

NEUROMANCER: POR QUE CYBERPUNK?

Antonia Pereira de Souza - UFPI

Resumo: O objetivo do presente artigo consiste em analisar algumas questões tratadas em *Neuromancer*, romance de William Gibson, que justificam o fato de o livro pertencer ao *cyberpunk*, um subgênero da ficção científica, cuja essência é a relação entre homem e máquina, de uma forma que estreita as fronteiras entre o natural e o artificial, e como esse romance influenciou a sociedade na formação da cibercultura, isto é, a cultura caracterizada principalmente pela tecnologia digital vigente no século XXI. A metodologia do trabalho é de caráter bibliográfico, com procedimento crítico-analítico e qualitativo descritivo, aplicado ao romance em estudo. A investigação tem como referencial teórico M. Elizabeth Ginway (2005), Fábio Fernandes (2006) e Bráulio Tavares (1986).

Palavras-chave: *Neuromancer*. Ficção científica. *Cyberpunk*. Cibercultura.

Abstract: The aim of this research is to examine some issues addressed in *Neuromancer*, William Gibson's romance, to justify the fact that the book belongs to *cyberpunk*, a subgenre of science fiction, whose essence is the relationship between man and machine, in a manner that tightens the frontiers between the natural and artificial, and how this novel has influenced society in the formation of cyberspace, ie, culture characterized mainly by digital technology in the current century. The research's methodology is bibliographical in manner, proceeding in critical and analytical and qualitative descriptive manners, applied to the novel being studied. Using as theoretical reference the investigation will rely on M. Elizabeth Ginway (2005), Fábio Fernandes (2006) e Bráulio Tavares (1986).

Keywords: *Neuromancer*. Science fiction. *Cyberpunk*. Cyberculture.

Introdução

Neuromancer é um romance de William Gibson, publicado em 1984. Causa grande impacto à comunidade literária, a ponto de ganhar os prêmios mais importantes para a produção literária de ficção científica: Hugo, Nebula e Philip K. Dick.

Nesse romance, o autor lança mão de elementos tecnológicos sofisticados para representar os avanços científicos e suas prováveis consequências, inaugurando o *cyberpunk*, um subgênero da ficção científica cuja essência é a relação entre homem e máquina, de uma forma que estreita as fronteiras entre o natural e o artificial, ressaltando o aspecto negativo dessa questão.

O presente artigo focaliza algumas questões tratadas em *Neuromancer* que justificam o fato de o livro pertencer ao *cyberpunk*, além de ressaltar a importância da obra para a formação da cultura vigente no século XXI, sobretudo no que se refere à tecnologia digital. Para melhor explicitar o tema, optou-se por dividir o texto em tópicos que caracterizam essa nova literatura, e, conseqüentemente, mostram as bases da cibercultura, denominados: *O lado escuro da tecnologia; Inteligência artificial e fusão natural/artificial; familiaridade e novidade; Sampleamento da moda; Mundo mal dividido entre pobres e ricos; e Consumo exagerado de drogas*. A investigação tem como suporte teórico M. Elizabeth Ginway (2005), Fábio Fernandes (2006) e Bráulio Tavares (1986).

O lado escuro da tecnologia

A tecnologia não proporciona apenas benefícios para o homem, ela também o incapacita ou destrói se utilizada de má fé. Para M. Elizabeth Ginway (2005, p. 155), “o *cyberpunk* apresenta o lado escuro da tecnologia e serve como um contraponto às visões que confiam nela”. Deste modo, mesmo com acesso às tecnologias de ponta apresentadas no romance, as personagens que as usufruem conhecem também seu lado negativo, da mesma forma que Case, um *hacker* que tem implante de *chips* facilitadores de seu acesso ao ciberespaço. Entretanto, em decorrência do uso de drogas, ele estava com o pâncreas e o sistema nervoso danificados, e impossibilitado de conectar-se à Matrix¹. Viveria no máximo um ano, caso não fizesse transplante de pâncreas. Mas é encontrado por Molly, e contratado por Armitage, para prestar um serviço de invasão de sistemas de computadores para Wintermute, sendo pago inicialmente com plugues implantados no fígado e um transplante de pâncreas à prova de drogas juntamente com quinze saquinhos de toxinas em suas artérias; ou seja, a tecnologia, à medida que o beneficia também o prejudica, conforme se pode observar neste fragmento de um diálogo entre Armitage e Case:

