

CORPOS PÓS-HUMANOS: CIBORGUES E TRANSMANISMO EM *NEUROMANCER*, DE WILLIAM GIBSON¹ POSTHUMAN BODIES: CYBORGS AND TRANSHUMANISM IN WILLIAM GIBSON'S *NEUROMANCER*

GABRIEL CHOUCAIR GARCIA²

Resumo: O artigo analisa a construção de identidades pós-humanas em *Neuromancer*, de William Gibson, por meio da interação dos corpos dos personagens com as tecnologias. A investigação se pauta em perspectivas não-dualistas sobre as ciências e as tecnologias, ao buscar entender a interação corpo-máquina a partir de sua relação com a vida. Estabelece-se uma crítica ao transumanismo enquanto projeto ideológico de construir um ser humano aprimorado, ao passo que se evidencia as competências terapêuticas e emancipadoras do conceito de ciborgue. A análise do discurso, somada às ferramentas da Epistemologia Histórica e da Teoria da História foram acionadas de forma a evidenciar como a narrativa literária articula a produção do conhecimento científico e de temporalidades ao formular seu universo pós-humano. Os resultados alcançados demonstram o potencial crítico do *cyberpunk*, sua concepção plural das tecnologias e apresentam as viabilidades do uso da ficção científica para ponderar sobre as desigualdades que permeiam os campos das ciências e das tecnologias, em perspectiva histórica. Conclui-se, desse modo, que *Neuromancer* contribui para uma Teoria da História não-antropocêntrica, ao tensionar o conceito de “ser humano”.

Palavras-chave: Pós-humanismo; transumanismo; *Neuromancer*.

Abstract: The article analyzes the construction of posthuman identities in William Gibson's *Neuromancer* through the interaction between characters' bodies and technologies. The investigation draws on non-dualist perspectives regarding science and technology, seeking to understand body-machine interaction based on its relationship with life. It establishes a critique of transhumanism as an ideological project aimed at building an enhanced human being, while highlighting the therapeutic and emancipatory capacities of the cyborg concept. Discourse analysis, combined with tools from Historical Epistemology and Theory of History, was employed to demonstrate how the literary narrative articulates the production of scientific knowledge and temporalities in formulating its posthuman universe. The results demonstrate the critical potential of cyberpunk and its plural conception of technologies, presenting the

¹ Este artigo contém trechos integrais da pesquisa realizada para a dissertação de mestrado intitulada “Pós-humanidades: corpos cibernéticos, temporalidades digitais e História em *Neuromancer* (1984)” adaptados para o formato de artigo, mais especificamente o capítulo 1 e seus dois primeiros subtópicos.

² Mestrando pelo Programa de Pós-Graduação em História da Universidade de Brasília (PPGHIS/UnB), bolsista da Fundação de Apoio à Pesquisa do Distrito Federal (FAPDF). (Email: gabriel.choucair@gmail.com).

viability of using science fiction to reflect on the inequalities permeating the fields of science and technology from a historical perspective. It is thus concluded that *Neuromancer* contributes to a non-anthropocentric Theory of History, by challenging the concept of “human being”.

Keywords: Posthumanism; Transhumanism; *Neuromancer*.

Introdução

O objetivo deste artigo é analisar como *Neuromancer*, de William Gibson constrói identidades pós-humanas por meio da interação dos corpos dos personagens com as tecnologias. Essa análise será empreendida de modo a investigar o objetivo mais amplo de compreender o descentramento do “Homem” na ficção científica (FC) e traçar sua relevância para o diálogo entre pós-humanidades e Teoria da História. Nesse contexto, existem três principais posições no debate sobre a interação corpo-máquina: (1) a “biocatastrofista”,³ que nega o uso das tecnologias devido a sua ameaça à democracia e à condição humana;⁴ (2) a “tecnoprofeta”,⁵ composta por engenheiros e bilionários do Norte global, que objetivam construir um corpo humano aprimorado em escala indefinida e (3) as interpretações não-dualistas, que procuram entender as relações entre corpo e máquina por meio de seu enraizamento na vida, como propôs o filósofo e historiador das ciências Georges Canguilhem.⁶ Sigo essa última abordagem. Para tanto, utilizo o romance *Neuromancer*, de Gibson, para conduzir a argumentação, devido ao seu potencial imaginativo e à sua relação direta com o tema da interação corpo-máquina, as biotecnologias e as inteligências artificiais (IAs). Quanto à metodologia, emprego uma análise do discurso, que focaliza a escrita de Gibson, considerando sua biografia e a época em que escreveu. Busco considerar, do mesmo modo, sua recepção em outras conjunturas, a leitura crítica do conteúdo e as técnicas literárias utilizadas.⁷ Complemento a análise do discurso às ferramentas da Epistemologia Histórica, que investiga os aspectos sócio-históricos da produção de conhecimento. Ademais, comunico com as perspectivas da Teoria da História, ao refletir sobre a construção de temporalidades, narrativas e historicidades no romance. O aporte teórico do artigo está relacionado ao debate

³ O emprego dos termos “biocatastrofistas” e “tecnoprofetas” é retirado da obra de Dominique Lecourt. Cf. LECOURT, Dominique. **Humano Pós-Humano**. A técnica e a vida. Tradução: Luiz Paulo Rouanet. São Paulo: Edições Loyola, 2005.

⁴ Exemplos da argumentação biocatastrofista: Cf. FUKUYAMA, Francis. **Nosso futuro pós-humano**. Rio de Janeiro: Rocco, 2003 e HABERMAS, Jürgen. **O futuro da natureza humana**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

⁵ Exemplos da argumentação “tecnoprofeta”. Cf. BOSTROM, Nick. A history of transhumanist thought. **Journal of Evolution and Technology**. Connecticut, v. 14, n. 1, p. 1-25, 2005 e KURZWEIL, Ray. **The singularity is near: When humans transcend biology**. New York: Viking, 2005.

⁶ CANGUILHEM, Georges. Máquina e Organismo. In: _____. **O conhecimento da vida**. Tradução: Vera Lucia Avellar Ribeiro. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012.

⁷ Sigo os preceitos metodológicos elencados por Julio Bentivoglio e Kelly Andrade em BENTIVOGLIO, Julio; ANDRADE, Kelly. **História & Literatura: o uso de obras literárias como fontes históricas**. 2. ed. Serra: Editora Milfontes, 2024.

apresentado, em que busco alinhar-me às perspectivas não-dualistas sobre a interação corpo-máquina. A escrita do texto é estruturada em dois tópicos principais: (1) a trajetória de Gibson e sua relação com o universo *punk* da tecnologia e (2) as porosidades entre as categorias de orgânico/inorgânico e corpo/máquina em *Neuromancer*. Desejei concluir que Gibson transita entre a emancipação e a desigualdade social em suas construções pós-humanas. O autor reflete, assim, sobre o conceito de ser humano e revela um potencial imaginativo e investigativo da ficção em lidar com as inseguranças humanas frente à tecnologia e às mudanças científicas e tecnológicas do século XXI.

A trajetória de William Gibson e o aspecto punk do cyber

“Ciberespaço. Uma alucinação consensual vivenciada diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações, por crianças que estão aprendendo conceitos matemáticos... uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas no não espaço da mente, aglomerados e constelações de dados. Como luzes da cidade, se afastando...”⁸

Essa é a mensagem automática transmitida pelo *deck* utilizado por Case, o protagonista do romance, para acessar o ciberespaço, uma interposição de dimensões tecnológicas inacessíveis à realidade material. Publicado originalmente em 1984, o romance é a obra de FC mais conhecida do autor. Ao procurar “o finlandês”, um técnico e traficante ilegal que fornece as ferramentas eletrônicas necessárias para adentrar o ciberespaço, o hacker Case inicia sua missão ao lado de sua parceira Molly Millions, uma ciborgue que possui reflexos e sentidos alterados por procedimentos médicos e implantes digitais. O excerto ilustra como os universos *cyberpunk* são caracterizados por um mundo de intensa desigualdade social, em que a tecnologia, apesar de provocar violências e distensões sociais, é usada pelos personagens como uma válvula de escape para fugir do cotidiano de opressão imposto. O romance se desenrola em um mundo em que as empresas de tecnologia transcendem as fronteiras nacionais por meio da dominação científica. *Neuromancer* é a primeira parte da trilogia *Sprawl*, composta, também, pelos romances *Count Zero* e *Mona Lisa Overdrive*. A análise do artigo volta-se a *Neuromancer*, devido ao tempo disponível para a pesquisa e sua exequibilidade. Além disso, o recorte parte do impacto específico da primeira parte da trilogia e sua influência sobre o *cyberpunk* e a cibercultura, de modo geral.

É proveitoso traçar breve biografia de Gibson, de forma a adentrar os debates estéticos, tecnológicos e sociais do período em que a obra foi escrita. Nascido em 1948 em Conway, na Carolina do Sul, nos Estados Unidos, Gibson passou a maior parte de sua infância

⁸ GIBSON, William. *Neuromancer*. Tradução: Fábio Fernandes. 5. ed. São Paulo: Aleph, [1984] 2016, p. 77.

em Wytheville, no estado da Virgínia. O autor comenta de onde derivou suas inspirações para criar o universo do *Sprawl*, já que nasceu em uma cidade pequena e rural:

*I grew up in a tiny town. I grew up in a town in southwestern Virginia, about 2000 people. It was a village, really, with nothing at all to do. And I've spent the rest of my life looking for... looking for environments with a lot going on in them, and a lot of different things going on in them. And that's what I... really what I like about the cities. To some extent, most real cities don't have enough of it to keep me happy. So I think I made up a place that had enough going on.*⁹

Gibson, ainda enquanto criança, recebeu a notícia da morte do pai, o gerente de construção William Ford Gibson Jr., que se engasgou durante uma viagem de trabalho.¹⁰ A morte inesperada do pai impactou significativamente a mãe, Elizabeth Otey Gibson, que enfrentou crises de ansiedade e depressão. Aos treze anos, sem o conhecimento da mãe, Gibson iniciou a leitura de autores da literatura *beat* como Allen Ginsberg, Jack Kerouac e William S. Burroughs.¹¹ Durante esse período, Gibson obteve um desempenho negativo na escola, e sua mãe o enviou para o internato da *Southern Arizona School for Boys* em Tucson. Gibson não rejeitou a ideia, porém, sua mãe não tinha dinheiro suficiente para pagar a escolha preferida de seu filho no sul da Califórnia.¹² A mãe de Gibson faleceu quando ele tinha 18 anos. O autor decidiu, então, mudar-se ao Canadá em 1967, durante o envolvimento norte-americano na Guerra do Vietnã. Nesse momento, Gibson viveu imerso no universo da contracultura, viajando à Califórnia, à Europa e à Eurásia. Lá, inclusive, baseou o cenário urbano de *Neuromancer*, com a inspiração em locais como Londres e Istambul, mais do que propriamente nas cidades norte-americanas em que o livro se passa. Gibson ressalta, contudo, que essa “fuga” da guerra não foi literal, pois não chegou a ser diretamente convocado. Seu desejo de imigrar ao Canadá partiu da vontade de se envolver diretamente com a contracultura. Como exemplo desse cotidiano, Gibson estava em situação de rua quando

⁹ Adaptado de GIBSON, William. **William Gibson - Cyberpunk - BBC Late Show**. London: BBC, 1991. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VVBCWFlgaXc>. Acesso em: 16 nov. 2025. Tradução minha: Cresci numa cidadezinha. Cresci numa cidade no sudoeste da Virgínia, com cerca de 2.000 habitantes. Era uma vila, na verdade, sem absolutamente nada para fazer. E passei o resto da minha vida procurando ambientes com muita coisa acontecendo, com muitas coisas diferentes acontecendo. E é isso que eu realmente gosto nas cidades. De certa forma, a maioria das cidades reais não tem o suficiente disso para me fazer feliz. Então acho que criei um lugar que tinha o suficiente acontecendo.

¹⁰ SOLOMON, Deborah. Questions for William Gibson. Back from the future. **The New York Times Magazine**, New York, Aug. 19, 2007. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2007/08/19/magazine/19wwln-q4-t.html>. Acesso em: 10 dez. 2025.

¹¹ BECKER, Christophe. **L'influence de William S. Burroughs dans l'oeuvre de William Gibson et de Genesis P-Orridge**. 2010. Tese (Doutorado em Línguas, Literaturas e Civilizações dos Países de Língua Inglesa) - Université Paris 8, Paris, 2010, p. 270. Disponível em: <https://theses.fr/2010PA084168>. Acesso em: 10 dez. 2025.

¹² **NO Maps for These Territories**. Direção: Mark Neale. Produção de Mark Neale, Chris Paine e Mark Pellington. Canadá: Docurama, 2000. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=xCHGmkNY_Q4&t=1s. Acesso em 16. nov. 2025.

começou a trabalhar em uma *head shop*¹³ em Toronto. Dentre seus empregos, foi lenhador em uma fábrica de fibras de vidro, além de instrutor de serigrafia e de participar de programas de obras públicas.¹⁴ No documentário *No Maps for These Territories*, dirigido por Mark Neale, amigo pessoal de Gibson, o autor discorre sobre a comunidade de imigrantes estadunidenses que se instalou na maior cidade canadense durante a guerra. Os norte-americanos que viviam em Toronto escapavam do alistamento e lidavam com questões como a depressão, o suicídio e o abuso de substâncias. Aos 21 anos, Gibson completou o ensino médio em Washington D.C., e, posteriormente, continuou a viver em Toronto na década de 1960, onde conheceu a esposa Deborah Thompson, nascida em Vancouver. Juntos, viajaram para a Europa e, nos anos 1970, mudaram-se para a costa oeste da Colúmbia Britânica. Durante essa mudança, ele recebeu um auxílio estudantil e obteve bacharelado em inglês em 1972 pela *University of British Columbia*, em Vancouver. Lá, participou de convenções de FC, onde conheceu o autor John Shirley, que o incentivou a vender seus trabalhos.¹⁵ Gibson também se encontrou, em 1981, em uma convenção de FC em Denver, com o autor Bruce Sterling, que o motivou a escrever profissionalmente e com quem futuramente co-produziria *The Difference Engine*¹⁶, obra seminal do *steampunk*. Gibson conta, no podcast *The Geek's Guide to the Galaxy*, como foi o processo de vender seus primeiros trabalhos:

Then a friend of mine, who was much more aggressive and ambitious than I was, had gone to New York and was hustling publication in Omni, and told me they were paying good money and I was a fool not to get in there. So he somehow talked me into submitting to them, and I think the idea of submitting to a bigger market created some pressure that caused me to push a little harder in the rewrite than I would have done submitting to a less big-deal market. Then they bought it. But I went from, you know, a market that paid like \$27 for a story to a market that paid like \$2,700 for a story of the same length.¹⁷

Inicialmente, Gibson vendia seus manuscritos por menos de cem dólares. Na década de 1980, o autor conheceu Terry Carr, editor, escritor e fã de FC, que contratava autores para

¹³ Segundo o Cambridge Dictionary, uma “*head shop*” vende “equipamentos para fumar cannabis e tabaco, e frequentemente produtos New Wave.” Tradução minha. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/head-shop>. Acesso em: 04 mar. 2026.

¹⁴ GIBSON, William. **William Gibson - Cyberpunk - BBC Late Show**. London: BBC, 1991. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VVBCWFlgaXc>. Acesso em: 16 nov. 2025.

¹⁵ MCCAFFERY, Larry. An Interview with William Gibson. In: _____ (Org.). **Storming the Reality Studio: a casebook of cyberpunk and postmodern science fiction**. Durham, North Carolina: Duke University Press, 1991. Disponível em: <https://doi.org/10.1215/9780822398226-042>. Acesso em: 10 dez. 2025.

¹⁶ GIBSON, William; STERLING, Bruce. **The Difference Engine**. London: Victor Gollancz Ltd, 1990.

