

**ARTHUR C. CLARKE E WILLIAM GIBSON –****Visões da Aldeia Global de McLuhan no Futuro Próximo**por Fábio Fernandes¹**Resumo:**

O presente trabalho analisa o conceito de “aldeia global” proposto por Marshall McLuhan em *Understanding Media* à luz das obras de dois escritores de ficção científica, o clássico Arthur C. Clarke e o cyberpunk William Gibson. Ambos se identificaram com esse conceito e o retrabalharam conforme suas visões de mundo – Clarke, um cientista que ajudou a desenvolver o radar e criou o satélite geoestacionário, contribuindo efetivamente para a comunicação instantânea universal, tem uma perspectiva otimista e inclusiva das sociedades num ambiente globalizado. Gibson, por outro lado, não esquece do grito dos excluídos, e revela o ruído por trás de toda comunicação.

Abstract:

The present work analyses the concept of "global village" as proposed by Marshall McLuhan in *Understanding Media* under the influence of the works of two science fiction writers, the classical Arthur C. Clarke and the cyberpunk William Gibson. Both were identified with this concept and have worked it out according to their points of view - Clarke, a scientist who helped in the development of the radar and created the geostationary satellite, contributing effectively for the universal instantaneous communication, has an inclusive and optimistic perspective of the societies in a global environment. Gibson, on the other hand, doesn't forget the crying voice of the excluded ones and reveals the noise out of every communication.

¹ Fábio Fernandes é mestrando em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC/SP.





"Espaço, aqui estão as minhas dores."

(Vilém Flusser)

No final da década de 1980, circulava entre os fãs de ficção científica a seguinte história: em uma conferência, pouco depois do lançamento de seu livro *Neuromancer*, o escritor americano William Gibson teria sido abordado por ninguém menos que Marshall McLuhan, que lhe disse: "Você realizou meu sonho."

Esse encontro não é citado em nenhum texto biográfico referente aos dois escritores – porque provavelmente jamais ocorreu. McLuhan morreu em 1980, três anos antes de Gibson concluir o que é até hoje considerada sua obra-prima. Mas si non è vero, è bene trovato: o livro de Gibson descrevia pela primeira vez (na literatura de ficção científica ou fora dela) a possibilidade de um mundo completamente interconectado: a comunicação universal, sem fronteiras, propiciada pelo ambiente virtual e surreal que Gibson chamou de ciberespaço – uma realidade consensual, ou, mais adequadamente, em suas próprias palavras, "uma alucinação consensual"*.

O advento do ciberespaço seria, para muitos desses fãs, uma interpretação bastante adequada do conceito mais famoso do professor canadense Marshall McLuhan: a aldeia global – precisamente o "sonho" que Gibson teria realizado ao construir o mundo de *Neuromancer*.

Um sonho que não era novo. Desde a publicação, em 1964, de *Understanding Media*, pelo menos um conhecido escritor já havia tentado dar vida ao conceito de aldeia global: Arthur C. Clarke. Conhecido mundialmente como o autor da história que deu origem ao





filme 2001 – Uma Odisséia no Espaço, de Stanley Kubrick, Clarke escreveu diversos livros de ficção que abordam com detalhes a idéia da comunicação instantânea universal. Mas sua contribuição mais importante à viabilização de uma futura aldeia global não se deu exatamente pela via da literatura.

A Visão de Clarke – Comunicação Limpa e Sem Obstáculos

Autor, entre outros livros, de Encontro com Rama e A Cidade e as Estrelas, Clarke é conhecido como criador de mundos fantásticos e utópicos. Contudo, o que pouca gente sabe é que este inglês radicado no Sri Lanka, além de escritor, é físico e matemático, e contribuiu ele próprio com a ciência ajudando a desenvolver o radar durante a Segunda Guerra Mundial e criando em 1945 o conceito do satélite de órbita geoestacionária, que revolucionaria as comunicações em escala global.

Talvez por isso, antes de William Gibson, nenhum outro escritor tenha se interessado tanto pela idéia de comunicação instantânea universal. Em diversos de seus livros de ficção, como Terra Imperial e 3001 – a Odisséia Final, ele descreve sociedades em que todos os habitantes do globo estão interligados constantemente, e em obras de divulgação científica, como Um Dia na Vida do Século XXI, escrito em 1986, conceitos como e-learning (educação à distância) e teleconferências utilizando realidade virtual são descritos como lugares-comuns em 2019.

É nesse livro, aliás, que Clarke deixa clara sua afinidade com as idéias de McLuhan, ao citar parte de um discurso que realizou em 1983 na Organização das Nações Unidas, no Dia Mundial das Telecomunicações:





A tão anunciada Aldeia Global já está quase conosco, mas durará apenas um breve momento na história da humanidade. Antes de percebermos que chegou, será suplantada – pela Família Global.*

A idéia de Família Global, uma extensão do conceito de McLuhan, parece evocar uma sensação de belonging, de pertencimento, a um grupo unido e fechado, que convive em harmonia e protege seus membros – uma visão de mundo coerente com o momento histórico em que Arthur C. Clarke (nascido em 1917) foi criado. Hoje, num mundo no qual, entre muitas outras noções, o conceito de família começa a ganhar contornos mais fluidos, as palavras de Clarke parecem transmitir uma mentalidade ainda ligada de modo inconsciente ao passado. Como Bruce R. Powers observa no prefácio a *The Global Village – Transformations in World Life and Media in the 21st Century*, “as pessoas passam suas vidas criando simulações razoáveis do que foi feito na era precedente. (...) O homem do século dezenove vivia na Renascença. Nós vivemos no século dezenove.”* Depois do advento da Web e da nova economia global, essa afirmação de Powers pode estar datada, mas ainda fazia sentido na época do discurso de Clarke – assim como na época em que ele escreveu a maioria de seus livros.

Clarke vislumbra efetivamente um futuro onde o mundo se tornou uma aldeia global, mas nessa aldeia, as casas são todas limpas e assépticas. As histórias de seus livros não excluem guerras e catástrofes, mas os conflitos ocorreram no passado, e o homem soube aprender com seus erros e construir uma civilização mais avançada, sem fome e miséria, e onde a doença e a morte não foram erradicadas, mas estão praticamente sob controle. Mesmo os erros e as imperfeições são previstos e calculados. Um wishful thinking característico da ficção científica de caráter utópico, herdeira do pensamento de H.G.Wells – não por acaso um socialista científico, que acreditava que o progresso da





ciência traria o bom senso às mentes dos cidadãos, e conseqüentemente a paz e o bem-estar geral a todas as sociedades humanas.

McLuhan – Totalidade com Variedade

Em nenhum momento ao longo de *Understanding Media* McLuhan nos dá uma definição precisa do que é a aldeia global. No prefácio, ele diz que:

Hoje, depois de mais de um século de tecnologia elétrica, projetamos nosso próprio sistema nervoso central num abraço global (itálico nosso), abolindo tempo e espaço. Estamos nos aproximando rapidamente da fase final das extensões do homem: a simulação tecnológica da consciência, pela qual o processo criativo do conhecimento se estenderá coletiva e corporativamente a toda a sociedade humana*.

E, mais adiante:

Eletricamente contraído, o globo já não é mais do que uma aldeia*. A velocidade elétrica, aglutinando todas as funções sociais e políticas numa súbita implosão, elevou a consciência humana de responsabilidade a um grau dos mais intensos. É este fator implosivo que altera a posição do negro, do adolescente e de outros grupos. Eles já não podem ser contidos, no sentido político de associação limitada. Eles agora estão envolvidos em nossas vidas, como nós na deles – graças aos meios elétricos.

Se na primeira afirmação McLuhan alude a um “abraço global” que uniria todas as pessoas numa espécie de consciência coletiva, na segunda ele complementa essa idéia mencionando a inclusão das minorias na vida cotidiana de todos, por intermédio de meios que em seu tempo eram apenas elétricos (rádio e TV), e hoje são eletrônicos (Internet).





McLuhan e Clarke parecem concordar quanto ao abraço global, mas é no chamado “fator implosivo” que as diferenças se estabelecem – precisamente porque McLuhan não descarta as diferenças, sejam sociais, culturais ou raciais, ao contrário de Clarke, que prefere esquecê-las em detrimento de um pretenso governo mundial. Clarke não é racista (vários de seus protagonistas são negros, como os personagens de *O Fim da Infância e Rama II*), mas advoga a idéia de um grande direcionamento das culturas para um único vetor – o das nações mais avançadas tecnologicamente. Em seus livros, países tão distantes e diferentes entre si como Sri Lanka, África do Sul e Fiji encontram-se inteiramente colonizados pela cultura dos Estados Unidos e da Europa, a ponto de as raras manifestações culturais locais serem tratadas como superstições ou, na melhor das hipóteses, como curiosidades históricas que eventualmente podem ser dignas de registro em museus ou bancos de dados.

McLuhan vê parte desse processo (a invasão da tecnologia em todos os recantos do mundo) como inevitável, mas está bem ciente de suas armadilhas, como a alienação, a julgar pela seguinte afirmação:

Não estamos mais bem preparados para enfrentar o rádio e a televisão em nosso ambiente letrado do que o nativo de Gana em relação à escrita, que o expulsa de seu mundo tribal coletivo, acuando-o num isolamento individual. Estamos tão sonados em nosso novo mundo elétrico quanto o nativo envolvido por nossa cultura escrita e mecânica.*

A Visão de Gibson – Comunicação Global Sim, Mas Com Ruído

Alienação é uma das palavras-chave para se compreender o universo supertecnológico criado por William Gibson em suas histórias. Desde contos como *Johnny Mnemonic*





(1981), em que o personagem-título é na verdade um misto de yuppie com ciborgue, mais preocupado em apresentar um bom desempenho nos negócios (no seu caso, transferência de dados através de um disco rígido implantado em seu cérebro) do que com as conseqüências morais ou mesmo puramente físicas de seus atos, até a recente “Bridge Trilogy” (composta pelos romances *Virtual Light*, *Idoru* e *All Tomorrow’s Parties*), Gibson descreve uma realidade que é a epítome do pós-moderno, dentro da qual se movimenta como ninguém: o universo cyberpunk.

Embora fruto de um movimento, criado no começo da década 1980 com outros autores*, a visão de mundo cyberpunk foi melhor definida por Gibson em *Neuromancer*: o melhor e o pior dos mundos possíveis; o charme das tecnologias do mais alto nível convivendo numa nem sempre agradável simbiose com a sujeira punk das ferramentas obsoletas e maquinário sucateado. A reinvenção, ou, para utilizarmos um termo pós-moderno, o sampleamento de velhas técnicas para quem não tem dinheiro para pagar os confortos da sociedade futura. 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 e subculturas que trocam informações entre si sem parar, fomentando guerrilhas midiáticas não muito diferentes das que vemos atualmente (vide as atividades recentes dos coletivos Luther Blissett e Wu-Ming, na Itália). É a aldeia global possível.

Quando Gibson concluiu *Neuromancer*, em julho de 1983, a Internet havia sido criada exatamente seis meses antes – em 10. de janeiro, a ARPANet migrou para o protocolo TCP/IP, dando origem à rede mundial de computadores. