

A potência do imaginário de Neuromancer nas origens da cibercultura

*I went out walking under an atomic sky
Where the ground won't turn and the rain it burns
Like the tears when I said goodbye.*^[1]

Colapso do futuro no presente. Pós-humanidade. Obsolescência do humano. Globalização. Megalópoles decadentes e sombrias. Pervasividade tecnológica cotidiana. Orientalização do Ocidente. Domínio ostensivo das megacorporações. Espetáculo e consumo. Vigilância eletrônica. Próteses e extensões. Território informacional. Roupas de couro e vinil preto. Fusão do sintético com o orgânico. Faça Você Mesmo. Biotecnologias. Subculturas juvenis. Hackers. Matrix. Linguagem e gírias das ruas. Eu poderia continuar essa lista e ainda assim não encerraria a discussão sobre os efeitos teórico-conceituais, sociológicos, antropológicos e filosóficos que *Neuromancer* catalisou e constituiu a partir de seu lançamento na década de 1980.

Com *Neuromancer*, William Gibson rompeu as barreiras entre a chamada literatura tradicional e o gueto do *fandom* típico da ficção científica norte-americana, que permeou os sonhos de muitos autores de gerações anteriores: sci-fi sem fronteiras. O conceito de ciberespaço como matrix surgiu de sua prosa ácida e cinematográfica como um implante metálico nas rodas acadêmicas. Por tudo isso, Gibson conquistou os prêmios Hugo Award, Nebula Award e Philip K. Dick Memorial Award.

No recém-nascido, obscuro e transdisciplinar campo da cibercultura, a inegável e inseparável relação cultura e tecnologia, e as próprias representações da tecnologia em todos os formatos midiáticos da cultura contemporânea, em suas interfaces com as teorias literárias e culturais pós-modernas, são compreendidas como as redes de conexão entre humanos e máquinas.

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. Aliás, o termo *hacker* ainda geraria mais confusões, ao ser apropriado pela mídia de massa como um mero sinônimo de *cracker* (“hacker do mal”) e não como gênero literário ou elemento estético.

A força do imaginário de *Neuromancer*, no entanto, encontra-se para além da análise da narrativa e dos personagens. Ela reside na visão de mundo que a obra nos delineia à medida que avançamos em seus mistérios técnicos e corporativos, através de sua “prosa exemplar”: tecnológica e mecânica para alguns; e pós-moderna, vulgar e irônica para outros em sua confluência de citações, intertextos, colagens e paródias da cultura pop e da própria história da ficção científica. Na prosa urbana e sem censura de *Neuromancer*, Gibson nos convoca, de certa forma, como Lou Reed, uma de suas grandes influências, a “dar uma volta no lado selvagem” da guerra das gangues pelo domínio do ciberespaço.

Neuromancer é a primeira parte do projeto de uma trilogia – a segunda e a terceira partes, respectivamente *Count Zero* e *Mona Lisa Overdrive*, publicados no Brasil pela Aleph – de um designer de palavras habilidoso que utiliza imagens, descrições e sensações narrativas como ferramenta de observação da sociedade contemporânea e que soube perceber a efervescência de um período histórico visceral – o início dos anos 1980 – no qual a cultura da microinformática começou a se popularizar, desenhado a partir de diversas contraculturas – de um 1968 que volta em *looping* eterno – e subculturas nas quais os personagens mergulham.

Em uma trama intrincada e *noir*, *Neuromancer* apresenta o que alguns autores anglo-saxões chamam de *Social (Science) Fiction*, ou seja, Ficção (Científica) Social que nos oferece uma espécie de quadro fenomenológico para uma possível compreensão da cultura tecnológica, sua sociedade, comportamentos, usos e apropriações. Usos esses que se tornaram tão triviais vinte e cinco anos após o lançamento do livro, mas que na década de 1980 ostentavam um caráter imaginativo e visionário.

Em vez de descrever e acreditar num mundo perfeito, um paraíso tecnológico, com computadores garantindo o bem-estar e ajudando na resolução de problemas das pessoas, *Neuromancer* nos aponta o lado negro que os avanços podem ocasionar – megacorporações substituindo a soberania dos governos, trazendo toda a sorte de corrupção, aniquilação social e das relações interpessoais. À margem do permitido, só resta incorporar-se à sintonia de um canal morto, o que é o próprio comportamento *cyberpunk*, mesmo que se deixe de ser humano e se torne um ser mutilado.

Assim, 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 das 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.

Sem *Neuromancer*, talvez, os Wachowski não teriam levado a trilogia *matrix* para o cinema; as drogas sintéticas não chamariam a atenção nos telejornais; o cientista Kevin Warwick e seu implante robótico no braço não nos pareceriam tão “déjà vu”; talvez elementos eletrônicos não fossem misturados às guitarras; usar óculos escuros à noite, jaquetas de couro e máscara de gás não nos remeteria aos bares de Chiba City; assistir à “verdadeira vingança dos nerds” com Bill Gates e Steve Jobs, agora pastores milionários do rebanho informático, não seria tão interessante e divertido; a cultura juvenil japonesa talvez não tivesse se retroalimentado e praticamente apagado as suas origens ocidentais, a ponto de quase esquecermos de onde veio parte da estética cyberpunk, das roupas e visuais de muitos otakus (fãs/colecionadores japoneses de cultura pop juvenil como mangás, animes, bonecos etc.); e até uma banda como U2 não teria composto uma música como *The wanderer* (O andarilho), um *blues/country* eletrônico cujo vocal é do eterno *cowboy* fora da lei dark Johnny Cash e cuja letra foi inspirada pela leitura do livro. No percurso de constituição da cibercultura há muitas origens, rupturas e reconfigurações, todas elas possíveis e “reais”; no entanto, a versão ficcional presente em *Neuromancer* ainda ressoa como a de fruição estética mais potente.

Adriana Amaral
maio de 2008

Adriana Amaral é jornalista e doutora em comunicação social pela PUC-RS com estágio de doutorando pelo Boston College, EUA (com bolsa do CNPq). É autora de “*Visões perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk*” (Editora Sulina, 2006). Pesquisadora e professora do Mestrado em Comunicação e Linguagens da UTP-PR. Conselheira Científica da ABCiber – Associação Brasileira dos Pesquisadores em Cibercultura (2007-2009).