¹⁷ GIBSON, William. **Interview: William Gibson**. Entrevistador: David Barr Kirtley. [S. l.]: The Geek's Guide to the Galaxy, Lightspeed Magazine, abr. 2012. Podcast. Disponível em: <https://www.lightspeedmagazine.com/nonfiction/interview-william-gibson/>. Acesso em: 16. nov. 2025. Tradução minha: Então, um amigo meu, muito mais agressivo e ambicioso do que eu, tinha ido para Nova Iorque e estava tentando conseguir publicação na Omni. Ele me disse que pagavam bem e que eu era um tolo se não tentasse. De alguma forma, ele me convenceu a enviar meu texto para eles, e acho que a ideia de enviar para um mercado maior me pressionou um pouco mais na reescrita do que eu teria feito se tivesse enviado para um mercado menor. Ai eles compraram. Mas eu passei de um mercado que pagava uns 27 dólares por matéria para um que pagava uns 2.700 dólares por uma matéria do mesmo tamanho.

suas primeiras publicações, como aconteceu, similarmente, com a autora Ursula K. Le Guin, como comenta o próprio Gibson em entrevista.¹⁸ Na introdução da edição comemorativa do aniversário de 20 anos da primeira publicação de *Neuromancer*, Gibson homenageia sua escrita ao falecido editor Terry Carr, que financiou a publicação de *Neuromancer* e de outros autores novatos, como Kim Stanley Robinson.¹⁹ A partir da publicação de *Neuromancer*, que foi um sucesso de vendas, o romance foi recebido positivamente na crítica, sendo agraciado com o Prêmio Hugo, o Prêmio Nebula de Melhor Romance e o Prêmio Philip K. Dick.

Essa primeira apresentação da trajetória de Gibson é proveitosa para introduzir as diversas partes que compõem a metodologia de análises literárias na História, como pontuam Julio Benvivoglio e Kelly Andrade: “Temos ao menos três grandes possibilidades de exame: a escrita (o autor, sua biografia, sua época), a recepção (como são lidos e mobilizados) e a leitura crítica de seu conteúdo.”²⁰

Para realizar essa leitura crítica, deve-se considerar, também, as tradições e diálogos que a obra estabelece com seu tempo, tradições, técnicas e linguagens:

É no interior desse quadro que devemos considerar o surgimento e a circulação das obras literárias. Elas devem ser pensadas imersas na temporalidade – carregando e atravessando o tempo – e em diferentes olhares, no modo como dialogam com a tradição, com os pares, com os leitores, com seu tempo. Estas marcas da historicidade seguramente deixarão vestígios ou ruínas no interior dos textos ficcionais. E não se deve desprezar o autor, seu lugar social (Certeau, 2002), sua biografia, tampouco o destinatário ou destinatários do texto, além dos aspectos voltados para o formato/gênero em questão e, evidentemente, o próprio conteúdo.²¹

Nesse sentido, considerando esse conjunto de fatores com o qual sua escrita dialoga, Gibson auxiliou a fundar e moldar o gênero do *cyberpunk*. Essa vertente literária se tornou uma das mais famosas e cultuadas pelos fãs de FC nos anos 1980 e 1990, dando origem a outras variantes e subgêneros, como o *biopunk*, o *solarpunk* e o *dieselpunk*. A obra que é conhecida por ter popularizado o termo *cyberpunk* enquanto movimento estético e literário é *Neuromancer*, de Gibson. As histórias *cyberpunk* costumam trazer um contraste entre as tecnologias de ponta (*high tech*) e a baixa qualidade de vida (*low life*) dos cidadãos em contextos distópicos, em que o cotidiano é controlado por corporações tecnológicas bilionárias.

Fazendo uma breve sinopse do livro, em *Neuromancer* acompanhamos Case, um hacker decadente que é envenenado por seu ex-patrão. Case é recrutado por Molly Millions, a

¹⁸ MEDIA Burn Archive. **The 90'S raw: William Gibson**. Direção: Joel Gold. [S.l.]: Fund for Innovative TV (FITV), 1990. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=x6QH5ixsEEU>. Acesso em: 16 nov. 2025.

¹⁹ GIBSON, William. **Neuromancer**. 20th anniversary edition. New York: Ace Books, 2004.

²⁰ BENTIVOGLIO, Julio; ANDRADE, Kelly. **História & Literatura: o uso de obras literárias como fontes históricas**. 2. ed. Serra: Editora Milfontes, 2024, p. 76.

²¹ Ibid., p. 23-24.

mercenária ciborgue, e por Armitage, um hacker manipulado pela IA Wintermute. Toxinas são acopladas a seu corpo, e elas só seriam liberadas se Case concluísse a missão de Armitage. O objetivo atribuído a ele é de invadir os sistemas da família Tessier-Ashpool (T-A), que controla o universo do livro. Isso deve ser feito para que Wintermute possa realizar seu plano de se fundir com a IA Neuromancer (ambas criadas pela família T-A). Boa parte do livro se passa em *Sprawl*, megacidade composta pela área urbana entre Boston e Atlanta, nos Estados Unidos, por isso sendo chamada de BAMA,²² o Eixo Metropolitano Boston-Atlanta (incluindo Nova Iorque e Washington D.C). Porém, os personagens também passam pelos centros clínicos de *Chiba City*, inspirado nas grandes cidades japonesas, e por diversas estações espaciais. No caminho, eles enfrentam alucinações induzidas pela tecnologia e pelas drogas, fazendo várias viagens ao ciberespaço, até que se consolida o momento do clímax, em que as IAs finalmente se fundem e Case consegue sobreviver. Gibson explica de onde partiu sua definição de ciberespaço:

I needed a buzzword. Buzzwords are very important in science fiction and I think I came up with cyberspace before I had the imaginary technology for it. I needed a name for a realm, for another order of being. So I sat down with a sheet of paper and literally, my, you know, made up a list. I can't remember the others, but they weren't memorable. That's because they weren't memorable. They weren't good buzzwords. If I'd called it 'data space', perhaps none of this would have happened. But 'cyberspace' has a nice... has a nice buzz to it. It's something, you know, it's something like an ad... an advertising man might have thought up, and well, I got it, I thought, 'That's a novel little thing.' I knew that it was, uh, it was slight and essentially hollow, and that I'd have to fill it... have to fill it up with meaning. So then I had to go off and cook up the, uh, the sci-fi rationale.²³

O excerto é singular por explicitar as técnicas e as inspirações do autor em construir suas histórias. Além disso, o trecho expõe como essas técnicas se relacionam ao gênero da FC e sua plausibilidade, quando ele menciona a necessidade de “elaborar a justificativa de ficção científica”. Aqui, é central definir, também, o que considero por ficção científica e quais são as especificidades do *cyberpunk* dentro desse gênero. Dialogo, portanto, com a ideia de Darko Suvin, escritor e crítico canadense, sobre o que é esse conjunto de textos:

[science fiction is] a literary genre or verbal construct whose necessary and sufficient conditions are the presence and interaction of estrangement and cognition

²² Em inglês, no original: “*Boston-Atlanta Metropolitan Axis*”.

²³ Adaptado de GIBSON, William. **William Gibson - Cyberpunk - BBC Late Show**. London: BBC, 1991. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VVBCWFlgaXc>. Acesso em: 16 nov. 2025. Tradução minha: Eu precisava de uma palavra da moda. Palavras da moda são muito importantes na ficção científica e acho que criei o termo “ciberespaço” antes mesmo de ter a tecnologia imaginária para ele. Eu precisava de um nome para um reino, para outra ordem de existência. Então, sentei com uma folha de papel e, literalmente, fiz uma lista. Não me lembro das outras palavras, mas elas não eram memoráveis. Não eram boas palavras da moda. Se eu tivesse chamado de “espaço de dados”, talvez nada disso tivesse acontecido. Mas “ciberespaço” tem um... um certo impacto. É algo que um publicitário poderia ter criado, sabe? E bem, eu entendi, pensei: “Que novidade!”. Eu sabia que era, hum, era superficial e essencialmente vazio, e que eu teria que preenchê-lo... preenchê-lo com significado. Então, tive que elaborar a justificativa de ficção científica.