- Você precisava de um pâncreas novo. O que compramos para você o liberta de uma dependência perigosa.
- Valeu, mas eu gostava da dependência.
- Isso é ótimo, porque você tem uma dependência nova.
- Como assim? – Case levantou a cabeça. Armitage estava sorrindo.

– Você tem quinze saquinhos de toxinas presos ao revestimento de suas principais artérias, Case. Eles estão se dissolvendo. Muito lentamente, mas estão se dissolvendo. Cada um contém uma micotoxina. Você já conhece bem o efeito dessa micotoxina. Foi a mesma que seus ex-empregadores lhe deram em Memphis (GIBSON, 2008, p. 62).

Ainda de acordo com Ginway (2005), o termo *cyberpunk* traz em sua própria origem referências ao lado negativo da tecnologia, pois significa guerra entre o natural e o artificial, e conseqüentemente um destruirá o outro, sendo que a inteligência artificial tenta superar o homem:

Cyberpunk vem de um amálgama de *cybernetics*, um campo de estudo associado a sistemas de computadores e inteligência artificial; e *punk* é a reafirmação e a readaptação do código genético sobre o código industrial que tentara abafá-lo. É a guerra entre o natural e o artificial e a sua inevitável desconstrução, seu colapso um sobre o outro em distinções sem sentido (GINWAY, 2005, p.156).

Dessa forma, *Neuromancer* apresenta muita violência, desde referências a uma suposta Terceira Guerra Mundial que havia acontecido, deixando a atmosfera do romance sombria e sem perspectivas, as personagens sendo envenenadas, ataque de vírus ao ciberespaço, semelhante aos que danificam os computadores nos dias atuais, ou como o vírus da AIDS, que, desde 1981, infecta as pessoas em proporções alarmantes: “[Maelcum] – Isso aqui é parte de alguma arma, mon? / – Não – disse Case virando-o [objeto retangular] de ponta-cabeça. – Mas é uma arma, é um vírus (GIBSON, 2008, p. 151), ou mesmo agressões físicas banalizadas, como a sofrida por Molly, quando Hideo quebra uma das lentes dela apenas por curiosidade de ver a cor de seus olhos: “– [...] Por que você fez isso com ela? / – Eu queria ver se essas lentes quebravam. / – Uma delas quebrou. Quando ela acordar, se acordar, vamos ver a cor dos seus olhos” (GIBSON, 2008, p. 252).

O livro sugere que o homem tem capacidade de superar a máquina ou epidemias, quando nomeia o melhor e mais potente vírus de Toupeira; ou seja, a tecnologia é boa, mas, diante do homem que a criou, continua inferior, já que a palavra toupeira é associada a seres não muito inteligentes: “[...] um programa de vírus chamado Toupeira IX, o primeiro vírus de verdade na história da cibernética” (GIBSON, 2008, p. 101). Apresenta a “morte” de computadores, consoante este

trecho: “enfiou o vírus chinês no *slot*, fez uma pausa, e enfiou tudo até o final” (GIBSON, 2008, p. 193).

Acrescente-se que o lado negativo do avanço tecnológico também vem expresso, quando se diz que a tecnologia exige um espaço fora-da-lei e serve para vigiar as pessoas. Seria um prenúncio do que ocorre na sociedade atual, quando crimes são cometidos no mundo virtual e não existem leis adequadas para punir os criminosos. Além disso, algumas pessoas têm sua intimidade exposta no ciberespaço em consequência da vigilância praticada por quem domina a tecnologia da informática. “Mas ele [Case] também via certo sentido na idéia de que as tecnologias em ascensão exigiam zonas fora-da-lei, que Night City não estava ali para seus habitantes, mas como um playground deliberadamente supervisionado de tecnologia” (GIBSON, 2008, p. 24).

