

Um estudo sobre as distopias literárias: o caso de Neuromancer de William Gibson

Leticia Ruoso Webmuth*

Resumo

As distopias literárias são um estilo de literatura que cresceu como um desdobramento da ficção científica, desenvolvendo temas principalmente conectados com um futuro catastrófico e fatalista. Muitos são os temas trabalhados nessas narrativas, e nos interessa especificamente nesse artigo como fonte a obra *Neuromancer* publicada em 1984 pelo norte-americano William Gibson, que acrescenta o aspecto de descontrole tecnológico para caracterizar o tom distópico do livro, no qual as inteligências artificiais arquitetam planos para superar o poder da humanidade. Posteriormente, especialistas denominaram *Neuromancer* como um ponto de partida para o *cyberpunk*, um subgênero literário conhecido por reunir a estética *punk* com uma sociedade altamente tecnológica, porém problemática em diversos sentidos. Analisaremos a relação da obra com o contexto dos anos 80 o imaginário de fim do mundo que prevalecia na Guerra Fria e no governo de Ronald Reagan. Ainda nos dedicamos a compreender as distopias de maneira geral como sintoma de falência da temporalidade desenvolvida durante a modernidade, construída para que o futuro tivesse esse papel de orientar o progresso humano, a partir de uma perspectiva linear do tempo. Porém o século XX trouxe uma ruptura para essa temporalidade, e atualmente cresce um pessimismo sobre o futuro.

Palavras-chaves: Literatura; Distopia; *Cyberpunk*; Tecnologia.

Abstract

Literary dystopia is a style of literature that grew out of science fiction, developing themes primarily connected with catastrophic and fatalistic future. There are many themes covered by these narratives, the work *Neuromancer* published in 1984 by the American William Gibson specifically interests us in this article as a source, as it adds the aspect of technological lack of control to characterize the dystopian tone of the book, in which artificial intelligences devise plans to overcome the power of humanity. Later, specialists called *Neuromancer* as a starting point for cyberpunk, a literary subgenre known for bringing together the punk aesthetic, a highly technological society, but problematic in several ways. We will analyze the relationship of the book with the context of the 80s, the imaginary of the end of the world that prevailed in the Cold War and in the government of Ronald Reagan. We are still dedicated to understand dystopias in general as a symptom of the failure of temporality developed during modernity, built so that the future would have this role of guiding human progress, from a linear perspective of time. However, the 20th century brought a rupture to this temporality, and currently there is a growing pessimism about the future.

Keywords: Literature; Dystopia; Cyberpunk; Technology.

* Mestranda do Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal do Paraná. Bolsista CAPES.

Introdução

O final do século XX é um momento importante para compreendermos muito da própria contemporaneidade, principalmente porque nesse contexto surge um grande e rápido desenvolvimento tecnológico. Ferramentas as quais estamos muito acostumados hoje, no setor de comunicação e informática, como o computador, celulares e internet, são criados. A tecnologia faz cada vez mais parte da vida dos homens no século XXI, cercados por um discurso de autonomia e liberdade trazido pelo acesso à rede.

Entretanto, apesar de existir entusiasmo com os tempos atuais por esses avanços, é impossível desvinculá-los da história do século XX que é composta por grandes traumas, pelo contexto de desenvolvimento imperialista que levou às guerras mundiais, à conquista neocolonial de países europeus na África e na Ásia, que teve com consequência genocídios ao redor do globo entre outras catástrofes que deixaram milhares de mortos, e uma marca traumática nesse século como o mais mortífero da história. O crescimento científico foi consequência da disputa para melhorar ferramentas que auxiliassem o avanço na guerra. O que ficou ainda mais intenso durante a Guerra Fria, pelo processo de corrida armamentista entre Estados Unidos e União Soviética, que representou essa necessidade de superar a outra potência, seja por construir uma bomba mais poderosa, ou alcançar um lugar mais longe no espaço. Além do acirramento de políticas de aliança, no intuito de dominar e alinhar países ao redor do mundo. Portanto, não podemos desconectar a tecnologia do seu legado em prol da morte e da destruição.

Essas grandes catástrofes tornaram predominante um sentimento de angústia e incerteza, que refletiu também nas produções culturais, como trabalham os referenciais teóricos que baseiam esse trabalho, Buck-Morss e Berardi. Importante destacar que esse artigo também se insere no movimento de valorização da literatura como fonte para história¹, pela sua capacidade de desenvolver e sintetizar aspectos sensíveis e afetivos, demonstrando quais eram os sentimentos que prevaleceram em determinados contextos. Dentro desse reconhecimento da literatura como uma fonte importante, White² (2001) afirma que é algo que tem sido retomado depois do processo de cientificação da história no século XIX, afastar a disciplina da arte, porque a história reivindicava um lugar de rigor metodológico que deveria ter como objetivo a verdade, e por esse motivo deveria

¹ Destacamos que são vários os autores que trabalham com esse tema e são diferentes as perspectivas possíveis de análise da literatura como fonte. Como por exemplo, o trabalho de Roger Chartier “O mundo como representação” e seu conceito de representação, discutido também pela historiadora brasileira Sandra Pesavento. Ainda temos como exemplo a obra de Nicolau Sevcenko, “A literatura como missão: tensões sociais e criação cultural na Primeira República” que analisa a literatura como produto do seu tempo e por isso sua grande importância enquanto fonte que se apropria do contexto, entre outros que estudam o tema.

