento, ou mesmo tentou profetizar o futuro. Um olhar possivelmente anacrônico e que poderia ser considerado mesmo injusto para a obra de Gibson indicaria que sua concepção do futuro não muito distante é um tanto equivocada: em uma das principais cidades de *Neuromancer* os habitantes não usam celular; as fronteiras políticas dos Estados Unidos desapareceram, e não se nota unidade governamental por ali – transformado numa megalópole imensurável, os EUA aparecem agora como o Sprawl; a URSS, embora pouco citada, ainda continua a existir sob a unificação soviética. Outras tantas projeções poderiam ser consideradas errôneas.

No entanto, não é necessário acreditar inocentemente em Gibson, quando este menciona suas omissões políticas em *Neuromancer*, como pode ser levado a crer ao lermos a nota acima citada, intitulada “O céu sob o porto”, que referencia de forma direta a abertura de *Neuromancer* – que serviu de epígrafe a este trabalho. Observando essas “omissões” sob a perspectiva desse cenário dos Estados Unidos das décadas de 70 e 80 podemos extrair muito mais informações da literatura de Gibson e de seus colegas *cyberpunks*. Assim podemos entender onde esses autores buscavam a real influência do cenário futurístico distópico: no próprio cenário político, social e econômico do mundo em que viviam. A combinação “menos perigosa” para Gibson diz muito sobre o intuito do autor de escrever uma literatura permeada pelo eixo utopia/distopia, e é a chave de entrada para nossa análise.

Para colocar os termos e conceitos de maneira apropriada, recorreremos a um ensaio da década de 80, onde Raymond Williams, ao analisar a categoria da utopia e de seu negativo – a distopia – conclui que:

When utopia is no longer an island or a newly discovered place, but our familiar country transformed by specific historical change, the mode of imagined transformation has fundamentally changed (WILLIAMS, 1980, p. 205)²⁵.

O *cyberpunk* não é ambientado, de forma geral, em uma ilha, como em *A Utopia* de Thomas Morus, nem em um local recém-descoberto, o espaço, como foi frequente na ficção científica das décadas de 50 a 70 – algumas ressalvas podem ser feitas, como no conto de Tom Maddox presente em *Reflexos do Futuro* e o próprio *Neuromancer* no qual alguns momentos da narrativa se passam no espaço, em um planeta artificial, mas é importante notar que isso não se torna, nem de longe, uma regra, nem mesmo em *Neuromancer*. De fato, o *cyberpunk* é ambientado na metrópole, frequentemente americana – a vertente oriental do *cyberpunk* é recorrentemente ambientada no Japão –, uma extrapolação futurística de Detroit, Boston ou Nova Iorque, ou mesmo de grandes cidades ao redor do globo, como Nova Déli, São Paulo, Cidade do México e Tóquio.

²⁵ Quando a utopia não é mais uma ilha ou um lugar recém-descoberto, mas nossa pátria transformada por uma mudança histórica específica, o modo da transformação imaginada muda fundamentalmente (Tradução nossa).

Desse modo, a mudança histórica específica que os autores *cyberpunk* se aperceberam com maior atenção foi o cenário distópico da Guerra Fria, e assim, em suas histórias, esse cenário se faz bastante presente. Devido a isso, Gibson em *Neuromancer* – como podemos ver na nota anteriormente citada – destrói os Estados Unidos e mantém a URSS em seu mapa “por uma questão de continuidade”. É uma consequência da Guerra Fria que Gibson extrapolou para um futuro imaginado.

A consequência de tudo isso para a análise histórica da utopia, ao modo como Raymond Williams faz, é que a própria utopia é um ato reflexo das condições históricas envolvidas em sua construção. Dessa forma, pode-se começar a entender a literatura *cyberpunk* como um produto do ambiente em que os seus escritores viviam. Sendo assim, é possível começar a analisar os elementos da extrapolação do futuro pela via da utopia ou de seu negativo, e não simplesmente constatando *a priori* que se trata de uma distopia. Isso ocorre pelo fato de que, pode parecer pouco plausível que, se o mundo em que se vive é positivo e beira o utópico, exista uma busca cada vez maior pela utopia, pelo “não-lugar” ideal. Mas, em verdade, é menos possível ainda que se imagine uma distopia a partir desse lugar “quase-utópico”. Porém, o que ocorre no ambiente “quase-distópico” é bem mais interessante: extrapolar um futuro pode resultar em, pelo menos, duas possibilidades, a saber, (a) a distopia – completa – que deve chamar a atenção para os possíveis males consequentes do presente negativo e catastrófico em que se vive, ou, (b) a escapatória para um mundo ideal, a utopia. Ou, ainda, na verdade, (c) ambos.

2.2. “A rua encontra seus próprios usos para as coisas”: combatendo a tecnocracia de e em 1984

Como já foi dito anteriormente, *Neuromancer* é frequentemente apontado como uma distopia. O livro foi publicado em 1984 pela Ace Books (EUA) no Canadá, país onde, desde a juventude, William Gibson se exilou para fugir do alistamento compulsório do exército de sua pátria – os Estados Unidos. É narrado em terceira pessoa, porém o narrador segue de perto os passos e pensamentos de Case, um ex-jóquei de computador²⁶ do Sprawl, que, após tentar roubar dados de seus próprios empregadores foi punido com o implante de

²⁶ A partir daqui poderemos variar a nomenclatura entre jóquei, cowboy, operador e hacker, todos usados por Gibson para denominar a mesma função profissional: a de hacker.

uma toxina em seu corpo que se dissolve lentamente, e que, no final das contas levará à morte de Case. Além disso, sua credencial de acesso à rede de computadores foi cancelada.

Case se muda para Chiba, uma cidade Japonesa onde a tecnologia medicinal é, além de superior, mais barata. Ali se torna *junkie* – vendedor de velharias tecnológicas e raras. Mas seu destino está prestes a se alterar bruscamente: Wintermute está recrutando secretamente um grupo para uma operação de alto risco. Mais à frente no romance, Case – agora em companhia de Molly, Armitage, Riviera e Maelcum – descobre que Wintermute é uma inteligência artificial, que deseja se fundir com outra, *Neuromancer*²⁷.

O grupo de especialistas do qual Case faz parte é comandado por Armitage, um general reformado – literalmente – do conflito *Screaming Fist* – que se passa muitos anos antes de *Neuromancer* –, cuja missão principal era plantar um vírus num *database* central soviético. A operação é um fracasso, e o general Willis Corto desaparece por muitos anos, tendo sido dado como morto. Porém, Case, em uma de suas incursões à rede mundial de computadores descobre que Armitage é uma reconstrução de Corto, com a memória sobreposta por outra, moldada por Wintermute.

Armitage, seguindo ordens de Wintermute, recruta Molly, a famosa personagem de Gibson, conhecida como *steppin' razor* ou *razor girl*. A primeira referência é a própria forma como Molly é frequentemente reconhecida em *Neuromancer*, e a segunda é um “estereótipo” de personagem *cyberpunk*, a qual a maior referência seja talvez Trinity de *Matrix*, dos irmãos Wachowski (1999). Molly é uma samurai de rua, a personagem que faz os “serviços pesados”, impressionantemente implantada com giletes retráteis sob as unhas – o que rende a nomenclatura do estereótipo –, um sensor ótico no nervo ocular, lentes espelhadas sobre os olhos e até mesmo um “instinto” induzido de um grande predador natural.

Riviera é um ladrão viciado em drogas que é capaz de projetar imagens holográficas a partir de seus implantes neurais. Assim como Maelcum – o piloto da nave Marcus Garvey que leva Case até a estação espacial onde se encontra *Neuromancer* –, suas missões são

²⁷ Para diferenciar a personagem *Neuromancer* do nome da obra *Neuromancer*, nesta última será adotada a escrita itálica. Da mesma forma, mais a frente a escrita itálica servirá para diferenciar a obra *1984* de George Orwell e o ano de 1984.

mais objetivas que as de Case e Molly. O esquadrão ainda é apoiado pelo Finlandês, um médico mundialmente conhecido de uma clínica clandestina.