A música, sempre em alto volume, soma-se a esses aspectos negativos, parecendo uma forma de torturar as personagens. Contudo, tratava-se, apenas, de uma referência ao roque e à música eletrônica ou simplesmente à poluição sonora comum nos grandes centros urbanos. “O salto abrupto para dentro de outra carne. A Matrix sumiu; uma onda de som e de cor [...] fragmentos de música vindos de infinitos alto-falantes” (GIBSON, 2008, p.73).

Inteligência artificial e fusão natural/artificial

A presença de inteligências artificiais com aparência humana é mais uma marca de que um texto pertence à literatura *cyberpunk*. O romance apresenta, como principais exemplos, Molly, que parece uma mulher; e Neuromancer, cuja aparência é de um menino de treze anos. Eles precisam parecer humanos para facilitar o contato com o homem. Conforme Bráulio Tavares (1986), essa semelhança é necessária também para que essas personagens causem impacto ao leitor:

Na ficção científica essa semelhança é necessária, porque o que está em jogo ali não é a funcionalidade técnica, mas sim o impacto simbólico de uma presença – alguém que é ao mesmo tempo nosso reflexo e nosso instrumento, nossa criatura e nosso possível adversário (TAVARES, 1986, p. 61).

As inteligências artificiais de *Neuromancer* são bastante sofisticadas, pois existem computadores que falam naturalmente com outras personagens e até aparentam ser móveis. Por sua vez, é Molly quem causa maior impacto, porque, apesar de ser declaradamente formada de *hardware* e *software*, e possuir memória RAM², é um robô; assemelha-se tanto a um ser humano que ela própria revela ter sentimentos, como remorso, por exemplo, por magoar as pessoas. “– Só que às vezes eu machuco as pessoas, Case. Acho que é o meu hardware” (GIBSON, 2008, p. 40). Além disso, é vaidosa a ponto de implantar lâminas de bisturi de dupla face de quatro centímetros sob as unhas e lentes cirúrgicas sobre os olhos, algo que aparenta estar além do que se conhece como uso de lentes de contato ou substituição do cristalino humano, pois Molly enxerga no escuro e suas glândulas lacrimais foram desviadas para a boca, assim ela nunca chora, cospe.

Molly surpreende, ainda mais, o leitor, quando se percebe que ela é capaz de demonstrar comportamentos inesperados para uma inteligência artificial, como ter rotina, expressar-se com bom humor e relacionar-se sexualmente com um homem, como acontece várias vezes com Case:

Ele conhecia o jeito como ela se movia contra ele também, mais cedo, quando acordou, o gemido mútuo de unidade quando ele a penetrou, e o fato de que ela gostava de café puro depois (GIBSON, 2008, p. 74).

Sua cabeça latejava, mas a sensação de pescoço quebradiço diminuiu. Ele se levantou apoiado num dos cotovelos, rolou de costas, tornou a afundar contra a espuma, puxando-a para baixo, lambendo seus seios, mamilos pequenos e durinhos, deslizando molhados contra seu rosto. Encontrou o zíper do jeans de couro e puxou a calça para baixo.

– Tudo bem – ela disse. – Eu enxergo. – Som de jeans sendo tirado. Ela lutou ao lado dele até conseguir chutá-los para longe. Passou uma perna por cima dele e ele tocou seu rosto. A dureza das lentes implantadas. – Não – disse ela. – Digitais (GIBSON, 2008, p. 49).

A personagem *Neuromancer* também é uma perfeita inteligência artificial, “um constructo em ROM³ gigantesco, para a gravação de personalidades, só que inteiramente RAM (GIBSON, 2008, p. 282), com um aspecto de criança e ao mesmo tempo com grandes poderes. Parece uma metáfora, para mostrar que os avanços tecnológicos estavam apenas começando, mas com muitas probabilidades de expansão, como de fato está acontecendo no século XXI. É a ficção científica indo um passo à frente da ciência, prevendo seus desdobramentos futuros, antecipando-

se a eles (TAVARES, 1986). Ao mesmo tempo, esse avanço diz trazer morte: “Neuromancer – [...] o caminho para a terra dos mortos. [...] Neuro que vem de nervos, os caminhos prateados. Romancer, romanceiro, romante, necromante” (GIBSON, 2008, p. 276). Então, isso representaria as limitações da ciência e da tecnologia e o desaparecimento de tecnologias anteriores ao ciberespaço, em virtude de que se tornarem obsoletas?

O *cyberpunk* também é caracterizado pela fusão entre o natural e o artificial; isto é, “retrata o mundo no qual é prática comum os corpos humanos serem melhorados mecânica e quimicamente, e onde a expansão da mente por meio da realidade virtual se tornou norma” (GINWAY, 2005, p.157). O romance às vezes deixa dúvidas sobre quem é humano ou não. Por exemplo, Case, que aparentemente é um ser humano, mas Armitage diz que ele foi inventado na Sibéria: “nós inventamos você na Sibéria” (GIBSON, 2008, p.43). – Seria Case também robô ou um ciborgue? Quanto a melhorar o ser, há o caso de Julius Deane que vive há 135 anos em decorrência de vários tratamentos aos quais é submetido, como, por exemplo, praticar exercícios e tomar hormônios, soros... Trata-se de uma paródia do comportamento de pessoas que exageram em busca dos benefícios prometidos pela ciência para melhorar as condições de existência da humanidade:

Julius Deane tinha cento e trinta e cinco 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 cirurgiões genéticos resetavam o código de seu DNA (GIBSON, 2008, p.25).

Não obstante, sem os benefícios da ciência, as personagens envelhecem, e até aparentam ser mais velhas do que realmente são; isto é perceptível quando uma japonesa, que não se utiliza desses benefícios, é comparada com Deane: “a japonesa, atrás do terminal, parecia ter alguns anos a mais que o velho Deane, nenhum deles com o benefício da ciência” (GIBSON, 2008, p. 29).

Aqui William Gibson ampliou a realidade científica que começava se desenvolver nos anos 1980, e que, neste século, serve para prolongar a vida humana. Logo, é cada vez maior a população de idosos saudáveis e ativos no mercado de trabalho ou ajudando suas famílias em tarefas domésticas, em decorrência, sobretudo, de tratamentos possibilitados através dos avanços da

ciência e melhores condições de alimentação, chegando, atualmente, a uma expectativa de vida mundial de 65 anos, segundo dados da ONU (Organização das Nações Unidas).

Dessa união entre natural e artificial, resultam também, na obra, os “ciborgues”: personagens que possuem algum tipo de implante, como *chips*, e substituição de partes do corpo, para que este tenha suas funções ampliadas, segundo Fernandes (2006, p. 64); por exemplo, a personagem Ratz, que exibe um braço de plástico. “O braço plástico de Ratz zumbia quando ele levantava a caneca de bebida” (GIBSON, 2008, p.36). Sob este aspecto, trata-se de uma forma de unir homem e máquina, diminuindo cada vez mais a distância entre o homem e a tecnologia.

Familiaridade e novidade

Antes dos anos 1980, os autores de ficção científica inventavam marcas para dar a impressão de novidade em suas obras ou para evitar processos judiciais. Segundo Fernandes (2006, p. 82), essa era uma estratégia “fadada a distanciar ainda mais leitor e personagens: a imersão no texto acabava sendo prejudicada pela ausência de familiaridade”. Entretanto, essa realidade mudou com a chegada de Gibson à ficção científica, com o emprego de marcas conhecidas misturadas com inventadas, a fim de que o leitor se reconhecesse no texto, sentindo-se mais próximo das personagens:

Em meados dos anos 1980, um autor recém-entrado no gênero rompeu com o que poderíamos chamar de cânone da invenção absoluta, introduzindo nomes de empresas reais e imprimindo à ficção científica o efeito de real [...] William Gibson insere logotipos e marcas do mundo dos leitores não com finalidades de divulgação de produtos, mas precisamente para provocar uma familiaridade, a sensação (bastante divulgada pelos *cyberpunks*) de que o futuro está logo ali adiante, e que, a não ser por alguns avanços tecnológicos cruciais, ele não será nenhuma utopia galáctica, mas será bastante parecido com o mundo em que vivemos (FERNANDES, 2006, p.82-83).

