

## CIBERESPAÇO E PÓS-MODERNIDADE EM *NEUROMANCER* DE WILIAM GIBSON

Emanoel Cesar Pires de Assis \*

**Resumo:** O texto que aqui delineamos tem como objetivo suscitar reflexões no que diz respeito às novas posições sociais e culturais a que os indivíduos da atual sociedade pós-moderna são submetidos. Para isso, utilizaremos como referência a obra *Neuromancer*, do escritor norte-americano William Gibson, retratação visionária dessa nova sociedade. Destacando na obra referida aspectos como: o ciberespaço, a fragmentação identitária e o homem protético, ou seja, a simbiose homem/máquina. Com isso, tencionamos demonstrar como a obra gibsoniana elenca características do sujeito pós-humano, sujeito este produto desta era em foco, a pós-modernidade.

**Palavras-chave:** Neuromancer. Ciberespaço. Homem protético. Pós-modernidade.

### INTRODUÇÃO

Sentamos diariamente na frente de nossos computadores; vagando por um mundo ininterrupto e universal, fluido e escorregadio. Composto por milhões de outros mundos, plurais e individuais ao mesmo tempo. Um mundo onde a fragmentação, o crescimento e a contínua evolução, corroboram para um desencontro do ser consigo mesmo.

Em um ritmo mais que efêmero e rumo à infinidade de lugares para se visitar, entramos e saímos constantemente de diferentes espaços. Encontramo-nos, ou pensamos ter nos encontrado, para após um simples *click*, sabermos não ser aquele o nosso lugar. E continuamos na busca de nós mesmos, de um lugar que nos acolha e nos complete. Vã ação. Após algum tempo de viagem nesse mundo, o eu fragmentado que iniciara esse percurso, encontra-se mais diluído ainda, fracionado pelos diversos papéis e identidades, que se desligaram com a mesma rapidez com que se conectaram.

---

\*Acadêmico do Mestrado em Letras, área de concentração: Estudos Literários, pela Universidade Federal do Piauí – UFPI  
e-mail: lordemanoel@hotmail.com



Vivemos tempos incertos e cambiantes, tempos que nos deslocam e nos lançam em um oceano de ilhas à deriva. Vivemos na era pós-industrial, a era do capitalismo tardio. Rompemos e desconstruímos as grandes narrativas hegemônicas. A história não é mais vista como uma linha reta marcada por grandes acontecimentos. A história e as histórias estão sendo recontadas, reescritas e ressignificadas. Bem vindos à pós-modernidade.

É trazendo como pano de fundo essa nova *dominante cultural*<sup>1</sup>, o pós-modernismo, que apresentamos para o campo dos estudos literários, principalmente aquele que se detém na análise das obras frutos dessa nova era, uma apreciação da obra *Neuromancer*, do escritor norte-americano William Gibson.

É ainda tomando como base a fragmentação que a pós-modernidade instituiu no indivíduo de nossa era, que enfocaremos a nossa análise em distintos, mas mesmo assim conectados, aspectos relevantes da obra em questão. Visando com isso, dar uma visibilidade da imensidão analítica a que a obra pode ser submetida.

*A priori*, analisaremos a obra por uma ótica que contemple o caráter pós-humano de suas personagens e de seu ambiente narrativo, caráter esse decorrente do momento histórico que acolcheta homem e máquina numa relação dialética em que ambos modificam e ao mesmo tempo são modificados.

Em um segundo momento, faremos uma incursão pelo ciberespaço neuromanciano, destacando suas características e trazendo-o para o contexto contemporâneo, no intuito de evidenciarmos a profunda visão futurística que Gibson teve em sua época.

## **1 NEUROMANCER: UM UNIVERSO PÓS-HUMANO**

Até que ponto o homem continuará a sua busca por um nível de vida melhor? Pelo aumento da sua capacidade intelectual e física? Sua longevidade? Todas estas questões nos fazem refletir sobre a nossa natureza humana, e se ela está em um processo evolutivo e transformacional ou não.

Comparando um homem de dois séculos atrás ao homem de hoje, há alguma diferença, alguma mudança? A resposta com certeza é afirmativa. Marca-passos, próteses, microchips subcutâneos e uma outra vasta parafernália tecnológica estão cada

---

<sup>1</sup> Utilizamos o termo para fazer referência a Fredric Jameson.

vez mais presentes em nossas vidas. A ciência está sempre em busca de aumentar as possibilidades físicas, estéticas e cognitivas inerentes à fragilidade do corpo humano.