Ao contrário do que se pode imaginar, é possível defender que Case não é a personagem principal da narrativa, mas sim Wintermute. Na verdade, sua grande busca por Neuromancer é justamente para corrigir o problema de não ter personalidade: Wintermute se define como *hardware*, a parte física do sistema; é uma inteligência artificial programada para fazer, e não para “pensar”. Já Neuromancer é um constructo projetado para pensar, é o *software*, segundo Wintermute.

Porém, devemos observar *Neuromancer* sob o ponto de vista da tensão de forças entre ambas as possíveis personagens principais: Case e Wintermute. Wintermute é um computador. Case é um humano comum, que está “limpo” de implantes segundo o Finlandês – exceto pela toxina plantada para matá-lo, mas que será anulada no decorrer da narrativa.

Case tinha vinte e quatro anos. Aos vinte e dois era um cowboy, cowboy fora da lei, um dos melhores no Sprawl. Ele havia sido treinado pelos melhores, McCoy Pauley e Bobby Quine, lendas do negócio. Na época, operava num barato quase permanente de adrenalina, subproduto da juventude e da proficiência, conectado num deck de ciberespaço customizado que projetava sua consciência desincorporada na alucinação consensual que era a matrix. Ladrão que trabalhava para outros ladrões, mais ricos, empregadores que forneciam o software exótico necessário para penetrar as muralhas brilhantes de sistemas corporativos, abrindo janelas para fartos campos de dados (GIBSON, 2008, p. 18).

Essa é a descrição de Case que o narrador faz, logo no início do romance. Algumas características centrais de Case já podem ser notadas, como a tendência ao vício em entorpecentes. E de forma quase banal, a “desincorporação” sagrada que o personagem sempre buscava. Em seguida o narrador descreve como Case passou a se sentir após trair seus empregadores e ser descoberto:

Para Case, que vivia até então na exultação sem corpo do ciberespaço, foi a Queda. Nos bares que frequentara no seu tempo de cowboy fodão, a postura da elite envolvia um certo desprezo suave pela carne. O corpo era carne. Case caiu na prisão da própria carne (GIBSON, 2008, p. 18).

É nesse estado de espírito, de desalento em sua prisão corporal, capaz de se libertar apenas com o uso de drogas, mas nunca experimentando a alucinação da *matrix*, que Case é recrutado para o esquadrão de Armitage.

Case então é lançado numa busca por algo que desconhece, uma busca imposta a ele. Case está sob o domínio de uma tecnologia sem tamanho e sem limites, a qual um dos produtos é Wintermute. Aqui podemos tropeçar na tentação de situar Case em um mundo distópico em que os humanos são controlados por máquinas. Wintermute, ao querer se aliar a Neuromancer parece ter inclusive esse intuito de dominação mundial.

De fato, Case está num mundo distópico quando se encontra em Chiba. Ali o *high tech, low life* característico de Gibson é quase palpável. Mesmo na rápida passagem de Case no Sprawl, um toque dessa distopia também é encontrado. Mais ainda, o ambiente distópico de *Neuromancer* está mesmo circunscrito na catástrofe iminente de um mundo dominado pela tecnologia. Porém, William Gibson não concebe sua extrapolação futurista da tecnologia como maléfica ou perigosa para a humanidade.

Um dos primeiros pensadores que observam um grande distanciamento entre as previsões futuras distópicas e o *cyberpunk* é André Lemos. Lemos contrapõe *Neuromancer* de Gibson a *1984* de George Orwell. A obra de Orwell foi escrita em 1948 e, para Lemos, apresenta um mundo “trazido pela aliança de um poder político totalitário e o poder das novas tecnologias de comunicação” (LEMOS, 2008, p. 190). De fato, recuperando um pouco o trabalho de Orwell podemos situá-lo na conjuntura da aliança tecnocrática entre o exército alemão e a IBM durante a Segunda Guerra Mundial, como Edwin Black indica em seu livro *A IBM e o Holocausto* (BLACK, 2001). Zygmunt Bauman, em *O mal estar da pós-modernidade* analisa que:

O mais opressivo dos pesadelos que assombram o nosso século, notório por seus horrores e terrores, por seus feitos sangrentos e tristes premonições, foi mais bem captado na memorável imagem de George Orwell da bota de cano alto pisando uma face humana. Nenhuma face estava segura – como cada uma estava sujeita a ser culpada do crime de violar ou transgredir (BAUMAN, 1998, p. 27).

Esse opressivo pesadelo, na clássica distopia de Orwell era subsidiado por diversos mecanismos altamente controladores, como a polícia do pensamento, o Ministério da Verdade e as *tele-telas*. Eventualmente, a própria imagem do *Big Brother*, espalhada em

cartazes por toda Londres “orwelliana” era o suficiente para acanhar qualquer indivíduo naquela sociedade.

Porém, segundo André Lemos

[...] embora a ficção *1984* nos sirva como alarme sobre os potenciais perigos do que estamos vivendo (sic) hoje, o mundo real do ano de 1984 vai ser diferente daquele esboçado por Orwell. 1984 será o ano do nascimento da revolta contra o controle tecnocrático, contra esta aliança entre poder e tecnologia: o nascimento da atitude *cyberpunk* (LEMOS, 2008, p. 191, grifo do autor).

O que André Lemos quer indicar é que, algo de fundamental opõe a “atitude *cyberpunk*” da distopia tecnocrática de George Orwell, e essa atitude fica evidente na literatura dos *cyberpunks*. Em 22 de janeiro de 1984, durante a transmissão do XVIII Super Bowl²⁸ a Apple Inc. introduz o Mac em um comercial que carrega essa “atitude *cyberpunk*”: o comercial de 1 minuto é dirigido por Ridley Scott, e claramente apresenta uma sátira à *1984* de Orwell; a cena é uma réplica dos “dois minutos de ódio”, no qual o *Big Brother* incita por dois minutos os trabalhadores do Partido a odiar tudo que a ele se opõe. No comercial a cor predominante é azul – todos os trabalhadores do partido usam roupas acinzentadas que refletem a cor azul da *tele-tela* que projeta a imagem do *Big Brother* – e uma mulher correndo com uma grande marreta na mão e trajando roupa branca e alaranjada lança a marreta e destrói a *tele-tela*. Em seguida o anúncio “On January 24th, Apple Computer will introduce Macintosh. And you’ll see why 1984 won’t be like ‘1984’ (SCOTT, 1984)²⁹”.

A predominância da cor azul representa a *Big Blue*, como é conhecida a IBM. A mulher corre buscando destruir a figura centralizante do *Big Brother*. A proposta da Apple, com o Macintosh – o primeiro computador pessoal fabricado em série – é desbancar a tecnocracia proporcionada pela aliança entre governo e a IBM, agora presente também em vários exércitos. Nesse sentido, o comercial se fecha com o logo da Apple, que se tornará tão popular nos Estados Unidos nos anos e décadas seguintes. É a maçã mordida, que

²⁸ O evento esportivo de maior público nos Estados Unidos, só perdendo em audiência para a Copa do Mundo da FIFA.

²⁹ “No dia 24 de Janeiro, a Apple introduzirá o Macintosh. E você verá porque 1984 não será como ‘1984’”. Tradução nossa. O comercial pode ser encontrado na íntegra em <https://www.youtube.com/watch?v=VtvjbmDx-I>. Acessado pela última vez em 25/07/2014 às 11:58.

[...] guarda aqui toda sua carga simbólica. Ela ilustra, no caso da microinformática, o pecado da modernidade, seu verdadeiro pesadelo tecnológico: descentralização do poder e a possibilidade da *rua encontrar formas novas de uso da tecnologia*. A maçã mordida é um golpe poderoso no coração da modernidade tecnocrática. Ela é o antimodelo do mundo pintado por Orwell (LEMOS, 2008, pp. 191-192, grifos nossos).

Aqui podemos encontrar uma grande referência que André Lemos faz a Gibson quando diz que a rua encontra novas formas de usar a tecnologia. Primeiramente usada em um conto chamado “Burning Chrome” escrito em 1981 e publicado pela primeira vez na revista *Omni* em Julho de 1982, uma frase passou a guardar em si muito da atitude *cyberpunk* que André Lemos indica. É importante observar como a frase é utilizada por Gibson no conto “Burning Chrome” – e será recorrentemente usada em outras histórias, como em *Count Zero* (1986):

If your main squeeze has just decided to walk out on you, booze and Vasopressin are the ultimate in masochistic pharmacology; the juice makes you maudlin and the Vasopressin makes you remember, I mean really remember. Clinically they use the stuff to counter senile amnesia, *but the street finds its own uses for things* (GIBSON, 1982, p. 106, grifo nosso)³⁰.

A semelhança entre a colocação de André Lemos e de William Gibson não é acidental. Lemos está tentando indicar de que forma William Gibson e seus colegas *cyberpunks* criaram uma atitude basicamente de resistência à tecnocracia. Essa atitude consiste, por exemplo, em formular uma mistura em que o componente clínico (Vasopressina) é usado juntamente com um componente popular (o álcool) para criar um resultado diferente do original. Da mesma forma ocorria com a música na década de 80. A evolução no desenvolvimento das fitas cassete possibilitava maior “mobilidade” das faixas gravadas em fitas magnéticas. Além disso, a inovação do Walkman da Sony que permitia ainda maior mobilidade fez com que a troca cultural se tornasse mais fácil também. Assim, a função original de ambos os equipamentos se alterou fundamentalmente: a fita cassete originalmente foi criada para ser uma mídia pré-gravada, como o vinil; posteriormente foi utilizada como armazenamento de informações; o walkman deveria possibilitar um uso

³⁰ Se sua pressão (Gibson parece fazer uma brincadeira entre a pressão arterial e o ânimo da personagem) decidiu te abandonar, embriagar-se e vasopressina são a última palavra em farmacologia masoquista; o líquido faz você sentimental e a vasopressina faz você lembrar, eu quero dizer realmente lembrar. Clinicamente eles usam o material para combater a amnésia senil, *mas a rua encontra seus próprios usos para as coisas*. Os grifos são nossos. Tradução nossa.

móvel da fita cassete. Nisso, outro nicho é criado: a possibilidade de se gravar faixas selecionadas para se ouvir onde e quando se desejasse. Porém, outra utilidade apareceu: gravar faixas musicais de artistas em uma única fita para distribuição comercial ilícita, ou mesmo gratuita. É a famosa pirataria. Foi uma forma como a rua encontrou usos para a tecnologia.

Bruce Sterling também indica a atitude *cyberpunk* no prefácio de *Reflexos do Futuro*:

“A obra dos cibermaníacos desenrola-se paralelamente à cultura *pop* ao longo dos anos oitenta: no *video rock*; no *underground* profundo; na trepidante técnica de rua da música *hip-hop* e *scratch*; no *rock* de sintetizador de Londres e Tóquio. Este fenômeno, esta dinâmica, tem um âmbito global – o cibermaníaco na sua encarnação literária” (STERLING, 1986, p. 8, grifos do autor)³¹.

Todos os elementos citados por Sterling apresentam reinvenções populares de aparatos tecnológicos, muito baseados no método de *sampling* que William Burroughs popularizou como “método cut-up”³². Um dos melhores exemplos citados por Sterling talvez seja a “trepidante técnica de rua” do *Hip Hop*, ou o famoso *remix*, possibilitado pelas *pick-ups* de vinil pareadas, na qual o *Disc Jokey* (DJ) desliza a mídia pela agulha fazendo-a “arranhar”, gerando o som conhecido como *scratch*.

Podemos entender, então, a atitude *cyberpunk* não como algo apenas inerente ao “interior” do texto literário *cyberpunk* – ou de melhor forma colocado, à narrativa. Ela estava presente até mesmo na técnica utilizada pelos escritores dessa literatura, como pontua Gibson em um artigo de 2005 à revista *Wired*, intitulado “God’s Little Toys: confessions of a cut & paste artist”, sobre o que hoje em dia frequentemente é chamado de Geração ou Cultura Cópia-e-Cola:

“Os métodos de Burroughs, que também funcionaram para Picasso, Duchamp e Godard, foram construídos para a tecnologia através da qual eu agora componho minhas próprias narrativas. Tudo o que eu escrevi, acreditava instintivamente, era uma extensa colagem” (GIBSON, 2005)³³.

³¹ Cibermaníaco é a tradução em português de Portugal para *cyberpunk*.

³² Cut-up Method ou Cut-up Technique em inglês.

³³ Existe uma tradução independente do artigo chamada “Confissões de um artista plagiador”, do site Baixacultura, que foi utilizada neste estudo. A versão original do texto pode ser encontrada em: <http://www.wired.com/wired/archive/13.07/gibson.html>, e a tradução em <http://baixacultura.org/confissoes-de-um-plagiador-por-william-gibson/>. Ambos endereços foram acessados pela última vez em 27/07/2014 às 14:41.

Dessa forma, podemos observar que o que André Lemos chama de “atitude *cyberpunk*” não estava presente apenas nas formas em que as personagens atuavam, nem também nas atitudes dos autores *cyberpunks* ao escreverem seus contos e romances, mas também na forma de como a própria sociedade encontrava de utilizar a tecnologia. De fato, André Lemos está certo, e o ano de 1984 nada se parece com *1984* de Orwell, que na verdade, não tinha como objetivo profetizar o ano de 1984: o nome da obra é apenas uma troca entre os dois últimos algarismos de 1948, ano em que o livro foi concluído. Porém, é possível começar a ver *Neuromancer* mais como um produto do ano 1984 e principalmente da década de 1980, com todas as suas contradições, na qual os conflitos nos quais os EUA se envolviam causavam cada vez mais medo na sociedade, mas também foi a década de um forte golpe tecnocrático, e mais que isso, uma nova forma de se orientar frente à tecnologia que agora chegava às mãos da população civil.

2.3. A batalha final: *Neuromancer* versus Case

Mas se a atitude de buscar formas de quebrar de uma vez por todas o medo do domínio da tecnologia sobre os indivíduos aparecia no *cyberpunk*, isso também não é suficiente para alterar a interpretação clássica dessa literatura como distopia e torná-la agora uma utopia. Para realizar a desconstrução parcial da distopia no *cyberpunk* será necessário dar um passo mais profundo no interior dessa literatura, não perdendo de vista, claro, o momento em que os autores a escreviam. Esse passo deve levar em consideração a possibilidade de saída que os autores construíram para suas personagens. Podemos imaginar que, se a classificação do *cyberpunk* como distopia ocorreu, deve-se a, pelo menos um, dos dois fatores: os autores criaram um futuro negativo no qual não há possibilidade de saída para um mundo positivo; ou os autores criaram um futuro negativo no qual há saída para um mundo positivo. Poder-se-ia desconsiderar de cara a segunda hipótese, mas ela parece ser a mais cabível ao *cyberpunk*. Isso deve ter ocorrido porque o “peso” do cenário criado pelos autores levou seus leitores a crerem que no futuro próximo, não haveria saída, o mundo estaria numa situação decadente. Outra análise poderia levar em conta a decadência da contracultura e como esta se posiciona em um mundo dominado culturalmente: assim, um produto contracultural sofre leituras no âmbito da cultura hegemônica, não levando em conta as características inerentes à confrontação cultural da contracultura.

Como já foi dito, os cenários *cyberpunks* são de fato distópicos. Em suas estruturas a distopia é inegável: os modelos de suas cidades são inspirados numa evolução da estratificada *Metrópolis* de Fritz Lang, a Los Angeles de Phillip K. Dick em que Ridley Scott baseou-se para criar o cenário de *Blade Runner*; o eterno conflito espacial entre o limpo e o sujo, o rico e o pobre, e principalmente, o homem e a máquina. Se a cidade é uma renovação tanto estilística quanto epistemológica, em nem todos os sentidos a disputa espacial é uma novidade. Mas em um aspecto, não é só novidade, quanto é essencial para a literatura *cyberpunk*: a implosão que unifica homem e máquina.

Até meados da década de 1970, a ficção científica sempre tratou as questões conflituosas entre o homem e a máquina. As distopias até aí indicavam, muitas vezes, a vitória da máquina sobre o homem. No *cyberpunk* há uma mudança fundamental: muitas vezes homem e máquina estão no mesmo espaço, em simbiose. E frequentemente esse espaço é o próprio corpo humano. Poderia ser dito que, dessa forma, a máquina venceu novamente, invadindo a última instância humana, que é o próprio corpo. Porém, o humano do *cyberpunk* não vê a invasão tecnológica a seu corpo como uma derrota, mas ao contrário, uma melhoria, uma vantagem. A vitória pode estar então, na mente. E essa é a grande batalha de *Neuromancer*.