² WHITE, Hayden. O fardo da história. *Trópicos do discurso: Ensaios sobre a crítica da cultura*. São Paulo. Edusp – Editora da Universidade de São Paulo. 2001.

se afastar da ficção. Porém, o século XX trouxe uma diversidade de acontecimentos traumáticos, que operaram como uma ruptura para esse modelo, para White essa quebra foi porque os traumas eram impossíveis de serem significados por essas velhas convenções, o que o historiador conceituou como eventos modernistas³. Nessa conjuntura White afirma que a história moderna se tornou um fardo, incapaz de elaborar significados que auxiliassem no processo de lidar com o passado recente. White afirma:

Com efeito, o consenso tanto nas artes quanto nas ciências parece ser exatamente o oposto. E segue-se que o fardo do historiador em nossa época é reestabelecer a dignidade dos estudos históricos numa base que os coloque em harmonia com os objetivos e propósitos da comunidade intelectual como um todo, ou seja, transforme os estudos históricos de modo a permitir que o historiador participe positivamente da tarefa de libertar o presente do fardo da história⁴.

White defende que é necessária uma renovação dessa história, porque precisamos perceber mais as semelhanças entre a história e a arte do que as diferenças, para escapar dos velhos moldes e desenvolver uma história capaz de compreender esse tempo tão modificado. Para compreender essas mudanças White⁵ trabalha com o conceito de passado prático, valorizando a forma que as pessoas em geral, com suas experiências, significam o passado para que este auxilie na orientação de suas vivências. Inclusive a própria literatura tem essa capacidade por já produzir um conhecimento que deve ser considerado importante sobre o passado, tanto quanto o que é produzido na história dentro da academia.

Dentro desse processo de valorização da literatura como fonte para história, temos como recorte o gênero literário de ficção científica, mais propriamente as distopias, que são aquelas narrativas que utilizam uma projeção futura, que demonstram os possíveis caminhos desastrosos que podem nos aguardar. Dentro das distopias, das quais faz parte os mais variados temas, há especialmente aquelas que trabalham com um mundo altamente tecnológico, e utilizam essa ambientação para criticar e problematizar como esses avanços podem se tornar grandes problemas no futuro.

Entre as distopias dentro desse tema, escolhemos trabalhar como fonte o livro *Neuromancer*⁶ escrito pelo norte-americano William Gibson e publicado em 1984. Obra que foi amplamente premiada na época e chamou muita atenção da comunidade literária, porque introduziu um novo estilo de ficção científica, que ficou posteriormente conhecido como *cyberpunk*, exatamente por reunir uma sociedade altamente tecnológica, com um mundo preenchido por abismos sociais e

³ WHITE, Hayden. O evento modernista. *Revista Lugar Comum*. N° 5-6. 1992. p. 2.

⁴ WHITE, Hayden. op. cit., 2001, p. 53.

⁵ WHITE, Hayden. O passado prático. *Revista Artcultura*. Uberlândia. v. 20, n. 37, p. 9-19.2018. p. 9.

⁶ GIBSON, William. *Neuromancer*. 5° ed. Editora Aleph. São Paulo. 2016.

marginalização. O autor utilizou como inspiração o movimento *punk*, que tinha como identidade e comportamento a rejeição de tudo que era estabelecido, essa postura foi constituída por um contexto de desemprego, de crise econômica e o medo que a Guerra Fria ainda causava. Os *punks* marcaram sua presença imprimindo na arte suas ideologias, assim como utilizavam de uma estética bastante sombria e carregada que tinha como intuito também o choque das pessoas.

Gallo⁷ analisa o movimento *punk* como movimento social que abalou as sociedades norte-americana e inglesa, como contestador de estruturas. Na década de 60 nos EUA, o movimento *Hippie* ganhou grande força e destaque, jovens que não viam na guerra (principalmente na contestação da Guerra do Vietnã) uma solução, não se apropriavam dos valores sobre família, trabalho, e ainda a moral sexual estabelecida. Negaram profundamente o capitalismo e o consumismo e desenvolveram uma consciência sobre cuidar do meio ambiente, e buscavam a construção de uma sociedade distante dessas estruturas problemáticas.

Os *punks* aparecem, nos anos 70, como um movimento que trouxe um questionamento feroz ao estabelecido, mas sua ruptura principal em relação ao movimento *hippie*, é que carregam a descrença generalizada no amor, na amizade, na própria esperança, e assumem posturas irreverentes e violentas. Segundo Gallo:

O mundo em que vivemos, então, é experimentado como distopia. Não há felicidade, nem futuro, e ao contrário do que cultivavam os hippies na sua esperança pela harmonia vindoura, o punk adere à revolta, ao desespero e à tristeza profunda como marcas distintivas. Neste sentido, reporta-se ao hippie como o protótipo do alienado, o que mergulhou na lógica do sistema acreditando combatê-lo e que produz uma linguagem (música) dependente de um aparato tecnológico sofisticado, incapaz, portanto, de rompimento com o sistema⁸.

A ideologia *punk* era direcionada como uma crítica às opressões que esses jovens constantemente sofriam, considerando um contexto abismos sociais consolidado com a eleição de Ronald Reagan nos anos 80, que significou um retorno ao conservadorismo e uma grande mudança econômica, de desestruturação do Estado de Bem-estar Social para a consolidação do neoliberalismo.

Esses ideais encontraram reverberação de expressão através da arte, e cresceu as bandas que divulgaram seus pensamentos através de letras e performances, e ainda a maneira de se vestir com uma estética particular que utilizava muito preto. Os ideais *punks* unidos ao mundo tecnológico avançado, se disseminou na literatura, por isso seu impacto está como subgênero da ficção científica, mas também como uma visão de mundo que engloba rebeldia juvenil. O movimento

⁷ GALLO, Ivone Cecília D'Avila. Por uma historiografia do punk. *Projeto História*. n° 41. Dezembro de 2010. p. 283.

⁸ *Ibidem*, p. 288.

punk demonstra que o sentimento que prevalece nesse contexto do final do século XX, que é de desesperança com o futuro é sintoma de um mundo quebrado e traumatizado.

O *cyberpunk* ambientou suas obras de maneira geral, em grandes centros urbanos, onde o movimento *punk* se desenvolveu, e esses lugares privilegiam o sujo e o degradado como referência. O ambiente desse protagonista do subgênero *cyberpunk* é a metrópole urbana, que é apresentada de forma complementar à sociedade desigual, portanto, é um lugar caótico, desorganizado, com uma atmosfera poluída, consequência do crescimento desenfreado da população e pela modernização. As cidades evoluíram junto à tecnologia, e seu desenvolvimento alimenta diversos problemas, e são esses defeitos que aparecem com destaque dentro dessas narrativas. Como por exemplo, o aguardado vídeo game *Cyberpunk 2077* (2020) que resume muito o que se consolidou no *cyberpunk*, sendo o personagem principal um mercenário-*hacker*, ambientado na megalópole *Night City*, que se envolve em uma série de missões, das quais tem uma importância a corporação *Arasaka*. O que demonstra que esse estilo distopia, se tornou uma referência para uma série de obras em outros formatos para além da literatura, como quadrinhos e mangás, filmes, séries e vídeo games.

Dentro do *cyberpunk* temos *Neuromancer*, no qual somos apresentados ao protagonista Henry Case, que é um *cowboy*, palavra de Gibson para alguém que trabalha invadindo sistemas tecnológicos, como os atuais *hackers*. Porém, por ter roubado seus antigos padrões foi castigado com uma série de toxinas que não permitem que ele adentre a *Matrix*, o ciberespaço. Já nas primeiras páginas, é perceptível o tom da obra sobre o que tecnologia pode se tornar para a humanidade, um verdadeiro vício do qual a abstinência será insuportável.

Case tinha vinte e quatro anos. Aos vinte e dois era um cowboy, cowboy fora da lei, um dos melhores do Sprawl. Ele havia sido treinado pelos melhores, McCoy, Pauley e Bobby Quinw, lendas no negócio. Na época, operava um 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 muralhas brilhantes de sistemas corporativos, abrindo janelas para fartos campos de dados⁹.

A *matrix*:

‘A Matrix tem suas raízes em games de fliperama primitivos’, disse uma voz em off, ‘nos primeiros programas gráficos e experiências militares com plugues cranianos’. No Sony, uma guerra espacial bidimensional desvanecia atrás de uma floresta de samambaias geradas matematicamente, demonstrando as possibilidades espaciais de espirais logarítmicas; resquícios de filmes militares azulados e queimados, animais de laboratório conectados por fios a sistemas de teste, capacetes, alimentando circuitos de controle de tanques de aviões de guerra. ‘Ciberespaço. Uma alucinação consensual vivenciada diariamente por bilhões de

⁹ GIBSON, William. op. cit., p. 26.

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 de constelações de dados. Como luzes da cidade, se afastando...¹⁰

A reação de Case não consegue acessar a *matrix*:

Danificaram seu sistema nervoso com uma microtoxina russa dos tempos da guerra. Amarrado a uma cama de hotel em Memphis, seu talento queimando micron a micron, alucinou por trinta horas. Para Case, que vivia até então na exultação sem corpo do ciberespaço, foi a Queda. Nos bares que frequentava 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 carne¹¹.

Nessa situação Case aceita qualquer trabalho e acaba contratado para oferecer seus serviços a *Armitage*, um homem misterioso que quer invadir um sistema e promete remover essas substâncias. Uma das discussões que aparece em *Neuromancer* é como o autor apresenta a fusão entre o humano e as máquinas, desde uma relação mais íntima entre a mente e o ciberespaço. E também um humano cada vez mais *ciborgue*, a partir de próteses que permitem mais força, cirurgias que mudam aparência e uma série de tecnologias que tornam capaz ultrapassar vários dos limites biológicos, como a própria morte. Alguns personagens exemplificam essas questões:

Julius Deane tinha cento e trinta anos de idade. Seu metabolismo era constantemente alterado por uma fortuna semanal em soros e hormônios. Sua primeira linha de defesa contra o envelhecimento era uma peregrinação anual a Tóquio, onde cirurgias genéticas resetavam o código de seu DNA, um procedimento que não era disponível em Chiba. Então voava para Hong Kong e comprava ternos e camisas da moda daquele ano. Assexuado e de uma paciência inumana, parecia extrair sua satisfação básica numa dedicação a formas esotéricas de adoração a alfaiates¹².

Essas modificações são presentes ao longo de toda a obra, e outra questão tecnológica envolvida são as poderosas e autônomas inteligências artificiais. Quem opera sobre *Armitage* é *Wintermute* uma inteligência artificial criada pela corporação *Tessier-Ashpool*, que manipula os personagens ao seu redor para cumprir seu objetivo de se reunir a outra inteligência artificial, *Neuromancer*. Gibson demonstra que mesmo as inteligências artificiais têm identidades e que desenvolveram suas próprias vontades, o que tornou *Wintermute* perigoso:

Wintermute era mente-colmeia, tomador de decisões, efetuando mudanças no mundo exterior. Neuromancer era personalidade. Neuromancer era imortalidade. Marie-France deveria ter construído alguma coisa em Wintermute, a compulsão que levava a coisa a se libertar, a se unir com Neuromancer.

¹⁰ GIBSON, William. op. cit., p. 77.

¹¹ Ibidem, p. 26.

¹² Ibidem, p. 33.

Wintermute. Frio e silêncio, uma aranha cibernética lentamente tecendo teias enquanto Ashpool dormia. Tecendo a morte dele, a queda de sua versão da Tessier-Ashpool. Um fantasma sussurrando para uma criança que era a 3Jane, distorcendo-a para que ela saísse dos rígidos alinhamentos que seu posto requeria¹³.