A utilização dessas marcas e expressões conhecidas aparece, por exemplo, quando Case encontra um assalariado na rua e o narrador descreve a

cena desta forma: “Saiu do caminho para deixar um sararimam de terno escuro passar, exibindo o logo da Mitsubishi-Genentech tatuado nas costas da mão direita” (GIBSON, 2008, p.23). Ou quando surgem os nomes de lugares: Tóquio, Istambul e Rio de Janeiro, além das bebidas: vinho, cerveja e vodca. São também familiares os nomes de empresas criados pelo autor, por se assemelharem a nomes de empresas reais, como a *Julius Deane Import Export*.

Todavia, é com a criação de novos termos que o autor de ficção científica nomeia ou conta as novidades; desta forma, o livro traz, entre as principais, os lugares *Sprawl*⁴ e *Matrix* (ciberespaço), hoje espaço da Internet⁵; mas à época em que o livro foi lançado era uma situação nova, e causava estranhamento ao leitor as personagens se conectarem e desconectarem, em uma comunicação instantânea e universal.

Segundo Roberto de Sousa Causo (2003, p. 88), “a ficção científica se apresenta como um mundo ficcional diferente do nosso por força de fatores científicos e tecnológicos”. Logo, se o romance fala mais de máquinas, computadores e ambientes virtuais do que de seres humanos, foi inevitável o emprego de termos específicos da informática, que também trazem novidade e curiosidade para o livro; e provavelmente seja uma das causas de ele ser tão diferente dos outros romances, com uma linguagem seca e atraente ao mesmo tempo: “Com seu *deck* esperando no *loft*, um *Cyberspace 7 Ono-Sendai*. [...] O *Ono-Sendai*; o mais caro computador de Hosaca do ano que vem; um monitor Sony; uma dezena de disquetes de ICE nível corporativo” (GIBSON, 2008, p. 63).

Nesse processo de familiaridade, é relevante a junção dos produtos que existiam no mundo real com os que ainda eram especulação, ou muito raros, no mesmo cenário, conforme se pode observar quando Case chega a uma loja e vê juntos simples canivetes e *decks* (semelhante à placa que adapta um computador ao uso da Internet): “O lugar vendia objetos pequenos e brilhantes para marinheiros. Relógios, canivetes de mola, isqueiros, videocassetes de bolso, *decks* de *simstim*, correntes *mankiri* com pesos e *shurikens*” (GIBSON, 2008, p. 25).

Sampleamento da moda

Em *Neuromancer*, Gibson faz um sampleamento ou uma nova leitura para a moda da época do lançamento do romance principalmente destacando botas pretas e roupas pretas e apertadas: calças, jaquetas, camisas, ou acessórios: óculos escuros e espelhados. Para Fábio Fernandes (2006, p. 97), a roupa preta na obra de Gibson é mais do que fetiche, é “quase uniforme de super-herói”. As personagens de *Neuromancer* vestem-se predominantemente dessa forma, conferindo-lhe um tom sombrio e ao mesmo tempo sensual, combinando com o ambiente nostálgico e tão confuso quanto “uma televisão sintonizada num canal fora do ar” (GIBSON, 2008, p.15); do mesmo modo se pode observar na descrição de Molly feita por Case, quando a conhece: “– Ela se mandou. Levou seu Hitachi. Garotinha nervosa. E essa arma aí, cara? – Ela usava óculos espelhados. Suas roupas eram pretas. Os saltos das botas pretas afundavam na espuma sintética (GIBSON, 2008, p. 39).