*and whose main device is an imaginative framework alternative to the author's empirical environment.*²⁴

O conceito de Suvin explicita que a FC combina a infamiliaridade com a plausibilidade científica, a partir da ideia de estranhamento cognitivo. Dessa forma, Gibson escreveu sua obra e conceituou o ciberespaço antes do advento da internet, mas como explica em sua entrevista, o autor precisava de uma palavra da moda. Por isso, preencheu a palavra de significado e a combinou à uma justificativa “racional” da FC. Adam Roberts também ajuda a pensar e definir o *cyberpunk* e a FC:

*Cyberpunk, more thoroughly and systematically than any other SF novum, is built around the process of metaphor. Cyberspace itself is not a real space but a notional space, a metaphorical space. In Gibson's novel it is described in literal, visual terms, although the narrative repeats several times that it is not a literal or visual space, but rather a 'non-space'.*²⁵

Roberts destaca, dessa forma, que o processo de criação do *cyberpunk* constitui um emaranhado de metáforas para formular um “não-espaço” nocional, literário e visual. Contudo, ele não deixa de remeter à materialidade de seus dilemas sociais e políticos ocorridos no espaço real e físico.

Alguns trabalhos no Brasil se dedicaram a pesquisar sobre *Neuromancer*, o *cyberpunk* e suas possíveis conexões com a Teoria da História e o pós-humanismo. Leticia Wehmuth, por exemplo, analisa a relação de *Neuromancer* e das distopias com o desgaste da temporalidade moderna e a emergência de temporalidades pessimistas, por meio da crítica ao neoliberalismo.²⁶ Taynna Marino, em uma proposta de história conceitual, investiga a ideia de empatia mobilizada por Philip K. Dick em *Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?*, em um cenário pós-humano. Em sua argumentação, Marino aciona a categoria de empatia e a associa ao pós-humanismo, de forma a destacar que “em suas diferentes abordagens” o pós-humanismo possibilita “pensar a descentralização das narrativas universais e a inclusão do outro”.²⁷ Corroboro os argumentos das autoras ao destacarem as conexões do

²⁴ SUVIN, Darko. **Positions and Presuppositions in Science Fiction**. London: Macmillan, 1988, p. 37. Tradução minha: [A ficção científica é] um gênero literário ou constructo verbal cujas condições necessárias e suficientes são a presença e a interação do estranhamento e da cognição, e cujo principal dispositivo é um quadro imaginativo alternativo ao ambiente empírico do autor.

²⁵ ROBERTS, Adam. **Science Fiction (The New Critical Idiom)**. New York: Routledge, 2006, p. 126-127. Tradução minha: O *cyberpunk*, mais completa e sistematicamente do que qualquer outra novidade da ficção científica, é construído em torno do processo de metáfora. O ciberespaço em si não é um espaço real, mas um espaço nocional, um espaço metafórico. No romance de Gibson, ele é descrito em termos literais e visuais, embora a narrativa repita várias vezes que não é um espaço literal ou visual, mas sim um “não-espaço”.

²⁶ WEHMUTH, Leticia. **Futuro incerto: um estudo das distopias literárias a partir da obra Neuromancer de William Gibson**. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal do Paraná, Setor de Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em História. Curitiba, 2015, p. 12.

²⁷ MARINO, Taynna. **Empatia em tempos de pós-humanismo: um estudo sobre a alteridade e compreensão histórica a partir da obra Androides Sonham com Ovelhas Elétricas? (1968)**. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal do Espírito Santo, Centro de Ciências Humanas e Naturais, Programa de Pós-Graduação em História Social das Relações Políticas. Vitória, 2020, p. 124.

pós-humanismo à Teoria da História e às narrativas de FC *cyberpunk*, que ponderam sobre as redefinições do que é ser humano nos séculos XX e XXI.

Quanto ao seu teor pessimista e a relação com as conjunturas sociais, o gênero do *cyberpunk* se opõe ao teor utópico de ficções científicas de outras décadas. Le Guin²⁸ expõe sua relação com as eras da FC e ajuda a esquematizar suas fases: para ela, a “Era de Ouro” (1940-1950) não a interessa muito, devido ao foco narrativo excessivo dado aos soldados e aos hardwares. Le Guin também se distancia dos estereótipos da era *Pulp*, populares durante as décadas de 1920 e 1930, como as viagens espaciais e os ataques extraterrestres, quando esses temas foram utilizados para justificar tecnocracias e niilismos. A partir de objetos como o desenvolvimento das tecnologias, o uso de drogas e a revolução sexual, a literatura *cyberpunk* dialoga com temas da FC *New Wave* dos anos 1960 e 1970, marcada pela experimentação. Ela também integra em seus enredos os entraves sociais e políticos norte-americanos da Guerra Fria, como a luta pelos direitos civis, a guerra do Vietnã e as reações expressas pelos movimentos de contracultura.²⁹ Como já exposto, são temas recorrentes na própria trajetória pessoal de Gibson. O movimento literário se popularizou, portanto, a partir da interlocução com essas reflexões sobre as condições de raça, gênero e classe em um mundo profundamente violento e que enfrentava crise moral e política.

É considerável, então, definir de que modo lido com o *cyberpunk*, a escrita de Gibson e a literatura enquanto fontes historiográficas de análise. Como mencionado anteriormente, considero, principalmente, sua escrita (autor, biografia, época) e a leitura crítica a partir do diálogo com a Teoria da História e a Epistemologia Histórica, de forma a discutir temas do pós-humanismo. No entanto, não procuro desconsiderar a recepção e o impacto de Gibson em outras obras, contextos, realidades e estéticas. A literatura, nesse sentido, pode constituir, para além da representação, uma alegoria da própria realidade. A recepção, portanto, pode ajudar a entender a literatura enquanto fonte e realidade ela mesma, incitando à ação, como expressa Daniel Faria.³⁰ Ora, seria impossível de imaginar cenários como o do filme *The Matrix*,³¹ por exemplo, sem a solidificação do gênero incentivada por *Neuromancer*. A influente banda nova iorquina pós-punk de *noise-rock* Sonic Youth não teria lançado a faixa *The Sprawl*,

²⁸ LE GUIN, Ursula. **The Language of the Night: Essays on Writing, Science Fiction, and Fantasy**. New York: Scribner Book Company, 2024, p. 29.

²⁹ ROBERTS, Adam. **Science Fiction (The New Critical Idiom)**. New York: Routledge, 2006, p. 63-64.

³⁰ FARIA, Daniel. Quando os poetas se despediram da felicidade: Baudelaire e Dostoiévski criticam as utopias. **História: Questões & Debates**, [S. l.], v. 44, n. 1, 2006. DOI: 10.5380/his.v44i0.7934. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/historia/article/view/7934>. Acesso em: 10 dez. 2025, p. 82.

³¹ **THE Matrix**. Direção: The Wachowskis. Produção: Joel Silver. Estados Unidos: Warner Bros., 1999.

inspirada na obra de Gibson, presente em seu quinto álbum de estúdio *Daydream Nation*,³² de 1988. Em uma entrevista da BBC dedicada a Gibson, a estilista de moda Angel Biotech menciona que o autor construiu uma colagem de temas e realidades em *Neuromancer* que misturou diversos acontecimentos, temas e dilemas em pouco tempo, como em linguagens publicitárias. Ela descreve que ler o livro provocou nela o mesmo sentimento que teve ao experienciar, produzir e comprar suas roupas, e ao ler quadrinhos inspirados no universo da cibercultura. Segundo a estilista, acessar o universo construído por Gibson provocava sensação de uma sobrecarga que poderia vir a explodir a qualquer momento, remetendo à atmosfera estadunidense dos anos 1980.³³ Ou seja, as obras do *cyberpunk* possuem um poder de torção de temporalidades, e até hoje vários de seus temas são recorrentes, sobretudo aqueles relacionados à aceleração tecnológica e temporal, à interação corpo-máquina e à desorientação frente às novas tecnologias.