Essa busca pelo aperfeiçoamento da capacidade humana, a crescente hibridização do corpo pelas máquinas e este novo olhar sobre a natureza humana, recebeu, por partes dos teóricos e estudiosos desta área, a denominação de *Pós-humano*<sup>2</sup>. Para a estudiosa Lúcia Santaella (2003, p. 67) o termo é: “[Um] meio de expressão encontrado para sinalizar as mudanças físicas e psíquicas, mentais, perceptivas, cognitivas e sensoriais que estão em processo”.

É na tentativa de evidenciarmos o caráter pós-humano da obra de Gibson, que traremos à tona agora alguns aspectos de sua obra, tanto no que se refere à análise das personagens como da própria narrativa em si.

Já nas primeiras páginas do livro, quando Gibson começa a sua descrição do Chat – bar onde Case, protagonista da obra, encontra seu amigo Ratz – podemos perceber a inserção da simbiose homem/máquina.

Quem estava cuidando do bar era o Ratz, que enchia uma bandeja de copos com cerveja Kirin draft, com uma prótese de braço que se movia aos trancos. [...] O braço antigo gemeu quando ele o estendeu para pegar outra caneca. Era uma prótese militar russa, um manipulador com force-feedback de sete funções, revestido com plástico rosa encardido (GIBSON, 2008, p. 15-6).

De início, percebe-se que a narrativa será permeada por esta conexão homem/máquina. Hoje, parece ser fácil pensarmos em um homem que utilize uma prótese pela perda de uma das mãos, vale ressaltar que as próteses de hoje, nem de longe se equiparam com as citadas na obra em foco, mas na época em que Gibson escreveu a obra, 1983, esta relação ainda era concebida como futurista.

Quase todas as personagens da obra apresentam algum tipo de modificação genética, mental ou robótica. Como é o caso de Moly – uma espécie de agente com habilidades especiais, contratada para recrutar Case – que tem sobre os olhos lentes que aumentam sua visão, permitem-na enxergar no escuro e são dotadas de um relógio em

---

2 O termo não é novo, já mesmo no início do século XX podemos perceber a sua utilização. Para uma maior averiguação histórica do uso do termo pós-humano, consultar *How We Became Posthuman*, da autora N. Katherine Hayles.

uma de suas extremidades. Além de ter sob as unhas, lâminas projetáveis utilizadas como arma.

Ele percebeu que as lentes eram implantadas cirurgicamente, fechando as cavidades de seus olhos. [...] Ela estendeu as mãos com as palmas viradas para cima, os dedos brancos ligeiramente abertos, e, com um clique ligeiramente audível, dez lâminas de bisturi dupla face de quatro centímetros deslizaram de dentro de suas bainhas embaixo das unhas bordô (*idem*, p. 40-1).

Gibson nos apresenta um mundo profundamente modificado pelo avanço tecnológico e científico, com substancial modificação do ser humano por procedimentos médicos demasiadamente futurísticos.

A respeito dessa relação, cada vez mais perceptível, entre o homem e as máquinas Santaella (2003, p. 66) coloca:

Na passagem do século XX para o XXI, a reconfiguração do corpo humano na sua fusão tecnológica e extensões biomaquínicas está criando a natureza híbrida de um organismo protético, ciber que está instaurando uma nova forma de relação ou continuidade eletromagnética entre o ser humano e o espaço através das máquinas. Essa paradigmática reversão de perspectiva em nosso horizonte tornou essencial a superação da oposição entre o universo mecânico da tecnologia em prol de uma lógica da complexidade capaz de reconhecer que a vida do corpo e seus ambientes externos e mesmo internos estão inextricavelmente mediados pelas máquinas.

Hoje e a cada dia que passa, a relação homem/máquina está mais que perceptível. As máquinas estão presentes tanto internamente quanto externamente. O mundo atual está cada vez mais mediado pela utilização de novas máquinas e conseqüentemente novas tecnologias, esta relação está efetuada de tal forma que no contexto contemporâneo seria praticamente impossível pensar em uma humanidade desprovida de tais tecnologias.