Portanto, analisamos que Gibson coloca a inteligência artificial e seu poder como uma metáfora para o possível descontrole sobre a tecnologia, e que esse deveria ser um medo presente, o que contribuiu para a construção do tom distópico da narrativa. Além disso, Gibson em sua obra desfaz a diferença entre o que é virtual e o que é real e demonstra de acordo com sua perspectiva, que se nos misturarmos as máquinas, poderemos perder os sentimentos que nos definem. Ou seja, *Neuromancer* traz importantes questionamentos e reflexões sobre o que é ser humano e quais os limites que nos definem, considerando a possibilidade colocada no livro com as transformações de corpo e mente. É interessante refletir sobre como essa é uma preocupação que aparece a partir da obra de Gibson, e cresce na literatura como uma demonstração do medo do futuro tecnológico que nos aguarda, esse temor é uma apropriação do contexto dos anos 80, que convivia com a possibilidade do fim do mundo por conta dos últimos desenrolares da Guerra Fria.

É importante destacar que a identidade dos personagens é fluida entre o real e o virtual, mas muitas vezes é confusa, analisamos que Case tem uma dificuldade de compreender seu lugar naquele mundo, ficando perdido entre sua subjetividade e a tecnologia que a complementa¹⁴. Por exemplo, durante a narrativa seria natural que todos desejassem a evolução tecnológica, e Case, defendendo a humanidade, vai contra as inteligências artificiais e sua jornada para serem onipresentes na *matrix*. Ele luta ao longo da história, porém elas já são poderosas demais e não podem mais serem paradas, o que representa o pessimismo com o qual o autor encara esse possível futuro.

O olhar de Gibson sobre sua obra

As distopias de maneira geral e o *cyberpunk*, de maneira mais específica, buscam um estranhamento extremo do leitor, através de uma sociedade futura que se apresenta como um caminho possível, no qual a humanidade cria sua própria destruição. Não importa de que forma ela vem, através de um sistema político autoritário ou sobre uma tecnologia completamente fora de controle, o humano é a causa da sua catástrofe. Muito desse sentimento é decorrente do contexto de muita angústia causada pela própria Guerra Fria. Em entrevista Gibson afirma:

¹³ GIBSON, William. op. cit., p. 309.

¹⁴ Destacamos que atualmente as novas tecnologias da comunicação e informação já atuam na mudança de subjetividades. Segundo Morozov (2018) as empresas que controlam algoritmos que fazem parte de redes sociais e aplicativos, construíram um programa capaz de monetizar atividades cotidianas, e atualmente os usuários são levados a escolher caminhos mais lucrativos para as empresas, portanto interfere diretamente em nossas escolhas.

Neuromancer é um produto do fim da Guerra Fria. Eu estava tentando imaginar um mundo que de algum modo tivesse conseguido evitar uma guerra nuclear que na época parecia inevitável. Hoje, a ameaça de uma guerra nuclear está praticamente esquecida, e a resolução foi muito simples se comparada com a complexidade sistêmica imposta pelo aquecimento global, por exemplo¹⁵.

Gibson reflete sobre sua própria obra em sua entrevista mais recente, para a Revista Time, em janeiro de 2020, intitulada *O romancista de ficção científica William Gibson sobre a invenção do termo 'ciberspaço' e como as inteligências artificiais podem ser verdadeiramente inteligentes*.¹⁶ O autor responde sobre seus erros e acertos considerando *Neuromancer*, quando o entrevistador pergunta sobre ele ser creditado por uma certa clarividência sobre a internet, e se teria algo que ele teria errado. Gibson afirma:

Eu posso imaginar um garoto brilhante de 12 anos pegando o *Neuromancer* [de 1984] e pensando que é um livro sobre algo acontecendo com todos os telefones celulares, porque eu não os previ. Às vezes, estive certo e errado ao mesmo tempo. Não conseguia imaginar o colapso completo da União Soviética, então o escrevi como uma espécie de remanso econômico não totalmente capitalista. Se eu simplesmente chamasse de Rússia, eu estaria certo.¹⁷

Ele demonstra durante a entrevista que não se sente confortável que as pessoas deem o crédito a ele sobre a criação dos conceitos de ciberspaço e até mesmo de *cyberpunk*. Gibson comenta:

Lembro-me, no início de minha carreira, em um caderno no qual escrevi o espaço aeroespacial (infospace) e o espaço de dados (dataspace), e eles pareciam terrivelmente desagradáveis. Então eu escrevi o ciberspaço e ele simplesmente rolou da língua. Desde então, descobri que um artista escandinavo o usava anteriormente em uma pintura abstrata. Cyberpunk não é minha moeda. Eu estava com um grupo de escritores de ficção científica e alguém nos chamou assim, e eu disse: 'Não compre isso'. Já éramos marginalizados como escritores de ficção científica. O cyberpunk nos marginalizaria ainda mais.¹⁸ (KUGLER, 2020)

Os anacronismos que Gibson enxerga depois de anos:

¹⁵ FURONI, Evandro. *Entrevistamos William Gibson, o pai do cyberpunk*. Revista Galileu. 2005. Disponível: <https://revistagalileu.globo.com/Revista/noticia/2015/03/entrevistamos-william-gibson-o-pai-do-cyberpunk.html>. Acesso em maio de 2021. p. 205.

¹⁶ Tradução livre do original: Sci-fy Novelist William Gibson on the invention of the term “Cyberspace” and how AI could be trully intelligent.

¹⁷ KUGLER, Jeffrey. “*Sci-fy Novelist William Gibson on the invention of the term “Cyberspace” and how AI could be trully intelligent.*” Revista Time. 2020. Disponível em: <<https://time.com/5770124/author-william-gibson-new-book-interview/>>. Acesso em maio de 2021. Tradução livre do original: I can imagine a bright 12-year-old picking up [1984’s] *Neuromancer* and thinking it’s a book about something happening to all the cell phones because I didn’t predict them. Sometimes I’ve been right and wrong at the same time. I could not imagine the complete collapse of the Soviet Union, so I wrote it as sort of non–fully capitalist economic backwater. If I had simply called it Russia, I’d have been right on the dot.