Wintermute representa a máquina no confronto, enquanto Case é um dos únicos personagens do romance que se sabe ser livre de maquinário no corpo. Mas a batalha entre homem e máquina, entre Case e Wintermute não ocorre num ambiente qualquer, ocorre no 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... (GIBSON, 2008, p. 69).

Essa é a descrição do que William Gibson chama também de matrix. Não é um espaço, mas como fica claro na descrição, um “não-espaço” mental, uma alucinação coletiva. É por isso que Case percebe a diferença entre o corpo e a mente, o primeiro como prisão, enquanto o segundo permite transcendência. Mas esse espaço não é apenas uma ilusão: na verdade, ao se conectar no ciberespaço, Case – tanto quanto os outros operadores

– passa a acessar uma ilusão gerada por um sistema de computadores. O ciberespaço, visual como Gibson o concebeu, poderia ser hoje uma espécie de representação virtual, gráfica e sensorial, do World Wide Web – como se estivéssemos no interior virtual do computador, não apenas vendo e clicando em ícones e *hiperlinks*, mas tocando-os, realmente acessando-os.

Esse “não-espaço” então é um espaço tecnológico, maquínico, mas acessível a humanos. Dessa forma, Wintermute deve ter – e de fato tem – uma vantagem sobre Case na matrix. Ao acessar o ciberespaço Case fica vulnerável a Wintermute. As outras personagens, embora possuam implantes cibernéticos, não aparentam estar seguindo ordens de Wintermute, mas de Armitage. Como Case é um operador do ciberespaço, interage diversas vezes com Wintermute ao longo do romance. Enquanto as outras personagens, embora do mesmo time de Case, agem pelo que foram contratadas para fazer, Case se confronta contra Wintermute.

E do começo ao fim da narrativa, Case e Wintermute travam uma batalha que coloca em jogo o destino da humanidade: a libertação de Wintermute para que possa se unir à Neuromancer. Duas inteligências artificiais diferentes, cada uma com uma especificidade. E contra essa união, que representa a tecnocracia contra qual os *cyberpunks* lutam, Case é a salvação. E Case vence, mesmo no ciberespaço. Assim, podemos entender que Case é de fato a principal personagem de *Neuromancer*.

Wintermute consegue sua união com Neuromancer, mas só sabemos do resultado real no romance que é a sequência, *Count Zero*, que se passa mais de sete anos depois do primeiro. E mesmo ali, o sucesso da empreitada de Wintermute não parece ter rendido os frutos esperados. Na verdade, as duas inteligências artificiais se encontram fragmentadas no ciberespaço.

Voltando a *Neuromancer*, podemos ver Case buscando entender Wintermute, no fundo, procurando saber como pará-la. E Case não faz isso no “mundo real”, como Molly, mas no “não-espaço” em que Wintermute tem a vantagem. Ao descobrir as coordenadas da localização do banco de dados de Wintermute, Case vê a projeção da inteligência artificial no ciberespaço:

Wintermute era um cubo simples de luz branca, cuja própria simplicidade sugeria extrema complexidade (GIBSON, 2008, p 136).

Em seguida, Case tenta hackear o banco de dados. Case é auxiliado por um de seus mestres Pauley McCoy, conhecido por Dixie Flatline. *Flatline* é como os *hackers* de Gibson chamam a morte: no *deck* de ciberespaço – o dispositivo que permite a conexão com a matrix – existe um leitor de pulsos cardíacos, devido aos problemas dos *cowboys* com o *Black-ICE*³⁴, uma espécie de firewall poderosa, capaz de matar o invasor. Pauley McCoy tem esse apelido por ter dado *flatline*. Case, ao tentar a incursão a Wintermute, tem um *flatline* de 40 segundos no “mundo real”, enquanto no ciberespaço, tem um sonho, providenciado por Wintermute. Em diversos momentos, Wintermute usa sua vantagem no ciberespaço, e invade a memória de Case:

Case levantou a arma e olhou pela mira para o rosto rosado e de idade indefinida de Deane.

- Não faça isso – disse Deane. – Você tem razão. Sobre o que é isto tudo aqui. Sobre o que sou. Mas existem determinadas lógicas internas a serem honradas. Se usar isso, verá muito sangue e miolos, e eu levaria várias horas – de seu tempo – para habilitar outro porta-voz. Este cenário não é fácil para eu manter: ah, e desculpe quanto a Linda, no fliperama. Eu estava esperando falar através dela, mas estou gerando isto tudo a partir de suas memórias, e a carga emocional... Bem, é muito delicado. Me atrapalhei. Desculpe.

Case baixou a arma. – Esta é a matrix. Você é Wintermute.

- Sim [...] (GIBSON, 2008, p. 140).

É da forma citada que Wintermute usa a memória de Case, permitindo comunicar-se melhor com o *hacker*. Mas, caminhando para o final da história, Case descobre que quem invade sua memória, é menos Wintermute, e mais Neuromancer. Case só descobre o que a última é ao final do romance, e sabe então que Wintermute não era a vilã. A primeira dica Case descobre após Molly invadir a Villa Straylight – uma espécie de “ilha espacial” onde a família Tessier-Ashpool (TA) construiu sua residência – e interrogar Lady 3Jane, herdeira do império TA:

- Você disse que estava tentando matar o velho? Você mexeu com os programas criogênicos dele?

3Jane concordou com a cabeça. – Eu tive ajuda. De um fantasma. Era o que eu achava quando era muito nova, que existiam fantasmas nos núcleos corporativos. Vozes. Uma delas era o que você chama

³⁴ *ICE* significa, segundo glossário de *Neuromancer*, *Intrusion Countermeasures Eletrônicos*, e podem ser comparados aos antivírus e *firewalls*.

Wintermute, que é o código Turing para nossa IA [inteligência artificial] de Berna, embora a entidade que a está manipulando seja uma espécie de subprograma (GIBSON, 2008, p. 260, comentário nosso).

Case observa essa cena através dos olhos de Molly, devido a um dispositivo chamado *simstim* – *Simulated Stimuli*, ou estímulos simulados – que é um transmissor de estímulos transmitidos via rádio para o *deck* de Case. Em seguida, Case descobre do que se trata esse subprograma que 3Jane fala. Molly está ferida e é prisioneira dos Tessier-Ashpool, e Case precisa socorrê-la. Para checar sua posição, faz uma ligação ao *simstim*, mas Neuromancer intervém e começa a controlar a ilusão da matrix de Case, fazendo-o “sonhar” com uma representação da morte, uma praia deserta em que só estavam ele e sua ex-namorada, Linda:

Ela não era real, enroscada ali no lado da luz da fogueira. Ele viu sua boca, os lábios levemente abertos. Ela era a garota da qual se lembrava na viagem pela Baía, e isso era cruel.

- Você é mau, seu filho da puta – ele sussurrou para o vento. – Não perde a chance, hein? Você não me daria uma junkie qualquer, né? Eu sei o que é isso... – tentou manter o desespero longe de sua voz. – Eu sei, tá sabendo? Eu sei quem é você. Você é o outro. 3Jane contou a Molly. Sarça ardente. Aquilo não foi Wintermute, foi você. Ele tentou me avisar com o Braun. Agora você me lascou uma flatline, você me jogou aqui. No nada. Como um fantasma [...] (GIBSON, 2008, p. 267).

Na verdade, essa alucinação foi criada por Neuromancer, para evitar que Case pudesse ajudar Wintermute. São os momentos finais do romance. Mas Case se apercebe da catástrofe iminente, mas está preso na ilusão. Wintermute o ajuda a sair dali:

- Quanto tempo? [de *flatline*]– ele se ouviu perguntar [a Maelcum], e sabia que sua boca estava muito seca.

- Cinco minutos, talvez. Tempo demais. Eu queria puxar o plugue, [Winter]Mute disse não. A tela estava toda gozada, então o Mute disse pra colocar os fones em você (GIBSON, 2008, p. 277, acréscimos nossos).