No caso de Gibson, por exemplo, observa-se como suas influências dialogam com o cenário artístico norte-americano. Em uma prosa desafiadora e irreverente, Gibson tem Lou Reed como uma de suas maiores inspirações. Similarmente ao compositor de Nova Iorque, Gibson possui uma escrita transgressora que impactou amplamente a cultura *underground* e alternativa. Adriana Amaral pontua a maneira como Gibson nos convida a “dar uma volta no lado selvagem” por meio da subcultura do *cyberpunk*, em que assistimos uma guerra pelo domínio do ciberespaço, habitado pelas mais distintas criaturas.³⁴ Dentre outras inspirações, Gibson referencia as artes visuais, como as obras de Salvador Dalí e Wassily Kandinsky, as artes performáticas e o cinema *noir*. Sua escrita também dialoga com a linguagem técnica e publicitária ligada à tecnologia, à mitologia europeia, à música contemporânea (dos gêneros rock, reggae e *new wave*), além das literaturas moderna e pós-moderna, como as obras de Samuel R. Delany, um dos precursores do afrofuturismo, e de William S. Burroughs. Um dos personagens, Dixie Flatline (um hacker que teve sua consciência digitalizada e armazenada como um constructo ROM³⁵), é um tributo ao escritor, cuja técnica do *cut-up*³⁶ também inspira

³² SONIC Youth. **The Sprawl**. Los Angeles: Enigma, 1988. 1 faixa (7 min 42 s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=t6QW1KcDV8M>. Acesso em: 17 nov. 2025.

³³ GIBSON, William. **William Gibson - Cyberpunk - BBC Late Show**. London: BBC, 1991. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VVBCWFlgaXc>. Acesso em: 16 nov. 2025.

³⁴ AMARAL, Adriana. A potência do imaginário de *Neuromancer* nas origens da cibercultura. In: GIBSON, William. **Neuromancer**. Tradução: Fábio Fernandes. 5. ed. São Paulo: Aleph, [1984] 2016, p. 314.

³⁵ Acrônimo em inglês para “memória somente de leitura” (*read-only memory*).

³⁶ O *cut-up* é um “procedimento caracterizado, inicialmente, pela composição de textos em cortes permutatórios, feitos a partir da justaposição de diferentes fragmentos textuais impressos, previamente existentes, selecionados das mais diferentes fontes (obras literárias, jornais, a Bíblia, tratados médicos, canções pop, gravações ao acaso, discursos televisivos, os próprios escritos de Burroughs, etc)”. In: DIÓGENES, Paulo. Sobre máquinas de escrita e remistura: o método cut-up de William Burroughs. **Línguas & Letras**, [S. l.], v. 13, n. 25, 2000, p. 344.

o estilo prosa-colagem de Gibson, porém realizado de forma menos desarticulada e mais proposital.

A relação de Gibson com essas técnicas é fulcral para pensar as especificidades da análise de romances dentro da História. De forma a focalizar a historicidade do objeto que investigo e suas particularidades, Bentivoglio e Andrade demonstram alguns direcionamentos necessários ao se enquadrar o romance em uma pesquisa histórica, como o processo de diferenciar o discurso indireto livre do monólogo interior e do fluxo de consciência. Nessa perspectiva, o historiador deve conhecer técnicas da criação literária e como elas são acionadas no texto, como as figuras de linguagem – repetição, sinédoque e ironia – por exemplo.³⁷ Nesse sentido, a escrita de Gibson mescla diversas dessas técnicas, como o discurso indireto livre, o monólogo interior, o fluxo de consciência, a repetição, a metonímia, a sinédoque e a ironia. Frequentemente, Case pula de uma realidade à outra, e Gibson não está interessado em construir uma narrativa lógica e linear, trazendo as perspectivas dos personagens no ciberespaço e em distintos cenários.

O autor imagina um universo ficcional de um gueto *cyberpunk*, habitado por indivíduos marginalizados, com corpos modificados e adaptados com enxertos e implantes. Nesse universo, as ruas dos Estados Unidos são tomadas pela velocidade, pela violência e pelo comércio ilegal. Por meio da construção do ambiente do livro, o autor contribuiu para enquadrar o *cyberpunk* como uma cibercultura dos grupos subalternizados. Gibson partiu da ideia de usar as tecnologias de ponta (um produto do próprio sistema do capitalismo industrial) contra ele mesmo, inspirando-se em movimentos como o situacionismo, o *punk* e o hip hop, moldando assim o que viria a se tornar a literatura de FC *cyberpunk*. Sob essa ótica, no ciberespaço, tudo pode ser adaptado e transformado em ferramenta da subcultura por meio da tecnologia.³⁸

A crítica ao universalismo do discurso tecnológico moderno e as violências que podem ser geradas a partir desse processo estão presentes nas narrativas *cyberpunk*. Essas visões se contrapõem às concepções hegemônicas de um progresso tecnológico linear, que frequentemente se manifesta em discursos transumanistas de bilionários e engenheiros do Vale do Silício. Portanto, a promessa de um futuro tecnologicamente promissor é criticada como falha a partir das imaginações *cyberpunk*. O pacto de uma vida perfeita por meio da

Disponível em: <https://e-revista.unioeste.br/index.php/linguaseletras/article/view/7745>. Acesso em: 21 maio 2025.

³⁷ BENTIVOGLIO, Julio; ANDRADE, Kelly. **História & Literatura**: o uso de obras literárias como fontes históricas. 2. ed. Serra: Editora Milfontes, 2024, p. 46.

³⁸ GRANT, Glenn. Transcendence through Detournement in William Gibson's Neuromancer. **Science Fiction Studies**. Greencastle, v. 17, n. 1, p. 41-49, mar. 1990, p. 43.

tecnologia, como enunciam os transumanistas, cujas ideias serão criticadas ao longo deste artigo, é confrontada pelo aspecto desigual do uso da tecnologia, que pode fomentar a opressão e fortalecer o *status quo*. Com base na pergunta formulada por Zoltán Simon, se a tecnologia seria um indicativo de coexistência com os seres humanos ou uma amplificadora das desigualdades,³⁹ passo a demonstrar como as narrativas *cyberpunk* expõem duas respostas. Apesar de oferecerem críticas à forma ocidental de conceber a tecnologia, ao mesmo tempo, elas exploram possibilidades de usos emancipatórios.

Entre os corpos cibernéticos e o ciberespaço, o que define a humanidade?

“Para Case, que vivia até então na exultação sem corpo do ciberespaço, foi a Queda. Nos bares que frequentara no seu tempo de cowboy fodão, a postura da elite envolvia um certo desprezo suave pela carne. O corpo era carne. Case caiu na prisão da própria carne”.⁴⁰ A narração de Gibson destaca dualismos recorrentes no *cyberpunk*: a oposição entre a materialidade e a informação, bem como o contraste entre a vida no ciberespaço e a experiência carnal. Com base nesses dualismos, a trama analisada delineia uma aproximação com a questão das pós-humanidades tecnológicas. No universo de *Neuromancer*, há uma indagação sobre os limites fixos entre humanidade e tecnologia, quando observamos a trajetória de personagens como Wintermute e Neuromancer e sua fusão de consciência e identidades. Fundamentado nesse eixo de pensamento, a narrativa nos convida a pensar sobre o que define a condição humana. Por isso, objetivo demonstrar como *Neuromancer* expõe ambiguidades às noções cristalizadas do ocidente sobre a natureza humana e a tecnologia. É importante ressaltar, também, a diferença entre os conceitos de pós-humanismo e transumanismo. O primeiro termo define uma atitude crítica e reflexiva das ciências humanas quanto ao antropocentrismo, e busca maneiras de diversificar suas argumentações e rever o conceito moderno de ser humano. Já o segundo envolve a ideologia de criar um corpo humano aprimorado por meio da biotecnologia, e é um projeto financiado por engenheiros e empresários do Norte global. François Hartog explica que o transumanismo advoga por um ser humano aprimorado por meio de técnicas das nanotecnologias, das biotecnologias e das ciências cognitivas. Ao ressaltar que o transumanismo é um movimento composto majoritariamente por ideólogos norte-americanos e do Norte global, Hartog explicita que os transumanistas não objetivam suprimir as fronteiras entre o homem e o animal, e sim entre o ser humano e a máquina. Em comparação com o transumanismo, o autor francês sublinha que

³⁹ SIMON, Zoltán. **History in Times of Unprecedented Change**. A Theory for the 21st Century. London: Bloomsbury Publishing Plc, 2021, p. 26.