¹⁸ KUGLER, Jeffrey. op. cit. Tradução livre do original: I remember early in my career looking at a yellow legal on which I wrote down infospace and dataspace, and they just looked woefully unsexy. Then I wrote cyberspace and it just rolled off the tongue. Since then I’ve discovered that a Scandinavian artist previously used it in an abstract painting. Cyberpunk is not my coinage. I was with a group of sci-fi writers and someone called us that, and I said, “Don’t buy this.” We were already marginalized as sci-fi writers. Cyberpunk would marginalize us further.

Levei pelo menos uma década para perceber que muitos dos meus leitores, mesmo em 1984, jamais poderiam ter vivenciado a frase de abertura de *Neuromancer* do jeito que havia imaginado que eles vivenciassem. Na verdade, compus aquela primeira imagem com a estética preto e branco do vídeo da minha infância em mente, prateada de sódio quase dolorosa – um tremendo anacronismo, bem no exato começo da minha carreira no futuro imaginário¹⁹. (GIBSON, 2016, p 13)

Gibson comenta que era um verdadeiro leigo sobre os avanços tecnológicos:

Olhando em retrospecto, suspeito que *Neuromancer* deva grande parte de sua longevidade editorial à minha quase perfeita ignorância da tecnologia que eu estava extrapolando na época. Estava tão distante do autor dos anos 60 que sabia tudo sobre celulares quanto era possível estar. As partes que criei inteiramente por minha conta permanecem com aspecto interessante. Já nas partes em que fui infeliz o bastante para usar o pouco conhecimento real de que eu dispunha, o leitor vai encontrar coisas como as teclas de uma impressora mecânica, ou a integrante necessidade urgente que Case tem, quando surgem problemas de um modem. 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 olhando²⁰.

Podemos analisar nesses trechos de entrevistas como a relação do autor com a obra também mudou com o tempo. Ainda podemos afirmar que as entrevistas em geral são muito mal-conduzidas, porque ao invés de buscarem compreender a obra em sua singularidade, os entrevistadores apenas querem saber o que o autor acertou ou errou, dando a ele um título de clarividência que ele mesmo não gosta.

O crescimento tecnológico do final do século XX

Nos anos 80, Gibson sintetizou uma crescente perspectiva sobre um temor acerca do desenvolvimento tecnológico, e como desvirtuado poderia se transformar em um grande perigo, isso tem uma relação direta com o crescimento muito acelerado de diferentes tecnologias. Para Sevcenko a ciência e a tecnologia têm uma longa história de desenvolvimento, mas o século XX se destaca muito. O historiador demonstra que oitenta por cento de todas as invenções tecnológicas se deram nos últimos cem anos, e mais de dois terços de todas essas aconteceram depois da Segunda Guerra Mundial. Essa mudança é tão influente que afetou economias e políticas, gerando uma nova disposição global²¹.

O historiador compara nossa exposição ao avanço das tecnologias modernas com a sensação de estar em “loop” sensação causada pela revolução da microeletrônica. No qual os avanços das inovações se dão como uma reação em cadeia.

¹⁹ GIBSON, William. op. cit., p. 13.

²⁰ Ibidem.

²¹ SEVCENKO, Nicolau. *Corrida para o século XXI. No loop da montanha-russa*. São Paulo. Companhia das Letras. 2001. p. 17.

De modo que em curtos intervalos de tempo o conjunto do aparato tecnológico vigente passa por saltos qualitativos em que a ampliação, a condensação e a miniaturização de seus potenciais reconfiguram completamente o universo de possibilidades e expectativas, tornando-o imprevisível, irresistível e incompreensível. (...) o problema é exatamente esse: no ritmo em que as mudanças ocorrem, provavelmente nunca teremos tempo para parar e refletir, nem mesmo para reconhecer o momento em que já for tarde demais²².

Por estarmos nesse “loop” cria-se a sensação que não podemos resistir aos avanços tecnológicos. Sevcenko afirma que parte essencial de todo esse processo é que apesar de nos sentirmos passivos quanto às transformações, temos que adotar uma postura crítica, principalmente para nos desprendermos desse ritmo acelerado para recuperarmos o tempo histórico. Experimentamos historicamente a tecnologia como catástrofe, porque ela está colocada entre as disposições e conflitos políticos, sociais, econômicos, culturais, já existentes.

Inclusive relações antigas baseadas entre metrópole-colônia e o racismo que essas estruturas continuam perpetuando. Para Mbembe não é possível pensar progresso e modernização sem destacar a construção da raça como parte desses processos históricos. Os europeus utilizaram a categoria de raça para colocar negros em um lugar de pouco desenvolvimento evolutivo, que precisava da ajuda do branco colonizador que traria a civilização, sendo esta o desenvolvimento industrial e econômico. Inclusive as teorias científicas tendenciosamente deram aval ao racismo, e deram abertura para a defesa de que o progresso e o futuro só seriam alcançados se certas raças indesejadas fossem retiradas²³.

O que procuramos destacar é que as mudanças tecnológicas trouxeram novas disposições, mas reproduzem e aprofundam desigualdades, formam sistemas de poder, continuam perpetuando lógicas colônia-metrópole e o racismo. As novas tecnologias abriram a possibilidade de globalização, por exemplo, uma ampliação dos investimentos mundiais e isso transformou a economia por completo, trouxe novas dinâmicas para o mercado e ao mesmo tempo ofereceu às corporações enorme poder de decisão, inclusive de imposição dos seus interesses sobre os governos, negociando condições favoráveis para suas atuações.

Com os avanços também existem novos problemas criados, a obra de Gibson se situa muito nesse sentido, de chamar atenção para o tema de forma crítica através da ficção ambientada no futuro. Crary²⁴ analisa que as novas tecnologias demonstram uma tendência a enxergar que a fragilidade do ser humano, é uma barreira para as transformações velozes que operam em nosso tempo. A biologia humana, e os limites que ela impõe, começa a ser encarada como um problema

²² Ibidem.

²³ MBEMBE, Achille. *Crítica da Razão Negra*. São Paulo. Editora Antígona. Tradução de Sebastião Nascimento. 1ª edição. 2018. p. 9.