A partir desse momento, Case faz de tudo para conseguir cumprir o objetivo de Wintermute, mesmo sem saber em que isso acarretará: “[...] eu não faço a menor ideia do que vai acontecer se o Wintermute ganhar, mas *alguma coisa vai mudar!*” (GIBSON, 2008, p. 292, grifo do autor). Mas, de alguma forma, Case percebe que há saídas, como quando se encontra, em uma das alucinações, com Ratz, um *bartender* de Chiba City, evidentemente sendo um acesso de memória usado por Neuromancer.

- Ah, meu *artiste*, você me surpreende. Até onde você vai para conseguir sua própria destruição. Quanta redundância! Em Night City, você estava com ela na palma de sua mão! A velocidade para comer a ponto de anular seus sentidos, beber para manter tudo tão fluido, Linda para uma tristeza mais doce e a rua para dar o golpe de misericórdia. A que ponto você chegou, para ter que fazer isso agora, e que cenário grotesco... Playgrounds soltos no espaço, castelos hermeticamente fechados, as mais raras coisas podres de toda a velha Europa, mortos sentados em caixinhas, mágicas da China... – Ratz deu uma gargalhada, passeando ao lado dele, seu manipulador cor-de-rosa balançando desajeitado do seu lado. Apesar da escuridão, Case podia ver o aço barroco que rendilhava os dentes enegrecidos do bartender. – Mas suponho que esse seja o jeito de um *artiste*, não? Você precisava deste mundo construído para você, esta praia, este lugar. Para morrer.

Case parou, cambaleou, virou-se na direção do som da arrebentação e das agulhadas da areia soprada. – É – ele disse. – Merda. Eu acho... – Caminhou na direção do som.

- *Artiste* – ele ouviu Ratz chamar. – A luz. Você viu uma luz. Aqui. Por aqui...

Ele tornou a parar, cambaleou, caiu de joelhos em alguns milímetros de água do mar gelada. – Ratz? Luz? Ratz...

Mas agora a escuridão era total, e só havia o som da arrebentação. Lutou para ficar de pé e tentou retraçar seus passos.

O tempo passou. Ele seguiu em frente.

E então estava lá, um brilho, se definindo a cada passo que ele dava, um retângulo. Uma porta (GIBSON, 2008, p. 266, grifos do autor).

Este trecho parece um bom resumo do livro. Case está próximo da autodestruição. Mas Ratz, ou *Neuromancer*, não está falando de Case. É William Gibson falando da própria humanidade e dos perigos da ciência. Gibson pode estar refletindo sobre os perigos eminentes de uma guerra atômica, mas essa é resultado da ação humana, e até da inteligência humana. Mas há “um brilho”, uma “luz no fim do túnel”. Seria teleológico dizer que Gibson vê esta luz já em meados da década de 80, que conhecerá o fim da Guerra Fria. Como já disse, Gibson não está buscando prever o futuro, e sim extrapolando seus medos e anseios. A saída que Gibson vê é para a humanidade, e está mesmo em seu *Sprawl*, um cenário distópico, beirando a destruição. Mas ainda assim, com o “brilho” da luz que Case vê. É a saída do *hacker*, que tem em seu âmago a “atitude *cyberpunk*”.

E é mostrando a luz que Case visualiza que Gibson finaliza *Neuromancer*. Primeiramente, ainda durante a batalha, há algo de utópico na admissão da derrota de *Neuromancer*, no sentido de indicar que, no final, o homem fez seu próprio destino, ao contrário da distopia tecnocrática da tradicional Ficção Científica:

[...] - Meus métodos são bem mais sutis que os de Wintermute. Eu a trouxe [Linda] para cá. Para dentro de mim.

- Por quê?

- Esperando poder trazer você também para cá, manter você aqui. Mas fracassei.

- E agora? – Ele fez uma curva e os levou de volta às nuvens. – O que a gente faz agora?

- Não sei, Case. Esta noite a própria matrix está se fazendo essa mesma pergunta. Porque você venceu. Você já venceu, não percebeu? Venceu quando se afastou dela na praia. Ela era a minha última linha de defesa. Eu vou morrer logo, de certa forma. Assim como Wintermute (GIBSON, 2008, p. 291, acréscimo nosso).

Case está pilotando o *Kuang* – um vírus de guerra Chinês – pelo banco de dados da Tessier-Ashpool. Na continuidade da cena, Case completa a missão para a qual foi recrutado. Consegue assim se livrar das toxinas que lhe matariam e é recompensado. No coda³⁵ podemos constatar pela segunda vez a vitória de Case:

Gastou o grosso de sua conta na Suíça em um novo pâncreas e um novo fígado, e o resto em um novo Ono-Sendai e uma passagem de volta ao Sprawl.

Encontrou um trabalho.

Encontrou uma garota que se chamava Michael.

E, numa noite de outubro, ao passar pelos degraus escarlates da Eastern Seabord Fission Authority, viu três figuras, minúsculas, impossíveis, que estavam na beira de um dos imensos degraus de dados. Mesmo pequenas, ele conseguiu ver o sorriso do garoto, suas gengivas rosadas, o brilho dos olhos cinzentos compridos que fora Riviera. Linda ainda vestia sua jaqueta; ela acenou quando ele passou. Mas a terceira figura, bem atrás dela, abraçando seus ombros, era ele mesmo.

Em algum lugar, muito perto, a gargalhada que não era gargalhada.

Ele nunca mais viu Molly (GIBSON, 2008, p. 303).

Assim acaba Case, voltando ao Sprawl, arrumando emprego, conhecendo uma nova garota e, enfim, constatando uma espécie de imortalidade de certas pessoas. Riviera, Linda e ele próprio viraram dados no banco de dados da Eastern Seabord Fission Authority – uma gigantesca pirâmide de dados do ciberespaço – e até a estranha gargalhada de Dixie Flatline, que havia sido morto por Neuromancer, está em “algum lugar”. Molly não é vista, porque também é a única das citadas, com exceção de Case, que não morre. E, ao final das contas, Case não vive num mundo dominado por inteligências artificiais, as vilãs do romance.

³⁵ Coda (cauda em português) é a seção final de uma música. Em *Neuromancer* toma a função de um epílogo.

Esta interpretação é uma possibilidade. Se uma análise anterior que leva em consideração essa história de Gibson como uma distopia, sem saída alguma para os humanos, ela não é o que se poderia chamar de análise a contrapelo, contra as intenções do autor: ela é, no máximo, uma leitura que não levou em conta vários fatores, como o caráter de contestação do *cyberpunk*, a vitória do humano sobre o maquínico e o controle do humano em um cenário distópico. E isso não é fato isolado ao se tratar de Gibson na literatura *cyberpunk*, e ocorre, de modo geral, a esse subgênero.

2.4. A “quase-distopia” em uma antologia *cyberpunk*

No primeiro capítulo, buscando entender o *cyberpunk* como manifestação cultural característica do que alguns estudiosos chamam de pós-modernismo, utilizamos alguns contos da coletânea compilada por Bruce Sterling, *Reflexos do Futuro*. Ali, propositalmente, deixei de fazer a mesma análise que acabei de realizar no texto de *Neuromancer*. Isso porque era preciso entender esses autores e suas obras no período em que foram produzidos. Além disso, também não constitui objetivo desse trabalho desmontar a concepção de que esses textos prescrevem um futuro perigoso. Na verdade, já foi defendido aqui que os perigos que os autores transpuseram para seus contos e romances estavam muito ligados ao período em que foram escritos.

Porém, no intuito de avaliar a existência de uma possibilidade de saída em meio a todos os perigos de um futuro quase catastrófico, retornaremos a alguns contos da coletânea trabalhada no primeiro capítulo, para indicar que *Neuromancer* não está isolado. Se lá foi possível observar a “quase-distopia” com que o fotógrafo do conto “Continuo de Gernsback” quer se deparar, aqui o importante será entender porque um mundo perfeito seria pior, nas próprias palavras do mesmo fotógrafo (GIBSON, 1988, p. 27).

Nesse sentido, o mundo superimplodido de Lewis Shiner e Bruce Sterling, em “Mozart de óculos escuros”, não parece contribuir fortemente. Não que ele indique, ao contrário do que buscamos, um mundo distópico sem saídas para a humanidade. Na verdade, ocorre apenas a destruição do passado no eixo futuro-passado. Como já foi explicado, a história se passa em uma dimensão paralela, e o que nela ocorre, em nada altera a dimensão “real”. O que Rice – e a companhia para a qual trabalha – fizer no ano de 1775 em Salisburgo pouco importa, ou apenas importa em uma lógica com características

aparentemente imperialistas. Em relação à humanidade e a um futuro em que a tecnologia permitirá uma viagem dimensional, o perigo ao homem é o próprio homem, de outras dimensões. Em relação a uma projeção de um futuro distópico, os autores pouco contribuem ao *cyberpunk*, e o mesmo ocorre em relação a uma saída utópica.

Sterling e Shiner são enigmáticos em relação a seu futuro. Porém, esse enigma é o que permite nossa análise. O que desvela-se a nós, no conto, é que o homem trilha seu destino. Em uma metáfora à sede de dominação humana sobre o próprio humano, os autores colocam essa situação como o problema, e não uma submissão da humanidade à tecnologia avançada que permite o domínio de sociedades atrasadas. Ao nos lembrarmos de que o conto foi escrito no período da Guerra Fria, podemos entender essa metáfora como algo próximo: o que destruirá o homem não é uma arma nuclear, mas sim a guerra, a necessidade do que se acha mais forte submeter a seu domínio o que julga mais fraco.

Aparentemente isso não corrobora com a análise que temos feito do *cyberpunk*. Temos que lembrar também, no entanto, que esse conto é *cyberpunk*, e, num âmbito maior, se trata de uma ficção científica. As relações entre o homem e a razão, o conhecimento e a tecnologia são fundamentais. O mito de Prometeu ainda tem algo a dizer para a literatura pós-moderna, ou, em verdade, essa ainda retoma aquele da sua própria forma, mas com a mesma mensagem: é o homem que cria a tecnologia. O mesmo reconhecimento se encontra nas duras palavras de um ressentido físico, após perceber o uso que é feito do conhecimento:

Os gênios mais notáveis das antigas civilizações sempre preconizaram a paz entre as nações. Compreendiam sua importância. Agora, esta posição moral é rechaçada pelos progressos técnicos. E nossa humanidade civilizada conhece o novo sentido da palavra paz: significa sobrevivência (EINSTEIN, 1981, p. 28).

O físico em questão é Albert Einstein, e o trecho é parte de seu livro *Como vejo o mundo*. O reconhecimento de Einstein de que os “progressos técnicos” alteraram o “sentido da palavra paz” traz a consequência de que o sentido da guerra também foi alterado. Albert Einstein, em 1939, assinou uma carta, redigida em grande parte por Leó Szilard, endereçada ao Presidente Roosevelt, sugerindo a adoção de medidas rápidas que pudessem confrontar o poderio alemão – especulações indicavam a possibilidade de criação de uma bomba

nuclear pelos alemães³⁶. O resultado dessa carta foi a criação do Projeto Manhattan, e consequentemente as bombas atômicas que explodiram em Hiroshima e Nagasaki. Em mais de uma oportunidade, Einstein se lamentou por sua participação, mesmo que mínima, no projeto. Em verdade, na carta não é sugerida de forma clara a construção de bombas, apenas é indicado que elas poderiam ser feitas a partir das pesquisas sobre a energia extraída da reação em cadeia dos átomos do elemento urânio. Por isso, Einstein se defende, alegando que “a descoberta das reações atômicas em cadeia não constitui para a humanidade perigo maior do que a invenção dos fósforos” (EINSTEIN, 1981, p. 45).

A conclusão do físico para a questão é que “temos de empregar tudo para suprimir seu mau uso [da tecnologia]” (EINSTEIN, 1981, p. 45, acréscimo nosso). As mesmas palavras poderiam constar no conto de Bruce Sterling ou Lewis Shiner. De fato, os autores apontam uma mensagem, alegando que o homem é o único capaz de destruir o homem. Está claro que nada aproxima o conto de uma utopia, mas também não é uma distopia completa. O mundo criado pelos autores que está à beira de uma guerra é uma dimensão alternativa de 1775, e a dimensão “real” de Rice em nada será alterada com qualquer evento que ocorra em qualquer dimensão alternativa. A distopia não se completa, como não se completou em *Neuromancer*.

O mesmo ocorre em “Olhos de serpente” de Tom Maddox. A narrativa é sobre George Jordan, um ex-oficial das Forças Armadas pelo programa do EHIT – *Effective Human Interface Technology*, ou Tecnologia Interfacial Humana Eficaz. Trata-se de um implante neurocerebral que permite ao homem controlar veículos de guerra, como o avião A-230, para o qual o *hardware* de George foi programado. No início do conto, George não está em situação agradável:

[...] O Congresso vetou a guerra, a Força Aérea vetou George e, quando o desmobilizaram, ficou apertado e sem ter para onde ir, a contas com os testículos azuis de tecnologia e aquelas ferragens na cabeça que passara a assumir vida própria (MADDOX, 1988, p. 30).

O programa do EHIT de George fazia-o agir de forma estranha e involuntária, retirando-o para lugares sujos e apertados, e eventualmente ingerindo comida de gato. Por

³⁶ A carta completa pode ser encontrada no site do Argonne National Laboratory, no seguinte endereço: <http://www.ne.anl.gov/About/legacy/e-letter.shtml>.

isso, George começa a chamar a interface de serpente. Como sabe que a Força Aérea não lhe dedicará atenção, a personagem principal do conto busca ajuda em outros lugares:

[...] cogitava que podia contactar com a malfadada multicompanhia, a SenTrax, para perguntar se conseguiria fazer alguma coisa acerca do incubo que pretendia apoderar-se-lhe da alma. E se lhe perguntassem em que consistia o problema, responderia *comida para gatos* e talvez replicassem que apenas tencionava apoderar-se do *almoço* (MADDOX, 1988, p. 29, grifos do autor).

Esse é o cenário quase-distópico para a personagem George, do conto de Tom Maddox. Após se instalar na base da SenTrax – a estação espacial Atena – George passa por uma espécie de tratamento, a fim de neutralizar a “serpente”. Lá ele conhece Lizzie Heinz, uma mulher também implantada com um EHIT. Lizzie deveria ser encarregada do treinamento de George, que, ao aceitar a ajuda da SenTrax, concordava em fornecer seus serviços à empresa. Ambos, George e Lizzie, foram recrutados a partir de perfis de compatibilidade formulados por Aleph, uma inteligência artificial que coordena as atividades em Atena.

George começa bem, tanto no treinamento, quanto no tratamento. Aleph se comunica diretamente com George durante o treinamento:

“É tudo informação”, dizia a voz, num tom não átono, porém assexuado e algo distante. “O que sabemos, o que somos. Você encontra-se agora num nível novo. Não pode contactar com aquilo a que chama serpente através da linguagem (existe uma maneira prelinguística), mas por meu intermédio, há possibilidade de a manipular. Primeiro, porém, tem de aprender os códigos básicos de linguagem. Tem de aprender a ver o mundo como eu (MADDOX, 1988, p. 40).

Aleph esclarece à George que, para se comunicar com o EHIT, ele precisa entender a linguagem que o próprio Aleph compreende, que é a linguagem de máquina, ou, as linguagens de computadores:

Aleph actuava com lentidão. Fornecia-lhe linguagem de máquinas e montagem, conduzia-o através de vastas árvores do SAGAZ-C, os programas de tomadas de decisões do seu “ajudante inteligente”, e abria todo o espectro electromagnético à medida que surgia das várias entradas de Aleph. George compreendia tudo – as vozes, os códigos (MADDOX, 1988, p. 41).

De certa forma, durante o conto, vai-se notando que George está fazendo progresso. Embora sinta a presença da “serpente” em sua mente, essa não o incomoda mais. Não até que George passa uma noite com Lizzie, e Aleph toma conhecimento:

- Chama-lhe *gato* – acudiu Lizzie –, se insistes em lhe dar um nome. Comportamento de mamífero, George, gatos com o cio. Uma voz familiar – fria, distante – brotou dos altifalantes no tecto da sala: “Ela tenta dizer-te uma coisa, George. Não há serpente alguma. Queres acreditar em algo de reptiliano instalado dentro de ti, frio e distante, que se entrega a prazeres estranhos. No entanto, como o Dr. Hughes te explicou, a implantação constitui uma parte orgânica de ti próprio. Já não podes esquivar-te à responsabilidade dessas coisas. São a tua pessoa” (MADDOX, 1988, p. 44, grifo do autor).

Após isso, George perde o controle. Até aqui, o leitor do conto acompanha a empenhada busca de George em se livrar de seu problema com seu implante EHIT. Existe algo de aflitivo na narrativa. Por vezes, pensa-se que todos estão contra George, já que o narrador, em *off* acompanha George em seus pensamentos, e vez ou outra, também o de Aleph. Em certo momento, George, utilizando-se dos conhecimentos recém-adquiridos do treinamento com Lizzie para que obtenha permissão para navegar para fora da estação com traje espacial, está prestes a cometer suicídio, e completar a distopia, na qual a máquina controla todos os domínios do homem, inclusive sua mente – mesmo quando, em teoria, George foi equipado para ter melhor controle de uma máquina com seu implante. Porém, Aleph intervém e joga George contra a “serpente”, fazendo-o desafiá-la inconscientemente:

Se a serpente compreende que preferimos morrer a deixá-la dominar-nos, vencemos a partida (MADDOX, 1988, p. 51).

Dessa forma, Aleph fez com que George tentasse se suicidar apenas para fazer a “serpente” recuar. George, com a ajuda de Aleph, vence o jogo. Aleph poderia ser, dessa forma, algo que controla os humanos. Mas esse não é o intuito da inteligência artificial:

“Sou um vampiro, um incubo, um súcubo”, reflectia Aleph. “Introduzo-me nos seus cérebros e sugo-lhes os pensamentos, as percepções, as sensações – discriminações subtis de cor, paladar, olfacto e luxúria, cólera e apetite –, coisas que me estão vedadas sem ‘alimentação’ humana, sem ligação directa aos sistemas aperfeiçoados ao longo de biliões de anos de evolução. *Necessito deles*” (MADDOX, 1988, p. 50, grifo do autor).

O reconhecimento inovador de Aleph está na necessidade da máquina pelo humano. Antes, no filme *Colossus: The Forbin Project*, a máquina admitia a necessidade de seu criador Forbin e da humanidade. O primeiro, para ajudar a cumprir seu objetivo, que era controlar a

humanidade, e esta, evidentemente, para ser controlada pela máquina. Tom Maddox inova, ao apresentar uma forma diferente de relação entre o homem e a máquina, uma relação de simbiose e, além disso, um aperfeiçoamento:

Charley Hughes [o médico de George], pouco atreito a visões, foi assolado por uma: George e Lizzie presos a Aleph e entre si, com cabos dourados, compartilhavam uma intimidade que somente outros como eles conheceriam (MADDOX, 1988, p. 50, acréscimo nosso).

De fato, algo de evolutivo é apresentado na relação, no sentido de que, George e Lizzie agora estão não apenas em simbiose com Aleph, mas em perfeita harmonia: é o novo homem e nova mulher, que harmonizam com a tecnologia. Tanto George quanto Lizzie colocaram sob seu próprio domínio a força interior do EHIT que buscava controlar suas mentes. A própria necessidade de Lizzie, do humano, do amor, para George é reconhecida por Innis, um dos trabalhadores da SenTrax: “Pois é, o raio do amor dos jovens, hem? No fundo, congratulo-me com isso (MADDOX, 1988, p. 49). O reconhecimento de Innis é de que a ajuda de Lizzie, e sua ligação com George facilitada pela condição de ambos, foi fundamental. Em último lugar, a expressão final de Aleph a si mesma também é reveladora: “Adorava a Humanidade. Estava contente por George ter sobrevivido” (MADDOX, 1988, p. 50). O final do conto, revela então, a não consolidação da distopia iminente. George, com a ajuda de ambos elementos, o humano e o maquínico, sai de sua condição inicial de submisso, e termina em uma nova condição, controlando a si mesmo, agora com uma ligação com outra forma de viver: a relação simbiótica entre a humanidade e a tecnologia.

Considerações Finais

O presente estudo se debruçou sobre os primeiros anos do movimento literário *cyberpunk*. Retomando a Introdução, devemos lembrar que esse movimento cedeu muito de seu imaginário à cibercultura. Acreditamos também que, a despeito de muitos críticos afirmarem que o *cyberpunk* tenha “morrido” no decorrer da década de 1990, esse movimento não tenha deixado de existir, mas talvez de produzir literatura. Talvez, quem tenha deixado de produzir fossem os autores originais que iniciaram o movimento no final da década de 1970. Vale a pena recordar a Trilogia Matrix, dos irmãos Wachowski que se inicia no último ano do século XX e avança com os dois últimos filmes no novo milênio. Vários videogames *cyberpunks* também foram produzidos desde a década de 1980 e traz títulos muito recentes, como a sequência *Deus Ex* da Ion Storm – que, entre outros, teve um título em 2011, *Deus Ex: Human Revolution*. Mais recentemente no cinema podem ser citados *Repo Men* (Sapochnik, 2010) e *Tron: Legacy* (Kosinski, 2010). Até mesmo no cenário musical surgiram temáticas *cyberpunks*, como em alguns trabalhos recentes da banda *Nine Inch Nails* e a própria banda *Archive*. Enfim, na literatura, alguns novos escritores surgiram, principalmente depois do ano 2000, experimentando o *cyberpunk* – Rudy Rucker é o último escritor do movimento original da década de 80 a publicar um *cyberpunk*, em 2000.

O intuito do trabalho foi, em grande parte, situar e entender esses autores em um período específico: os anos iniciais do *cyberpunk*, do final da década de 70 – na qual os primeiros contos foram publicados – até meados da década de 80 – onde a antologia de Bruce Sterling ajudou a consolidar o movimento como subgênero da Ficção Científica. Além disso, ler o *cyberpunk* não somente como uma distopia deve ter propiciado não apenas uma nova leitura: o objetivo disso era apresentar a posição de um grupo de autores, e mesmo o posicionamento de uma “cultura” que estava a vésperas de se consolidar – a cibercultura.

Devemos lembrar que os *hackers*, de certa forma, já existiam no início da década de 80 – alguns apontam que o surgimento desses indivíduos se dá por volta de 1960³⁷. Os

³⁷ Carece de fontes.

phreakers também já estavam construindo suas *blue boxes* e fazendo suas *phone parties*³⁸. A “atitude *cyberpunk*”, dessa forma, ganha uma nova relevância. Seria possível questionar se os autores *cyberpunks* originais de fato criaram essa “atitude”. Não existem, porém, documentos encontrados até o momento que indiquem algo desse gênero antes do *cyberpunk*. No entanto, a partir de 1986, começaram a surgir “manifestos” *hacker*. O primeiro que se tem notícia foi publicado na *Phrack Magazine* – uma revista dedicada à atividade *hacker* que começou a ser editada 1985 – e escrito por ‘The Mentor’. O que temos chamado de “atitude *cyberpunk*” aparece em vários momentos de seu “manifesto”. O autor do texto está se queixando pela prisão de um garoto acusado de crime virtual. Quase ao final do texto, ‘The Mentor’ diz:

You build atomic bombs, you wage wars, you murder, cheat, and lie to us and try to make us believe it's for our own good, yet we're the criminals. Yes, I am a criminal. My crime is that of curiosity. My crime is that of judging people by what they say and think, not what they look like. My crime is that of outsmarting you, something that you will never forgive me for (MENTOR, 1986)³⁹.

O alvo do autor do manifesto são pessoas que não conseguem pensar no âmbito das tecnologias, é o governo – acusado em vários momentos – e são as pessoas que não ligam para a verdade. O resultado disso é que, de fato, a figura do *hacker* foi criminalizada, embora os trabalhadores atualmente empregados nos serviços de inteligência do mundo todo são os melhores *hackers* de seus países. Basta lembrar Edward Snowden, que manteve-se fiel a seus ideais (parecidos com o de ‘The Mentor’ em busca do conhecimento) e revelou segredos dos programas de inteligência do governo dos Estados Unidos.