⁴⁰ GIBSON, William. **Neuromancer**. Tradução: Fábio Fernandes. 5. ed. São Paulo: Aleph, [1984] 2016, p. 26.

o pós-humanismo contraria os dualismos propostos pelos engenheiros do Vale do Silício, como a oposição entre natureza e cultura, ser humano e máquina e masculino e feminino. Dessa forma, para Hartog, os pós-humanistas rejeitam o paradigma dualista e adotam uma postura fundamentalmente anti-humanista.⁴¹

Embora Gibson mostre o lado emancipatório da tecnologia, ele também alerta para o potencial opressivo e falho do pós-humano. As próprias IAs apresentam certa concepção sobre suas limitações. Isso transparece no diálogo de Dixie Flatline com Case:

— Parece que é sim. Escuta, Dix, e me dê o benefício de seu background, ok? Armitage parece estar montando uma incursão em uma IA que pertence à Tessier-Ashpool. O mainframe fica em Berna, mas está linkado a outro no Rio. O do Rio foi o que te deixou com linha morta daquela primeira vez. Então, parece que eles se linkam via Straylight, a base de T-A, lá no final do fuso, e a nossa missão deveria ser abrir caminho cortando com o ICE-Breaker chinês. Então, se Wintermute está bancando esse show todo, está na posição para queimá-lo. Ele está queimando a si mesmo. E alguma coisa que chama a si mesma de Wintermute está tentando cair nas minhas graças, tentando fazer talvez com que eu pegue o Armitage. Qual é a parada?

— Motivação — disse o constructo. — Problema verdadeiro de motivação, com uma IA. Não é humana, entende?

— Sim, claro, ora.

— Não. Quero dizer, ela não é humana. E você não tem controle sobre ela. Eu também não sou humano, mas eu reajo como um. Entendeu?

— Espera um segundo — disse Case. — Você é sentiente ou não?

— Bom, eu sinto como se fosse, garoto, mas na verdade eu sou apenas uma ROM. É uma, ahn, questão filosófica, acho. — A sensação da gargalhada feia gelou a espinha de Case. — Mas eu também não sou capaz de escrever nenhum poema, se é que você me entende. A sua IA até pode. Mas não é humana, de jeito nenhum.

— Então você acha que não vamos conseguir entender a motivação dela?

— Ela é dona de si mesma?

— Cidadã suíça, mas a T-A é dona do software básico e do mainframe.

— Essa é boa — disse o constructo. — Tipo assim: eu sou dono do seu cérebro e de uma porrada de coisas mais, mas seus pensamentos têm cidadania suíça. Claro.

Muita sorte, essa IA tem.⁴²

Dixie explica que as IAs não são humanas, e que não temos controle sobre elas. Ele, assim como Wintermute, reage como humano, mas não pode ser considerado um. Dixie diz que as IAs podem se identificar como sentientes, no entanto, ainda são apenas ROMs. Flatline esclarece que Wintermute poderia até escrever poemas, apontando para o problema da subjetividade artística como característica distintivamente humana, porém, ainda não seria, verdadeiramente, um humano. Ou seja, por mais multifacetados que sejam Wintermute e sua contraparte Neuromancer, tendo até direitos políticos, Flatline não os reconhece enquanto humanos. Em consequência dessas limitações, também é evidente que o plano das IAs só se consolida no enredo da obra devido aos esforços humanos de Case e Molly Millions. Por fim,

⁴¹ HARTOG, François. **Départager l'humanité**: Humains, humanismes, inhumains. Paris: Gallimard, 2024, p. 173-176.

⁴² GIBSON, William. **Neuromancer**. Tradução: Fábio Fernandes. 5. ed. São Paulo: Aleph, [1984] 2016, p. 161.

ele satiriza o fato de que a T-A é dona do *software* e do *mainframe*⁴³ de Wintermute, e, mesmo assim, ele possui uma cidadania suíça, uma identidade atribuída. Em vista disso, há na fala de Dixie Flatline o lembrete de Gibson sobre os usos abusivos dessa tecnologia pelas grandes empresas e o controle sobre a senciência e a existência das IAs.

O tema de uma impenetrabilidade do interior de elementos não-humanos é parte central da constituição da ontologia naturalista, predominante no ocidente moderno desde o século XVIII, como teoriza Philippe Descola em seus estudos sobre as quatro ontologias. Fundada a partir de uma naturalização da dissociação entre natureza e cultura e decorrente de uma concepção iluminista de sujeito, Descola mostrou como o conceito de humanidade no ocidente e sua relação com elementos não-humanos e coletivos extra-modernos partem das noções de fisicalidade e interioridade. Segundo o autor, o fazer-mundo do ocidente moderno compreende que os humanos possuem uma fisicalidade (natureza) e diversas interioridades (culturas). Esse modo de fazer-mundo não é universal, como elenca Descola ao nomear as ontologias animista, analogista e totemista, e não foi predominante nem na história europeia, ao considerarmos as ontologias analogistas de outras épocas, como a Idade Média, por exemplo.⁴⁴ Certas preocupações sobre a tecnologia, nesse sentido, como a que expressa Dixie sobre as IAs pensarem, ou se são humanas, partem dessa noção de impenetrabilidade da interioridade do não-humano.

Levando isso em conta, a inquietação da personagem origina-se de um questionamento que permeia os discursos populares acerca da tecnologia nas últimas décadas. Com o constante lançamento e aprimoramento de IAs, bem como de biotecnologias, indaga-se qual o papel do ser humano – e o que esse conceito significa – nesse contexto e qual é a figura, humana ou não mais humana, que pode emergir a partir da interação com essas tecnologias. Além disso, qual é a função da história nesse contexto não mais humano, visto que a disciplina foi fundada em uma tradição antropocêntrica? O tema suscitado por Flatline é frutífero para subverter as linhas de raciocínio da oposição entre máquina e organismo, como proposto por Georges Canguilhem. Não se deve perguntar como o organismo pode ser considerado uma máquina, por suas estruturas e funções. E sim, perguntar-se como a opinião inversa, de como uma máquina pode ser considerada organismo, foi capaz de nascer.⁴⁵

⁴³ Servidores criados para processar grande quantidade de dados.

⁴⁴ DESCOLA, Philippe. **Para além de natureza e cultura**. Tradução: Andrea Daher e Luiz César de Sá. Niterói: Eduff, 2023, p. 29.

⁴⁵ CANGUILHEM, Georges. Máquina e Organismo. In: _____. **O conhecimento da vida**. Tradução: Vera Lucia Avellar Ribeiro. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012, p. 138.

Como destacado por *Neuromancer*, um aspecto presente nas narrativas de FC é se haveria um aspecto de humanidade, agência, existência e intencionalidade das tecnologias. Uma das preocupações dos chamados “biocatastrofistas” é se as tecnologias poderiam ameaçar os humanos e a constituição da democracia. Desse modo, as criações tecnológicas feitas por humanos poderiam se voltar contra seus criadores? Rodrigo Bonaldo argumenta que indagar se as IAs possuem uma intencionalidade negativa inerente não invalida que suas práticas e programações são permeadas por valores morais humanos:

(...) nossa relação com a IA é antropomórfica, mais do que humana, e não apenas porque abordagens inspiradas no perspectivismo de Viveiros de Castro ou no pampsiquismo em voga entre os realistas especulativos podem nos convencer disso, mas porque valores morais são imputados nas máquinas por meio de treinamento (BONALDO; PEREIRA, 2023). Resta agora indagar como a produção da diferença pode ser constituída artificialmente a partir de uma série temporal de dados discretizados representando experiências humanas manipuláveis estatisticamente.⁴⁶

Seria preciso, então, direcionar os esforços à produção de diferença por meio dos algoritmos e entender a interferência humana nos dados, entendendo os conceitos de mente e de humano a partir de perspectivas relacionais. Bonaldo esclarece que constituímos uma relação “mais do que humana” com a IA. Os estudos sobre as diversas perspectivas ontológicas no planeta, como os encabeçados por Philippe Descola e Eduardo Viveiros de Castro já discorrem sobre o caráter contingente do conceito de humanidade, e atenta para a necessidade de analisar os valores morais humanos em máquinas por imputação de treinamento, como os que ocorrem em casos de racismo algorítmico.