²⁴ CRARY, Jonathan. *24/7: Capitalismo tardio e os fins do sono*. Editora Cosac Naify. Tradução Joaquim Toledo Jr. 1ª edição. São Paulo, 2014. p. 20.

que deve ser resolvido, e que essas soluções nos trarão liberdade e autonomia, sendo que essas ferramentas fornecem sistemas de vigilância nunca antes possíveis. E assim como em *Neuromancer* valorizamos e desejamos ser máquinas, evoluídos para passar problemas como doenças, e o próprio sono. Para Crary o capitalismo se formou em um processo de tornar corpos uteis, e essa é uma nova fase do desenrolar dessa mesma conjuntura, estirando ao máximo a humanidade pela economia 24/7 que exclui a possibilidade de não trabalhar a todo momento. Em suma, a aceleração tecnológica trouxe um novo desenvolvimento do processo de concentração de renda, desigualdades sociais, desemprego em massa, difusão da miséria, portanto perpetua estruturas já consolidadas.

O crescimento das distopias e a falência da temporalidade moderna

O crescimento das distopias, *Neuromancer* sendo um representante desse processo, é também parte de uma mudança de percepção sobre o futuro que caracteriza o processo de desgaste da modernidade e suas concepções. Segundo Koselleck (KOSELLECK, 2012, p 21) o tempo histórico se constrói entre o espaço de experiência e o horizonte de expectativas, e esses são ordenados de acordo com cada contexto e entre eles existe uma relação tensa, porque as expectativas dependem do significado dado à experiência. Durante a modernidade o tempo foi organizado com uma sobreposição do horizonte de expectativas sobre o espaço de experiência, esse futuro moderno, era visto com muita esperança e seguro que a humanidade apenas poderia caminhar pra frente com o desenvolvimento científico, dentro de uma perspectiva linear do tempo, o que formou a ideia de progresso. O tempo se formou para apoiar processos históricos que deram à temporalidade um aspecto de aceleração, alimentada pelas novas tecnologias e pela industrialização e urbanização.

Porém, o século XX foi uma ruptura para essa sensação, segundo Susan Buck-Morss²⁵ o século XX foi movido por um sonho, o período da construção das utopias de massas, e desse sonho veio a força ideológica que conduziu a modernização industrial em ambos os polos de disputa global, capitalista e socialista. Esse movimento conduziu desejos políticos coletivos, entretanto, quando o século se aproxima do fim esse sonho foi deixado para trás principalmente pelas coletividades, de maneira geral, que alimentaram por muito esperanças de transformações que não vieram. Além de que, segundo Buck-Morss, sempre existiu uma interpretação sobre o triunfo do lado capitalista, porém em sua análise as pessoas que viviam nesses polos perderam a fé em relação a modernização e o progresso inevitável que ela traria. O que a autora afirma é que

²⁵ BUCK-MORSS, Susan. *Mundo de sonho e catástrofe: O desaparecimento da utopia de massas na União Soviética e nos Estados Unidos*. Florianópolis. Editora UFSC. 2018. p. 15.

mesmo que o avanço tecnológico continue, as pessoas tem uma visão menos deslumbrada do que costumava ser, e problematizam mais a ideia de um possível futuro harmonioso no qual apenas existe avanço.

Havia uma grande esperança pela mudança, processo que moveu uma grande energia das massas, que tornaram esse mundo de sonho perigoso, quando o que era para trazer transformação, trouxe destruição que não beneficiou as massas que as apoiaram. Esse mundo de catástrofe, causa queda desse futuro esperançoso, para se identificar com um futuro muito mais sombrio. A utopia foi mobilizadora de ideologias como o liberalismo e o socialismo, e dentro de cada concepção havia uma realização de felicidade também individual que não se concretizou. Buck-Morss pontua:

Esse sonho se transformou rapidamente em pesadelo, o que levou às catástrofes das guerras, da exploração, das ditaduras e da destruição tecnológica. Seguir esse mesmo sonho no futuro, impenetrável aos riscos ecológicos, seria nada menos do que suicida. Mas esses efeitos catastróficos precisam ser criticados em nome da esperança democrática e utópica à qual o sonho deu expressão, não como uma rejeição desse sonho. Um mundo organizado pelo capital global no qual a produção industrial continua a expandir, mas dessa vez indiferente ao bem-estar das massas e livre de restrições políticas, não é um mundo em que as catástrofes desaparecerão²⁶.

Ou seja, as distopias literárias também são parte de uma mudança profunda sobre o que era visto como sonho, que vai aos poucos deixando de existir, ou seja as utopias decrescem, enquanto as distopias crescem. Buck-Morss analisa que os EUA e URSS tinham muito em comum quando pensamos o ideal de modernização e progresso, porque era uma questão enraizada no capitalismo, porém, não era uma obviedade para a URSS. E construindo um sistema com base no socialismo, a URSS reproduziu essa necessidade de modernização, o que é perceptível se pensarmos no investimento na industrialização e na indústria bélica. E havia uma grande esperança depositada na tecnologia, que era guiada pelo partido que poderia tirar todos do atraso, mesmo que essa fosse uma sociedade de muitos contrastes e a tecnologia não alcançasse a todos.

Em sistemas teoricamente opostos, havia uma complementariedade sobre a temporalidade que operava para os soviéticos e para os norte-americanos. Dentro dessa temporalidade havia o preenchimento de sonhos para as massas, seja o consumismo ou uma sociedade mais igualitária, sonhos por muito organizados através da mídia e do cinema, que organizavam um objetivo individual e coletivo das massas que depositavam suas esperanças no progresso. Porém, com o desdobrar dos acontecimentos do final do século XX, e com o passar das gerações foi feita uma crítica sobre o quanto a realidade estava longe dos sonhos que iniciaram aqueles processos, e a

²⁶ BUCK-MORSS, Susan. op. cit., 19.

queda dessa esperança nesses sonhos alimenta uma falta de fé no futuro, que reflete no crescimento das distopias.