A sensualidade de Molly, com suas roupas pretas, apertadas e provocantes, conforme se percebe no trecho: “ela vestia jeans de couro preto justíssimos e uma jaqueta preta grande feita de algum material fosco que parecia absorver a luz” (GIBSON, 2008, p.40), era o oposto do que as mulheres vestiam até então nos anos 1980 (uma década marcada por longas saias ou vestidos largos e floridos), com exceção dos *punks*, que usavam roupas pretas, mas causavam a impressão de desleixo. Portanto, através desta personagem e de muitas outras que também se vestem de preto no romance, o autor fez uma releitura da moda e lançou um estilo de vestir-se de forma elegante e sensual, tanto em ocasiões formais quanto no dia-a-dia, de roupas pretas, cor que até essa década era mais associada ao luto pelos mortos.

Mundo mal dividido entre pobres e ricos

Para Fernandes, a sociedade de um romance *cyberpunk* é mal dividida, tanto financeiramente quanto em referência a acesso a informações; sempre há personagens que possuem mais dinheiro e informações; de sorte que controlam os menos privilegiados, e estes, por sua vez, manifestam seu repúdio à situação, através das guerrilhas midiáticas:

O mundo *cyberpunk* é um mundo dividido (mal) entre os muito ricos, que dispõem de acesso fácil à comunicação instantânea universal, e os muito pobres, os mendigos e loucos da aldeia global, que lutam nos subterrâneos por esse acesso, criando tribos que trocam informações entre si sem parar, formando guerrilhas midiáticas (2006, p. 27).

O núcleo pobre de *Neuromancer* é representado, sobretudo, por Case, um *cowboy* (hacker) que, na maior parte da história, não possui dinheiro, vive há um ano sem se conectar à Matrix e dorme em caixões, no distrito portuário de Chiba, em Tóquio. Destaque-se que *caixões* sugerem uma metáfora para representar a falta de moradia em decorrência da pobreza ou do exagerado aumento da população, a ponto de não mais se ter onde construir habitações, mas sim cubículos que só possibilitam dormir; um prenúncio das condições subumanas em que vivem muitos favelados, até mesmo em países desenvolvidos como a França e os Estados Unidos, por exemplo.

Enfatize-se que o *caixão* pode representar também a morte simbólica de quem está à margem da tecnologia, uma vez que, quando Case ganha dinheiro e volta a plugar e flipar, rotineiramente, não mais há referência ao fato de ele dormir em caixões nem de andar sem destino pelas ruas; passa a viver bem e até com novos órgãos, consoante se depreende deste trecho: “gastou o grosso de sua conta na Suíça em um novo pâncreas e um novo fígado, e o resto em um novo *Onosendai* e uma passagem de volta ao Spawl. Encontrou trabalho” (GIBSON, 2008, p. 303).

As guerrilhas midiáticas são representadas pelos Panteras Modernos⁶, versão contemporânea dos grandes cientistas, agora “mercenários piadistas de mau gosto, tecnofetichistas niilistas” (GIBSON, 2008, p. 76), além dos *cowboys*, uma espécie de terroristas do ciberespaço, os *hackers* que aterrorizam os internautas, roubando-lhes dinheiro e informações, e enviando vírus que danificam os computadores. E como não existe uma lei específica que proteja as vítimas desses crimes, os *hackers* estão cada vez mais à vontade para continuar seus trabalhos.

O mundo dos ricos é bem retratado por Wintermute, uma inteligência artificial que possui dinheiro e mora no ciberespaço. Por conseguinte, domina a tecnologia e controla outras personagens, como Case e Molly, que trabalham para ele na busca de um código: “número codificado em um sistema matemático que não

existia em lugar algum fora da mente que era Neuromancer” (GIBSON, 2008, p. 290). O objetivo de Wintermute era unir-se a Neuromancer, provavelmente, a fim de que se tornassem mais poderosos do que seus próprios inventores:

Wintermute havia vencido, havia de algum modo se mesclado a Neuromancer e se tornado alguma outra coisa, alguma coisa que havia falado por meio da cabeça de platina, explicando que havia alterado os registros de Turing⁷, apagando todas as evidências do crime deles (GIBSON, 2008, p. 300).