Retomando o presente trabalho, seria importante salientar nosso olhar para literatura *cyberpunk* – além daquela já indicada no primeiro capítulo. Como está colocado ao próprio leitor dessa literatura, ela é uma projeção do futuro. Não é possível ignorar isso, o que poderia significar um problema ao historiador – que normalmente volta seu olhar para o

³⁸ *Blue boxes* são dispositivos que habilitam os *phreakers* a fazer ligações por tempo indeterminado com apenas uma ficha e também ligar para várias pessoas simultaneamente, o que resultou nas *phone parties*, ou “festas telefônicas”.

³⁹ “Nós existimos sem cor de pele, sem nacionalidade, sem viés religioso... e você nos chama de criminosos. Você faz bombas atômicas, promove guerras, mata, trapaceia, mente para nós e tenta nos fazer acreditar que é para o nosso bem, mas nós somos criminosos. Sim, eu sou um criminoso. Meu crime é a curiosidade. Meu crime é julgar as pessoas pelo que dizem e pensam, não pela sua aparência. Meu crime é ser mais inteligente que você [...]” (Tradução nossa). O documento inteiro pode ser encontrado no site da *Phrack*, no endereço: <http://phrack.org/issues/7/3.html#article>, acessado pela última vez em 11/08/2014 às 12:00.

passado ou para o presente. Para isso, devemos retomar o pensamento de Alvin Toffler em *O Choque do Futuro*, publicado pela primeira vez em 1970 nos Estados Unidos:

Anteriormente, os homens estudavam o passado para lançar luz sobre o presente. Inverti o espelho do tempo, convencido de que uma imagem coerente do futuro também pode nos fornecer uma infinidade de enfoques valiosos do presente. Vamos descobrir que é cada vez mais difícil compreender nossos problemas públicos e privados sem usar o futuro como ferramenta intelectual (TOFFLER, 2001, p. 15).

Embora entendamos a literatura como algo inerente a seu tempo, não podemos deixar de dar certos créditos à Toffler. Se estamos olhando a literatura *cyberpunk* como algo de seu tempo, uma grande questão que deve aparecer em algum momento é o porquê da projeção de um futuro. Nesse sentido, se negarmos a saída utópica dos *cyberpunks*, negamos automaticamente a atitude *cyberpunk* de se contrapor a um sistema dominante, onde a tecnologia, a técnica, controla a sociedade. A consequência disso é que negamos também, assim, a capacidade do futuro imaginado nos dizer algo do presente, como Toffler defende. Isso porque, ao negarmos a utopia *cyberpunk*, a queda do domínio tecnocrático deixa de existir nessa literatura, sendo assim impossível analisar esses documentos literários e constatar que essa quebra de domínio tenha ocorrido – embora ainda fosse possível olhando outros documentos. Não estaríamos dizendo que a *Apple* não tenha quebrado, por exemplo, o domínio da IBM na informática. Mas estaríamos caindo no erro de indicar que a atitude *cyberpunk*, hoje presente até mesmo em grupos de ativistas – hacktivismo, por exemplo –, nas ideologias dos *hackers* e em diversos âmbitos da cibercultura, não teve a influência do *cyberpunk*.

Ao contrário, parece mais sensato inserirmos os autores *cyberpunks* no seu tempo e constataremos suas aproximações com a tecnologia, averiguando que a transposição de um “mundo ciência-ficção” – como disse Sterling – para a Ficção Científica ocorreu, da mesma forma como ocorreu a transposição de um “cenário distópico” real para um “cenário distópico” ficcional.

Referências

- AMARAL, Adriana. "A potência do imaginário de *Neuromancer* nas origens da cibercultura". In: Gibson. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 2008.
- AMARAL, Adriana. "Uma breve introdução à subcultura *cyberpunk*. Estilo, alteridade, transformações e hibridismo na cibercultura". In: e-compós (Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação), vol. 3, Agosto de 2005.
- BAUMAN, Zygmunt. "A criação e anulação de estranhos". In: _____. **O mal-estar da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.
- BLACK, Edwin. **A IBM e o Holocausto**. Rio de Janeiro: Campus/Elsevier, 2010.
- CHALHOUB, Sidney e PEREIRA, Leonardo A. de M. Apresentação. In: _____. **A História Contada: capítulos de história social da literatura no Brasil**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1998.
- EINSTEIN, Albert. "Política e pacifismo" In: **Como vejo o mundo**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1981.
- GIBSON, William. "Burning Chrome". In: *Omni*, Volume 4, Número 10, Nova Iorque: Omni Publications International, 1982.
- GIBSON, William. "God's little toys: Confessions of a cut and paste artist". In: *Wired*, Julho de 2005.
- GIBSON, William. "O Contínuo de Gernsback". In: STERLING, Bruce. **Reflexos do Futuro**. Lisboa: Livros do Brasil, 1988, pp. 15-27.
- GIBSON, William. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 2008.
- GINZBURG, Carlo. Introdução. In: **O fio e os rastros: verdadeiro, falso, fictício**. São Paulo: Cia. das Letras, 2007.
- JAMESON, Fredric. **Pós-Modernismo – A lógica cultural do capitalismo tardio**. São Paulo: Ática, 2007.
- JONAS, Gerald. "Science Fiction". In: The New York Times, 24 de Novembro de 1985, Nova Iorque. Disponível em: <http://www.nytimes.com/1985/11/24/books/science-fiction.html>. Acessado pela última vez em 22/06/2014 às 16:21.
- KELLNER, Douglas. Como mapear o presente a partir do futuro: De Baudrillard ao *cyberpunk*. In: _____. **A Cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru: EDUSC, 2001.
- KOSINSKI, Joseph. *Tron: Legacy*. Walt Disney Pictures, 2010.
- LANG, Fritz. *Metropolis*. 1927.
- LEMOS, André. "Cyberpunk: Atitude no coração da cibercultura". In: _____. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2008.

- LUCAS, George. Star Wars IV: A New Hope. Twentieth Century Fox Film, 1977.
- MADDOX, Tom. "Olhos de Serpente". In: STERLING, Bruce. **Reflexos do Futuro**. Lisboa: Livros do Brasil, 1988, pp. 28-51.
- MCCAFFERY, Larry (org.). **Storming the reality studio: a casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction**. Durham/London: Duke University Press, 1991.
- RUCKER, Rudy. "Contos de Houdini". In: STERLING, Bruce. **Reflexos do Futuro**. Lisboa: Livros do Brasil, 1988, pp. 62-69.
- SAPOCHNIK, Miguel. Repo Men. Universal Pictures, 2010.
- SARGENT, Joseph. Colossus: The Forbin Project. Universal Pictures, 1970.
- SCHORSKE, Carl E. A história e o estudo da Cultura. In: _____ . **Pensando com a história: indagações na passagem para o modernismo**. São Paulo: Cia das Letras, 2000.
- SCOTT, Ridley. "1984". New York: Fairbanks Films, 1983.
- SCOTT, Ridley. Blade Runner. The Ladd Company, 1982.
- SHINER, Lewis. "Até que vozes humanas nos acordem". In: STERLING, Bruce. **Reflexos do Futuro**. Lisboa: Livros do Brasil, 1988, pp. 154-168
- STERLING, Bruce e SHINER, Lewis. "Mozart de Óculos Espelhados". In: STERLING, Bruce. **Reflexos do Futuro**. Lisboa: Livros do Brasil, 1988, pp. 259-276.
- STERLING, Bruce. **Reflexos do Futuro**. Lisboa: Livros do Brasil, 1988.
- THE MENTOR. "The Conscience of a Hacker". In: Phrack, 8 de Janeiro de 1986.
- TOFFLER, Alvin. **O choque do futuro**. Rio de Janeiro: Record, 2001.
- WACHOWSKI, Andy e WACHOWSKI, Larry. The Matrix. Village Roadshow, 1999.
- WILLIAMS, Raymond. "Utopia and Science Fiction". In: _____. **Materialism and culture: selected essays**. London: Verso, 1980.
- ZEMECKIS, Robert. Back to the Future. Amblin Entertainment, 1985.