Para Berardi o futuro não acabou, apenas não somos mais capazes de imaginá-lo. Para compreender acerca dessa percepção, Berardi retoma o movimento futurista do começo do século XX. O manifesto futurista de 1909 e parte das vanguardas artísticas sintetizam, um sintoma sobre qual era o tipo de pensamento dominante sobre o poder das máquinas que soa até mesmo arrogante. Houve um forte desejo de inovação, que ativou toda uma energia estética, que teve como centro a figura da máquina e o desejo da humanidade de estar cada vez mais rodeados por elas.

Entretanto, o futurismo pensou a máquina externa, Berardi afirma que lidamos na contemporaneidade com uma máquina capaz de estar em nós, entrelaçada causando mutações no agente humano. Ainda houve a criação de um mito que é a aceleração, porque essa sensação de tempo acelerado teve e ainda tem um papel fundamental para o capitalismo e a maneira constante como esse sistema se expandiu. Através do aumento da velocidade relacionada a produção, a aceleração se torna uma necessidade, por isso de certa forma ela foi internalizada, e hoje a vivemos com essa percepção. Berardi afirma:

Um século após a publicação do Manifesto Futurista, a velocidade transferiu-se do âmbito das máquinas externas ao da informação. Isso quer dizer que a velocidade foi internalizada. Transformou-se em automatismo psicocognitivo. Graças à velocidade da Máquina Externa, no século XX deu-se a colonização do espaço planetário. Os meios de transporte permitiram chegar a cada centímetro do planeta (...) Enquanto a Máquina Externa podia projetar-se em direção a novos territórios a serem explorados, existia um futuro a ser conquistado, porque o futuro não é apenas uma dimensão de tempo, mas também uma dimensão de espaço²⁷.

Há a possibilidade de a perspectiva sobre o futuro mudar, porque ele não é uma dimensão natural da mente, e o que pensamos sobre ele pode se transformar com o passar do tempo, ou seja, a apropriação do passado, presente e futuro é histórica e se altera com o passar dos contextos. Berardi afirma que houve uma mudança, pois os modernos, além de acreditar no futuro, tinham a certeza que era um futuro confiável. E na contemporaneidade há um questionamento sobre essa confiabilidade, principalmente porque futuro e progresso não são mais equivalentes. Porque o humanismo construiu essa ideia, que o tempo histórico traria acumulação de conhecimento e saber, dando grande potência à humanidade que só poderia avançar. Mas quando as falhas e imperfeições desse projeto começam a aparecer, houve quebras nessa compreensão, considerando a realização das utopias e suas marcas com o totalitarismo e a violência que o seguiu ao longo do século. Segundo Berardi:

²⁷ BERARDI, Franco. *Depois do futuro*. Uberlândia. Editora Ubu. 2019. p. 19.

A realização das utopias do século XX teve geralmente a marca do totalitarismo e da violência. A utopia da máquina do futurismo italiano se transformou na modernização alienada do taylorismo fordista, da repetição automática de gestos sem liberdade. A utopia da comunidade vanguardista se transformou na realidade totalitária do fascismo. A utopia do futurismo russo se transformou no totalitarismo violento do comunismo desumano. Até que, no final do século que tinha acreditado no futuro, a utopia perde força e surge uma percepção oposta do iminente, do inexorável, do inevitável, uma percepção distópica²⁸.

Ou seja, houve uma decadência na ideia de progresso carregado pela ciência, um grande sintoma desse sentimento coletivo, é que ele alimenta um imaginário de obras culturais, que tem uma visão distópica, que se fortalece no fim do século XX para representar essa nova forma de consciência sobre o futuro que carrega em si um grande pessimismo. Berardi afirma:

Na segunda parte do século que acreditou no futuro, o imaginário utópico se transformou cada vez mais em distopia, pesadelo da consciência. A literatura de ficção científica é o laboratório central dessa mudança radical. (...) no imaginário da ficção científica do final do século, o futuro desaparece aos poucos e o próprio tempo se aplaina até se tornar um agora que se dilata²⁹.

Dentro da literatura, a ficção científica no fim do século XIX, propagou um ideal de avanço muito otimista e esperançoso, a ciência capaz de dominar a natureza e conduzir às novas conquistas. Entretanto, essa mesma ficção científica foi uma importante crítica à ciência ao trazer temas e reflexões muito relevantes no século XX e XXI. Como o próprio *cyberpunk*, que segundo Berardi, é a concepção do que considerariamos o apocalipse, mas que elaborado, se parece com o desenvolvimento óbvio do mundo presente, trazendo as potencialidades inscritas na tecnologia.

Essas questões trouxeram uma transformação para a temporalidade moderna, porque o sentido de tempo evoluído e linear, orientado pelo progresso já não se encaixa mais no novo contexto, e comportamentos, pensamentos que antes eram possíveis, não são mais. Para Hartog o regime de historicidade, a temporalidade, que opera na atualidade é o presentista, e essa nova percepção foi construída no que o historiador chama de crise no tempo, que significa um desgaste no regime de historicidade passado, nesse caso o moderno. O presentismo, simboliza um presente estagnante que não consegue imaginar um futuro com esperança, apenas a certeza das catástrofes. A distopia se apresenta como um sintoma desse novo tempo, porque o único futuro que pode ser imaginado é o que repete o presente³⁰.

²⁸ Ibidem, p. 54.

²⁹ BERARDI, Franco. op. cit., p. 95.

³⁰ HARTOG, François. *Regimes de historicidade: presentismo e experiências do tempo*. Belo Horizonte. Coleção história e historiografia. Editora autêntica. Tradução Maria Helena Martins, Maria Cristina de Alencar Silva, Camila Rocha de Moraes, Bruna Belfart, Andréa Souza de Menezes. 2013. p. 15.

Considerações finais

Portanto, *Neuromancer* pode ser analisado como uma apropriação das referências do presente, o contexto dos anos 80 e ao mesmo tempo uma reflexão sobre o futuro, no qual não havia mais tanto entusiasmo com tempos vindouros pelas conjunturas históricas como demonstraram White, Buck-Morss e Berardi. Essa obra faz parte de uma conjuntura relacionada diretamente como a mudança de temporalidade, essa transformação foi orientada por uma série de acontecimentos, que se tornaram um verdadeiro obstáculo para os sentidos construídos para o tempo durante a modernidade. A ideia de um tempo linear e evolutivo, simbolizado pelo conceito de progresso, não consegue ultrapassar o século XX, porque esse trouxe as consequências do mundo moderno e da sociedade industrial através de guerra, morte e destruição. No final do século XX, a percepção das massas sobre a esperança no futuro não existe mais, e o futuro que era o aspecto mais importante da temporalidade moderna, passa a ser visto com temor e medo. O que orientou uma temporalidade atual presentista e que quando tenta pensar sobre o futuro só pode ser o reflexo do próprio presente.

No livro são colocadas questões que já lidamos, assim como Case não podemos mais viver apenas o mundo real sem fazer parte do que acontece no virtual, cercados de máquinas, dependentes de sua existência. A realidade virtual se torna mais concreta com o passar dos anos, através do surgimento e melhoramento recorrente de inteligências artificiais, a biologia humana já é vista como uma barreira, como analisou Crary, e cada vez mais a tecnologia é uma aliada do capitalismo para que a produtividade e o lucro sejam no tempo 24/7. E essa é uma discussão que tem muita relação com a atualidade e com os desenrolares da pandemia, momento em que fomos obrigados a nos isolar por meses e dependíamos dos meios virtuais para manter a conexão, o trabalho, a sociabilidade. Porém, mesmo com esse lado positivo de manter o contato possível, também teve muitos problemas, como o abismo criado para as pessoas que não tem acesso à internet, e ainda as consequências para a saúde mental das pessoas que perderam o básico. Portanto, isso demonstra o quanto temos uma relação contraditória com a tecnologia que sempre tem um lado bom e ruim.

A tecnologia interferiu de forma profunda na atualidade, refletir sobre essas novas configurações é essencial para compreender a sociedade, e quais são as possibilidades no caminho que estamos trilhando. A literatura funciona como ferramenta importante para disseminar esse discurso distópico, demonstrando que existe uma grande angústia frente ao futuro e como ele se desenvolverá, porque em síntese tememos nossa própria natureza humana que cria constantes ameaças. Portanto, podemos concluir que há uma grande relevância ao analisar a literatura

distópica, é um esforço essencial para refletir sobre como podemos lidar com o mundo em mudança que vivemos hoje.

Referências

Fonte

GIBSON, William. *Neuromancer*. 5ª edição. Editora Aleph. São Paulo. 2016.

Bibliografia

BUCK-MORSS, Susan. *Mundo de sonho e catástrofe: O desaparecimento da utopia de massas na União Soviética e nos Estados Unidos*. Florianópolis. Editora UFSC. 2018.

BERARDI, Franco. *Depois do futuro*. Uberlândia. Editora Ubu. 2019

CRARY, Jonathan. *24/7: Capitalismo tardio e os fins do sono*. Editora Cosac Naify. Tradução Joaquim Toledo Jr. 1ª edição. São Paulo, 2014.

Cyberpunk 2077. Empresa desenvolvedora CD Projekt. 2020. Plataformas Playstation, Xbox, entre outros.

FURONI, Evandro. *Entrevistamos William Gibson, o pai do cyberpunk*. Revista Galileu. 2005. Disponível: <https://revistagalileu.globo.com/Revista/noticia/2015/03/entrevistamos-william-gibson-o-pai-do-ciberpunk.html>. Acesso em maio de 2021.

GALLO, Ivone Cecília D'Avila. Por uma historiografia do punk. *Projeto História*. nº 41. Dezembro de 2010.

GALLO, Ivone Cecília D'Avila. Punk: cultura e arte. *Revista Varia História*. Belo Horizonte. 2008. vol. 24, nº 40: p.747-770, jul/dez.

HARTOG, François. *Regimes de historicidade: presentismo e experiências do tempo*. Belo Horizonte. Coleção história e historiografia. Editora autêntica. Tradução Maria Helena Martins, Maria Cristina de Alencar Silva, Camila Rocha de Moraes, Bruna Beffart, Andréa Souza de Menezes. 2013.

KUGLER, Jeffrey. "Sci-fy Novelist William Gibson on the invention of the term "Cyberspace" and how AI could be truly intelligent." Revista Time. 2020. Disponível em: <https://time.com/5770124/author-william-gibson-new-book-interview/>. Acesso em maio de 2021.

MBEMBE, Achille. *Crítica da Razão Negra*. São Paulo. Editora Antígona. Tradução de Sebastião Nascimento. 1ª edição. 2018.

MOROZOV, Evgeny. *Big Tech: a ascensão dos dados e a morte política*. São Paulo. Editora Ubu. Tradução Cláudio Marcondes. 2018.

SEVCENKO, Nicolau. *Corrida para o século XXI. No loop da montanha-russa*. São Paulo. Companhia das Letras. 2001.

SEVCENKO, Nicolau. *Literatura como missão: tensões sociais e a criação cultural na Primeira República*. São Paulo. Editora brasiliense. 4ª edição. 1995.

WHITE, Hayden. O evento modernista. *Revista Lugar Comum*. Nº 5-6. 1992.

Um estudo sobre as distopias literárias...

WHITE, Hayden. O fardo da história. *Trópicos do discurso: Ensaios sobre a crítica da cultura*. São Paulo. Edusp – Editora da Universidade de São Paulo. 2001.

WHITE, Hayden. O passado prático. *Revista Articultura*. Uberlândia. v. 20, n. 37, p. 9-19, 2018.

Recebido em: 12.06.2021

Aprovado em: 14.05.2022