Timnit Gebru e Émile Torres alinham-se ao argumento de Bonaldo ao enfatizar que antropomorfizar os sistemas, principalmente aqueles chamados de “inteligências artificiais gerais”,⁴⁷ chamando-os de máquinas “pensantes” ou “sencientes”, eclipsa os problemas dos trabalhadores que são explorados no processo e os recursos consumidos.⁴⁸ Os autores mencionam um caso significativo ocorrido em 2023, em que a revista *Time* noticiou que trabalhadores quenianos recebiam menos de US\$ 1,32 por hora para rotular conteúdo tóxico, como “descrições textuais de abuso sexual, discurso de ódio e violência” para a organização OpenAI, de forma que sua IA desenvolva filtros para não mostrar esses conteúdos ao

⁴⁶ BONALDO, R. B.. História mais do que humana: descrevendo o futuro como atualização repetidora da Inteligência Artificial. *História (São Paulo)*, v. 42, 2023, p. 14. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1980-4369e2023037>. Acesso em: 28 jan. 2026.

⁴⁷ A OpenAI define as inteligências artificiais gerais como “sistemas altamente autônomos que superam os humanos nos trabalhos de maior valor econômico.” In: GEBRU, Timnit; TORRES, Émile. The TESCREAL bundle: Eugenics and the promise of utopia through artificial general intelligence. *First Monday*, [S. l.], v. 29, n. 4, 2024, p. 1. DOI: 10.5210/fm.v29i4.13636. Disponível em: <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/13636>. Acesso em: 17 nov. 2025. Tradução minha. No original: “highly autonomous systems that outperform humans at most economically valuable work”.

⁴⁸ Ibid., p. 17-18.

público.⁴⁹ Assim, endosso o argumento dos autores de que atitudes discriminatórias que envolviam discursos eugenistas do século XX, como racismo, xenofobia, classismo, capacitismo e sexismo persistem em pesquisas de desenvolvimento de inteligências artificiais gerais e nas perspectivas transumanistas. Esse tipo de sistemas e de pesquisas prejudicam grupos subalternizados, monopolizam o poder, e buscam cooptar a linguagem de segurança e progresso humano sem prestar contas e promover a ética.⁵⁰

Dessa forma, dialogando com Bonaldo e Donna Haraway, concordo com a perspectiva da noção de inteligência não como substância, mas como relação.⁵¹ Nessa conjuntura, a proposta de Haraway compõe a formulação de emaranhamentos, zonas de contato e redes, em que corpos e sentidos se conformam uns aos outros.⁵² Yuk Hui, ao encontro dos argumentos de Bonaldo e Haraway, concorda que o enfoque desmedido à agência das máquinas, pensado em uma chave catastrofista, não é produtivo ao debate. Também não há indícios de que essa “revolta” das máquinas, presente em narrativas de FC, seria algo provável, como demonstra o filósofo da tecnologia. O autor mostra, nessa perspectiva, como as IAs, mesmo que operando por comandos matemáticos, não se limitam ao cálculo racional. Por isso, para melhor compreender essas tecnologias, têm de se ampliar a visão para incluir tanto as dimensões não-rationais quanto os suportes simbólicos que a tornam possível.⁵³

A partir desse debate sobre a técnica, a relação corpo-máquina e a expansão do conceito de “ser humano” permeiam os enredos da FC, que podem contribuir para a discussão encontrada na História. Amitav Ghosh nos auxilia a enxergar esse potencial da FC, ao defender que há uma crise da ficção corrente em lidar com o aquecimento global. A ficção é conivente com a emergência climática e evita essa temática, normalmente relegada à FC. O aquecimento global e o impacto das novas tecnologias, por sua vez, relacionam-se com a história do imperialismo e a crise política atual, que também está conectada à crise imaginativa e de criar novas soluções e realidades.⁵⁴ Apesar do argumento de Ghosh surgir a

⁴⁹ PERRIGO, Billy, 2023 *apud* GEBRU, Timnit; TORRES, Émile. The TESCREAL bundle: Eugenics and the promise of utopia through artificial general intelligence. **First Monday**, [S. l.], v. 29, n. 4, 2024, p. 17-18. DOI: 10.5210/fm.v29i4.13636. Disponível em: <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/13636>. Acesso em: 17 nov. 2025.

⁵⁰ GEBRU, Timnit; TORRES, Émile. The TESCREAL bundle: Eugenics and the promise of utopia through artificial general intelligence. **First Monday**, [S. l.], v. 29, n. 4, 2024, p. 1. DOI: 10.5210/fm.v29i4.13636. Disponível em: <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/13636>. Acesso em: 17 nov. 2025.

⁵¹ HARAWAY, Donna. **Quando as espécies se encontram**. Tradução: Juliana Fausto. São Paulo: Ubu, [2008] 2022, p. 322.

⁵² *Ibid.*, p. 7.

⁵³ HUI, Yuk. Sobre os limites da inteligência artificial. In: _____. **Tecnodiversidade**. Tradução: Humberto do Amaral. São Paulo: Ubu, 2020, p. 127-128.

⁵⁴ GHOSH, Amitav. **The Great Derangement**. Climate Change and the Unthinkable. Haryana: Allen Lane, 2016, p. 12.

partir de reflexões sobre a emergência climática e o impacto do Antropoceno sobre a ficção, é possível adaptar seu argumento para a questão do ciborgue e do fim do humano. Como mostra Ghosh, o romance do século XIX ainda possui grande impacto na ficção contemporânea. Os romances modernos alteraram a questão da probabilidade nas narrativas, e o incomum ficou em segundo plano e o cotidiano em primeiro nesses enredos.⁵⁵ Ou seja, no romance moderno, os autores descrevem o que se foi observado, e não o que aconteceu.⁵⁶ Ghosh dá o exemplo de *Madame Bovary* e como Gustave Flaubert associa a natureza a locais comuns e ao moderado por meio da figura de Emma Bovary. Hoje em dia, essas associações não fazem sentido, devido ao aquecimento global.⁵⁷ Podemos pensar a mesma problemática relacionada às biotecnologias. Mesmo que a interação corpo-máquina tenha adentrado o cotidiano global, a questão da probabilidade do romance opera diferente do mundo real, sendo mais difícil tornar as situações de um romance como prováveis. Nessa lógica, algo que é pouco provável no mundo real seria mais improvável no romance.⁵⁸ Embora as modificações biotecnológicas já tenham ultrapassado o campo da ficção e se manifestem em exemplos concretos, a ficção considerada séria pelo cânone literário ainda tende a rejeitar esse cenário aparentemente improvável e extraordinário de simbiose entre homem e máquina.

Considerações finais

Em síntese, o surgimento de novas biotecnologias e IAs têm subvertido algumas das noções modernas sobre ciência e tecnologia. Para analisar os impactos dessas tecnologias, busquei analisar a biografia de Gibson e investigar como *Neuromancer* fundou o *cyberpunk* ao utilizar a FC como alegoria crítica de processos como as desigualdades sociais, a construção de ideais de contracultura e as tensões entre corpo e tecnologia.

Além disso, pretendi concluir que a FC é uma ferramenta crítica que permite questionar os limites do conceito de “ser humano” e de refletir sobre as intercessões entre natureza e tecnologia. Assim, pontuei como o conceito de inteligência e o pós-humanismo não se limitam a essências cristalizadas ou ao desenvolvimento técnico. Com efeito, relacionam-se a aspectos éticos e políticos da produção de ciência e tecnologia no passado e no presente.

Dessa forma, procurei estabelecer um diálogo com uma História não-antropocêntrica, capaz de abordar a tecnologia de maneira crítica e auxiliar e que “descentre” o humano na

⁵⁵ Ibid., p. 23.

⁵⁶ Ibid., p. 25.

⁵⁷ Ibid., p. 28.