Nos dias atuais, o aspecto visual do homem protético é facilmente distinguido; porém com o avanço da nanotecnologia, esta hibridização do corpo humano se fará em uma rapidez maior ainda, e com uma aparência exterior cada vez mais suavizada. Esta analogia biomaquínica é um dos grandes assuntos discutidos pelos teóricos do pós-humano, como Donald (*apud* SANTAELLA, 2003) para quem as tecnologias de

expansão dos sentidos e da inteligência dos seres humanos, bem como o caráter estético e de longevidade, devem corresponder ao terceiro estágio evolutivo da espécie. Assim, para Donald, o pós-humano apropriadamente significa o humano depois de ter se tornado híbrido.

A este respeito a teórica norte-americana Katherine Hayles (1999, p. 3) assevera: “In the posthuman, there are no essential differences or absolute demarcations between bodily existence and computer simulation, cybernetic mechanism and biological organism, robot technology and human goals <sup>3</sup>”.

Ainda no tocante sobre o aspecto pós-humano concedido às personagens em *Neuromancer*, podemos destacar a descrição que Gibson faz de um empresário amigo de Case:

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 cirurgias genéticas resetavam o código de seu DNA [...] (GIBSON, 2008, p. 25).

Certamente um dos grandes objetivos da ciência é prolongar a expectativa de vida do homem. Em *Neuromancer*, essa busca pela longevidade e até mesmo a eternidade pode ser destacada em dois momentos. O primeiro, com Julius Deane, no trecho supracitado, onde a personagem conseguiu alcançar uma idade de proporções bíblicas, graças a melhorias genéticas em seu DNA. O segundo faz referência aos diretores da Straylight – multinacional que controla praticamente toda atividade econômica no ambiente da trama gibsoniana. A Straylight representa o que na introdução chamamos de sociedade pós-industrial – dentre esses diretores, podemos realçar Ashpool.

Ashpool, juntamente com toda a gama de diretores da Straylight, todos da mesma família, mantinha-se vivo devido a uma técnica de congelamento do corpo humano denominada criogenia. Descrevendo-se para Molly, Ashpool relata: “Eu sou velho, Molly. Mais de duzentos anos, se você contar o frio. O frio”. (*idem*, p. 212).

Ainda sobre o congelamento dos corpos, para assim mantê-los vivos por mais tempo, Gibson expõe sobre os diretores da Straylight:

---

<sup>3</sup> No pós-humano, não há diferenças essenciais ou demarcações absolutas entre a existência corporal e a simulação de computador, mecanismo cibernético e organismo biológico, tecnologia robótica e objetivos humanos (tradução livre nossa).

Eles têm seu próprio sistema criogênico. Mesmo sob lei orbital, você está legalmente morto enquanto durar o congelamento. Parece que eles se revezam, embora ninguém tenha visto o pai-fundador em mais de trinta anos. A mãe-fundadora morreu num acidente de laboratório (*idem*, p. 94).

Apesar de não darem nenhuma garantia quanto a isso, hoje em dia algumas empresas, pela quantia de algumas centenas de milhares de dólares, oferecem a seus clientes a possibilidade de terem seus corpos congelados. Visando dessa forma, que com o crescente aumento da tecnologia, a técnica a que as personagens de Gibson são submetidas, possa ser uma realidade no futuro.

## **2 CIBERESPAÇO: UMA DIALÉTICA ENTRE O CORPO E A MÁQUINA**

Explicitado esta crescente relação entre o homem e a máquina, focalizaremos nossa análise em uma faceta que dê continuidade a esta relação, só que de uma maneira, ao mesmo tempo, mais profunda e menos visceral.

Mais profunda no sentido em que o ciberespaço permite uma relação onde tanto o homem penetra no cerne da máquina, habita o seu mundo, quanto a máquina adentra nos mais recônditos cantos do cérebro. E menos visceral no que diz respeito a não obrigatoriedade de utilização de próteses internas.

Mas afinal de contas, o que viria a ser o ciberespaço? Assim Gibson, o primeiro a utilizar o termo, o descreve:

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 de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas no ar não-espaço da mente, aglomerados e constelações de dados. Como luzes da cidade se afastando... (*idem*, p. 69).