Consumo exagerado de drogas

As personagens consumirem drogas é um aspecto polêmico da obra *cyberpunk*; de forma que, nas páginas de *Neuromancer*, desfilam vários tipos, desde as lícitas: vinho, cerveja, vodca, até as ilícitas: maconha, LSD, heroína, haxixe, crack, drogas injetáveis e até referências ao Ecstasy, sendo frequente a descrição das personagens “doidonas” ou “chapadas”. Drogas são vendidas livremente em mercados ou morros. “Este é o mercado central da cidade para temperos, software, perfumes, drogas...” (GIBSON, 2008, p. 11). “Vamos subir o morro, lá em cima, a gente vai ficar no barato a noite toda” (GIBSON, 2008, p.177). Robôs, ciborgues e humanos as consomem e passam a viver uma espécie de alucinação tão constante que às vezes não dá para afirmar se o que dizem ou veem acontece ou é apenas mais um efeito de drogas.

Entretanto, os entorpecentes são apresentados de forma negativa, não se trata de uma apologia ao seu consumo, mas sim um alerta do que pode acontecer às pessoas que pretendem viciar-se; mostram-se das primeiras doses gratuitas, até a total dependência, a ponto de não passar sem elas e a qualquer momento fugir para comprá-las, como acontece com Riviera: “– Comprar algumas drogas para ele? O quanto ele consome? Ela riu. – Ele está morrendo, coração. Mas parece que não consegue trabalhar sem aquele gostinho especial” (GIBSON, 2008, p.116).

As drogas injetáveis representam grande perigo no enredo; em seu consumo são empregadas as metáforas da cobra e do escorpião, substituindo o garrote e a agulha, o que pode ser uma advertência de que esse tipo de entorpecente serve também para contaminar seus usuários com doenças letais, por

exemplo, a AIDS. Não obstante, o romance descreve também o prazer do usuário após seu consumo, conforme se percebe quando Riviera se autoaplica uma dose:

— Vem. — O escorpião balançou as garras marrons e começou a subir pelo seu braço, suas patas pegando as trilhas levemente escurecidas das veias estufadas. Quando chegou à dobra interna do cotovelo, parou e pareceu vibrar. O ferrão despontou, estremeceu e afundou na pele em cima de uma veia inchada. A cobra coral relaxou, e Riviera deu um suspiro lento enquanto a injeção fazia efeito.

Então, a cobra e o escorpião desapareceram, e ele segurava uma seringa de plástico leitoso na mão esquerda. —“Se Deus fez alguma coisa melhor, guardou pra ele”. Conhece esse ditado, Case? (GIBSON, 2008, 127-128).

Uma das drogas mostradas no romance serve para realçar o lado negativo do uso de entorpecentes: a micotoxina, uma vez que danifica o sistema nervoso de quem esteja sob seu efeito, impede-o de acessar o ciberespaço, tornando-o inútil, igual a Case, que, além de não poder plugar-se mais, ainda fica doente: “iam se certificar de que o *cowboy* nunca mais trabalhasse. / Danificaram seu sistema nervoso com uma micotoxina russa dos tempos de guerra. / Amarrado a uma cama de um hotel em Memphis, seu talento queimando mícron a mícron, alucinou por trinta horas” (GIBSON, 2008, p.18).

O consumo de drogas — no romance, não obstante o exagero — é mostrado em forma de advertência do que poderá acontecer com quem se aventurar a trilhar o caminho dos entorpecentes, desde a dependência por maiores quantidades e diversificados tipos, até as doenças e ameaças de morte em consequência de seu uso. Configura também mais um alerta sobre o emprego da tecnologia para destruir o homem, haja vista que muitas das drogas mostradas no romance, como o ecstasy, por exemplo, são fabricadas em laboratórios, sendo utilizados, para tanto, conhecimentos científicos e tecnológicos.