⁵⁸ Ibid., p. 31.

escrita da História. As obras de ficção, nesse sentido, debatem a noção moderna ocidental do que é ser humano e nos intimam a tentar entender outras concepções de mundo, natureza e existência.⁵⁹ Em resumo, William Gibson cria identidades pós-humanas que transitam entre uma emancipação, possibilitada pela reapropriação da tecnologia pelos grupos subalternizados, e a desigualdade social, potencializada pela lógica do *high tech/low life*, característica do gênero *cyberpunk*. Nesse contexto, as biotecnologias e as IAs, tecnologias reais utilizadas para construir o universo imaginativo, têm questionado a noção moderna ocidental de corpo e de ser humano nas últimas décadas. Por isso, a ficção, especialmente a *cyberpunk*, pode ser um elo central para investigar as desigualdades fomentadas pela hierarquização das tecnologias. Ao mesmo tempo, ela possibilita evidenciar as transformações tecnológicas e científicas do conceito de humano no século XXI.

Referências bibliográficas

- AMARAL, Adriana. A potência do imaginário de Neuromancer nas origens da cibercultura. In: GIBSON, William. **Neuromancer**. Tradução: Fábio Fernandes. 5. ed. São Paulo: Aleph, [1984] 2016.
- BECKER, Christophe. **L'influence de William S. Burroughs dans l'oeuvre de William Gibson et de Genesis P-Orridge**. 2010. Tese (Doutorado em Línguas, Literaturas e Civilizações dos Países de Língua Inglesa) - Université Paris 8, Paris, 2010, p. 270. Disponível em: <https://theses.fr/2010PA084168>. Acesso em: 10 dez. 2025.
- BENTIVOGLIO, Julio; ANDRADE, Kelly. **História & Literatura: o uso de obras literárias como fontes históricas**. 2. ed. Serra: Editora Milfontes, 2024.
- BONALDO, Rodrigo. História mais do que humana: descrevendo o futuro como atualização repetidora da Inteligência Artificial. **História, São Paulo**, v. 42, 2023.
- BOSTROM, Nick. A history of transhumanist thought. **Journal of Evolution and Technology**. Connecticut, v. 14, n. 1, p. 1-25, 2005.
- CANGUILHEM, Georges. Máquina e Organismo. In: _____. **O conhecimento da vida**. Tradução: Vera Lucia Avellar Ribeiro. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012.
- DESCOLA, Philippe. **Para além de natureza e cultura**. Tradução: Andrea Daher e Luiz César de Sá. Niterói: Eduff, 2023.
- DIÓGENES, Paulo. Sobre máquinas de escrita e remistura: o método cut-up de William Burroughs. **Línguas & Letras**, [S. l.], v. 13, n. 25, 2000. Disponível em: <https://e-revista.unioeste.br/index.php/linguaseletras/article/view/7745>. Acesso em: 21 maio 2025.
- FARIA, Daniel. Quando os poetas se despediram da felicidade: Baudelaire e Dostoiévski criticam as utopias. **História: Questões & Debates**, [S. l.], v. 44, n. 1, 2006. DOI: 10.5380/his.v44i0.7934. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/historia/article/view/7934>. Acesso em: 10 dez. 2025.

⁵⁹ LECOURT, Dominique. **Humano Pós-Humano**. A técnica e a vida. Tradução: Luiz Paulo Rouanet. São Paulo: Edições Loyola, 2005, p. 104.

FUKUYAMA, Francis. **Nosso futuro pós-humano**. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

GEBRU, Timnit; TORRES, Émile. The TESCREAL bundle: Eugenics and the promise of utopia through artificial general intelligence. **First Monday**, [S. l.], v. 29, n. 4, 2024. DOI: 10.5210/fm.v29i4.13636. Disponível em: <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/13636>. Acesso em: 17 nov. 2025.

GHOSH, Amitav. **The Great Derangement**. Climate Change and the Unthinkable. Haryana: Allen Lane, 2016.

GIBSON, W. **Interview: William Gibson**. Entrevistador: David Barr Kirtley. [S. l.]: The Geek's Guide to the Galaxy, Lightspeed Magazine, abr. 2012. Podcast. Disponível em: <https://www.lightspeedmagazine.com/nonfiction/interview-william-gibson/>. Acesso em: 16. nov. 2025.

GIBSON, William. **Neuromancer**. 20th anniversary edition. New York: Ace Books, 2004.

GIBSON, William. **Neuromancer**. Tradução: Fábio Fernandes. 5. ed. São Paulo: Aleph, [1984] 2016.

GIBSON, William; STERLING, Bruce. **The Difference Engine**. London: Victor Gollancz Ltd, 1990.

GIBSON, William. **William Gibson - Cyberpunk - BBC Late Show**. London: BBC, 1991. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VVBCWFlgaXc>. Acesso em: 16 nov. 2025.

GRANT, Glenn. Transcendence through Detournement in William Gibson's Neuromancer. **Science Fiction Studies**. Greencastle, v. 17, n. 1, p. 41-49, mar. 1990, p. 43.

HABERMAS, Jürgen. **O futuro da natureza humana**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

HARAWAY, Donna. **Quando as espécies se encontram**. Tradução: Juliana Fausto. São Paulo: Ubu, 2022 [2008].

HARTOG, François. **Départager l'humanité: Humains, humanismes, inhumains**. Paris: Gallimard, 2024.

HUI, Yuk. Sobre os limites da inteligência artificial. In: _____. **Tecnodiversidade**. Tradução: Humberto do Amaral. São Paulo: Ubu, 2020.

KURZWEIL, Ray. **The singularity is near: When humans transcend biology**. New York: Viking, 2005.

LECOURT, Dominique. **Humano Pós-Humano**. A técnica e a vida. Tradução: Luiz Paulo Rouanet. São Paulo: Edições Loyola, 2005.

LE GUIN, Ursula. **The Language of the Night: Essays on Writing, Science Fiction, and Fantasy**. New York: Scribner Book Company, 2024.

MARINO, Taynna. **Empatia em tempos de pós-humanismo: um estudo sobre a alteridade e compreensão histórica a partir da obra Androides Sonham com Ovelhas Elétricas? (1968)**. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal do Espírito Santo, Centro de Ciências Humanas e Naturais, Programa de Pós-Graduação em História Social das Relações Políticas. Vitória, 2020.

MCCAFFERY, Larry. An Interview with William Gibson. In: _____. (Org.). **Storming the Reality Studio: a casebook of cyberpunk and postmodern science fiction**. Durham, North Carolina: Duke University Press, 1991. Disponível em: <https://doi.org/10.1215/9780822398226-042>. Acesso em: 10 dez. 2025.

MEDIA Burn Archive. **The 90'S raw: William Gibson**. Direção: Joel Gold. [S.l.]: Fund for Innovative TV (FITV), 1990. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=x6QH5ixsEEU>. Acesso em: 16 nov. 2025.

NO Maps for These Territories. Direção: Mark Neale. Produção de Mark Neale, Chris Paine e Mark Pellington. Canadá: Docurama, 2000. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=xCHGmkNY_Q4&t=1s. Acesso em 16. nov. 2025.

ROBERTS, Adam. **Science Fiction (The New Critical Idiom)**. New York: Routledge, 2006.

SIMON, Zoltán. **History in Times of Unprecedented Change**. A Theory for the 21st Century. London: Bloomsbury Publishing Plc, 2021.

SOLOMON, Deborah. Questions for William Gibson. Back from the future. **The New York Times Magazine**, New York, Aug. 19, 2007. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2007/08/19/magazine/19wwln-q4-t.html>. Acesso em: 10 dez. 2025.

SONIC Youth. **The Sprawl**. Los Angeles: Enigma, 1988. 1 faixa (7 min 42 s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=t6QW1KcDV8M>. Acesso em: 17 nov. 2025.

SUVIN, Darko. **Positions and Presuppositions in Science Fiction**. London: Macmillan, 1988.

WEHMUTH, Letícia. **Futuro incerto**: um estudo das distopias literárias a partir da obra Neuromancer de William Gibson. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal do Paraná, Setor de Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em História. Curitiba, 2015.