Mais recentemente o estudioso e teórico francês Pierre Lévy assim explicitou o ciberespaço: “*Eu defino o ciberespaço como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores* (LÉVY,

1999, p. 92, grifos do autor). Referindo-se ao ciberespaço, Alckmar Luiz dos Santos (2003, p. 22) brevemente o define dessa forma: “Um espaço de construção de sentidos”. Para nós, o ciberespaço é, a grosso modo, simplesmente este vasto e interconectado mundo de mundos que visitamos sempre que mantemos contato com a *web*.

É a partir desta nova ótica que nos deteremos a verificar a descrição que William Gibson faz deste “espaço de construção de sentidos”, o ciberespaço. E é no início da obra que o autor, descrevendo Case – *cowboy* do ciberespaço – começa sua exposição:

Case tinha vinte e quatro anos. Aos vinte e dois era um cowboy, cowboy fora-da-lei, um dos melhores do Sprawl [...] 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).

O ciberespaço simboliza este abrir de janelas para outros campos, essa incursão finita, mas que nos leva por infinitos lugares. Para poder fazer essas incursões pelos mundos do ciberespaço, a mente humana sofre um processo que aqui chamaremos de descorporificação<sup>4</sup>. Assim, descorporificada, ou seja, retirada de seu corpo, a mente é capaz de adentrar na matrix, no ciberespaço. Vejamos o seguinte trecho de *Neuromancer*:

Para Case, que vivia até então na exultação sem corpo do ciberespaço, foi a Queda. Nos bares que freqüentava 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 (*idem*, p. 19).

No excerto percebemos que a importância era dada somente à mente, pois esta possibilitava a imersão no ciberespaço, o corpo era apenas “carne”. Case estava impossibilitado de plugar no ciberespaço, devido a um dano causado em seu sistema

---

4 Pedimos licença para usar o neologismo. Quando nos referirmos a este termo, estaremos fazendo menção à palavra inglesa comumente utilizada pelos estudiosos da relação ciberespaço/mente: *disembodiment*.

nervoso por uma “micotoxina”, por isso a afirmação de que este estava preso na própria carne. Pode-se apreender na obra gibsoniana a coexistência de dois paradigmas: um humanista que reforça a transcendência da alma, a elevação do ser, o desprendimento da mente/alma do corpo humano. Assim como o paradigma pós-humano que reforça a corporificação, a comunhão do corpo, enquanto máquina, quer seja protético ou não, com a mente.

A presença destes dois paradigmas pode ser melhor evidenciada se compararmos Case e os que plugavam no ciberespaço aos moradores de Zion. De um lado temos os que encaram a corpo como apenas carne, e para quem a verdadeira vida está na realidade oferecida pelo ciberespaço que afirmavam que: “Viagens eram coisas da carne” (*idem*, p. 96), de outro aqueles que vêem o ciberespaço como a Babilônia bíblica, sempre mantendo o maior contato físico possível: “Os zionitas sempre tocavam você quando eles estavam falando, mãos sobre os seus ombros” (*idem*, p. 106).

Ainda no tocante sobre a analogia feita na obra entre carne (corpo) e mente, temos o seguinte trecho:

Cowboys não entravam em simstim<sup>5</sup>, ele pensou, porque isso era basicamente um brinquedo de **carne**. Ele sabia que os trodos que usava e a pequena tiara de plástico que pendia de um deck de simstim eram basicamente a mesma coisa, e que a matrix do ciberespaço era, na verdade, uma simplificação do sensorio humano, pelo menos em termos de apresentação, mas o simstim propriamente dito lhe parecia uma multiplicação gratuita do input da **carne** (*idem*, p. 72, grifos nossos).

Essa descorporificação permite aquele que entra no ciberespaço viver em um mundo esquematizado por uma realidade virtual (RV). Atualmente, inúmeros *softwares* são capazes de nos apresentar e nos introduzir em um mundo criado unicamente por ambientes virtuais. Tais programas são dotados de uma riqueza de detalhes que nos possibilitam ter desde uma imagem que se assemelhe a nós, um avatar, quanto à possibilidade de interagir com outros participantes de fronteiras e culturas distintas. Sobre esse crescente surgimento de mundos virtuais Lévy (1999, p. 72) arrazoa:

---

<sup>5</sup> Estímulos simulados

Um mundo virtual pode simular fielmente o mundo real, mas de acordo com escalas imensas ou minúsculas. Pode permitir ao explorador que construa uma imagem virtual muito diferente de sua aparência física cotidiana. Pode simular ambientes físicos imaginários ou hipotéticos, submetidos a leis diferentes daquelas que governam o mundo comum. Pode, finalmente, simular espaços não-físicos, do tipo simbólico ou cartográfico, que permitam a comunicação por meio de um universo de signos compartilhados.