Considerações finais

O romance *Neuromancer* apresenta uma associação entre literatura, ciência e tecnologia, para ampliar os avanços científicos e tecnológicos existentes no período de sua publicação; bem como antecipar invenções e discussões acerca

de questões polêmicas que influenciariam o comportamento social, além de apresentar aspectos positivos e, sobretudo, negativos desse desenvolvimento.

Entre os aspectos positivos, é relevante o emprego da tecnologia para facilitar a comunicação instantânea universal, tratamentos que prolongam a vida do homem com boa qualidade de vida. A discussão sobre drogas sem tabus, alertando as pessoas para os perigos de seu uso.

Todavia, como o romance pertence à ficção científica *cyberpunk*, realça os aspectos negativos da ciência e da tecnologia, sugerindo que ambas podem fazer mais vítimas do que beneficiados, haja vista que, mal utilizadas, geram desconforto, ganância, desonestidade e violência, a ponto de destruir o homem.

Por fim, *Neuromancer* traz as bases da cibercultura, a cultura do século XXI, como, por exemplo, grande interesse da sociedade por informática, computadores avançados, acesso à Internet, ataques de hacker, poluição, música eletrônica, discussões sobre drogas, tribos urbanas, modificações corporais e a moda de roupas pretas e óculos escuros.

Notas

¹Matrix: o ciberespaço. GIBSON, William. *Neuromancer*. 4. ed. Tradução Fábio Fernandes. São Paulo: Aleph, 2008. p. 310.

²Memória RAM (Random Access Memory): memória eletrônica regravável e expansível. Idem. p 310.

³ROM (Read Only Memory): memória eletrônica que, após gravada, nunca mais pode ser adulterada. Idem. p.. 310

⁴Sprawl: nome dado à megacidade composta pela junção entre todo o terreno urbano existente entre Boston e Atlanta (incluindo Nova York e Washington), nos Estados Unidos. Por isso também é conhecido pelo nome de BAMA (Boston – atlanta Metropolitan Axis, ou seja, Eixo Metropolitano Boston – Atlanta). Idem. p. 311.

⁵A Internet surgiu na verdade, a partir da Darpanet, em 1969, sofrendo sucessivas transformações sob as formas da Arpanet, Usenet e NSFNET, mas como todas essas redes eram de utilização restrita basicamente a cientistas e militares, convencionou-se que a ideia de ciberespaço passou a ser realmente disseminada na década de 1990 com a criação e a popularização da WWW (World Wide Web), estabelecendo comunicação instantânea universal, propiciada pelo ambiente virtual, além das fronteiras da ficção. FERNANDES, Fábio. *A construção do imaginário cyber*. William Gibson, criador da cibercultura. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2006. p. 22.

⁶Panteras Modernos: referência ao grupo ativista dos anos 1960 e 1970, os Panteras Negras. Também se refere a “The Panthers Moderns”, nome da banda de um dos expoentes do *cyberpunk*, John Shirley. Op. cit., p. 310.

⁷Turin: a organização criada por Gibson é inspirada pelo nome do matemático Alan Turing, criador do famoso teste que arbitra que, se uma máquina for capaz de dialogar com um homem sem que este perceba que conversa com um mecanismo, tal máquina pode ser considerada senciente – uma inteligência artificial. Op. cit., p. 311.

Referências

CAUSO, Roberto de Sousa. **Ficção científica, fantasia e horror no Brasil: 1875 a 1950**. Belo Horizonte: UFMG, 2003.

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

GIBSON, William. **Neuromancer**. 4. ed. Tradução Fábio Fernandes. São Paulo: Aleph, 2008.

GINWAY, M. Elizabeth. **Ficção científica brasileira**: mitos culturais e nacionalidade no país do futuro. Tradutor: Roberto de Sousa Causo. São Paulo: Devir, 2005.

TAVARES, Bráulio. **O que é ficção científica**. São Paulo: Brasiliense, 1986. (Coleção Primeiros Passos).

Antonia Pereira de Souza é mestre em Letras, na área de Estudos Literários pela Universidade Federal do Piauí (UFPI) e especialista em Língua Portuguesa pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC-MG).
e-mail: antonia1souza@hotmail.com