*Neuromancer* está repleto de referências aos mundos virtuais e a realidade por eles criadas. Dessa forma, poderíamos afirmar que os *decks* que permitem Case “plugar” para o ciberespaço representam a infra-estrutura física deste universo informacional da virtualidade, já que um ambiente virtual é um mundo de possíveis, calculado a partir de um modelo digital. Calculado porque no fim tudo, todas as imagens, sons e movimentos produzidos pelas RVs podem ser traduzidos por uma combinação binário de zeros e uns.

Consciente de que toda a informação de um mundo virtual pode ser expressa em números, Gibson, nos últimos momentos de sua obra, descreve como a inteligência artificial (I.A) *Neuromancer* criara o mundo no qual queria manter Case preso:

E ali as coisas podiam ser contadas, cada uma delas. Ele sabia o número de grãos de areia no constructo da praia (um número codificado em um sistema matemático que não existia em lugar algum fora da mente que era *Neuromancer*). Ele sabia o número de pacotes de comida amarelos nos latões do bunker (quatrocentos e sete). Ele sabia o número de dentes de metal na metade esquerda do zíper aberto da jaqueta de couro cheia de sal que Linda Lee usava quando andava pela praia ao entardecer, balançando um pedaço de lenha na mão (duzentos e dois) (GIBSON, 2008, p. 290).

Tudo é número. Todas as imagens, cores, sons, textos e toda a vasta gama de sensações que a interação com o ciberespaço suscita em nós, traduz-se em números. Podemos coadunar o supracitado por Gibson, com o seguinte trecho no qual Pierre Lévy explicita como se dão as informações nos ambientes virtuais:

Após serem armazenados, tratados e transmitidos sob a forma de números, os modelos abstratos são tornados visíveis, as descrições de imagens tornam-se de novo formas e

cores, o sons ecoam no ar, os textos são impressos sobre papel ou exibidos na tela, as ordens dadas a autômatos são efetuadas por acionadores etc. (LEVY, 1999, p. 37).

Diante de tal informação, surge-nos a inquietação. Poderíamos representar as artes do mundo virtual por números? A resposta certamente é afirmativa, mas com essa transcrição o que se perderia seria tão somente a própria arte. Mas deixemos este assunto para uma próxima análise, uma que objetive verificar a arte virtual em *Neuromancer*, uma que tenha Case como autor principal, o *artiste*<sup>6</sup>.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após essa viagem pelo mundo gibsoniano, esperamos ter demonstrado a imensa variedade analítica a que a obra em foco pode ser submetida. Como também ter ratificado o motivo pelo qual *Neuromancer* é considerado pela crítica uma obra literária permeada de características pós-modernas.

Pós-moderno, pós-humano, pós-industrial são apenas alguns dos pós que podemos atribuir a esta obra que revolucionou a maneira de fazer ficção científica. Apesar do anacronismo hoje de sua primeira frase, a que descreve uma televisão fora do ar, William Gibson foi capaz de prever inúmeros avanços tecnológicos e como essa tecnologia inundaria as nossas vidas, dando origem a um mundo cibercultural.

O ciberespaço primeiramente exposto na obra em foco, hoje é uma verdade universal cada vez mais totalizante e abrangente. Ininterrupta e plural. É este mesmo ciberespaço, agindo como agente libertador, que dará ao texto que aqui se delineou a possibilidade de circular em grande escala pelo mundo inteiro, sem que para isso seja necessário passar pelas mãos de qualquer editor, redator ou censor, basta inseri-lo neste universo infinito que é o ciberespaço.

---

<sup>6</sup> Durante toda a obra algumas personagens referem-se a Case como *artiste* ou artista.

## **REFERÊNCIAS**

GIBSON, William. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 2008.

HAYLES, Katherine. **How we became posthumans?** . Chicago: Chicago University Press, 1999.

JAMESON, Fredric. **Pós- modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio**. São Paulo: Ática, 1997.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

SANTAELLA, Lucia. As artes do corpo biocibernético. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade**. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

SANTOS, Alckmar Luiz dos. **Leituras de nós: ciberespaço e literatura**. São Paulo: Itáu Cultural, 2003.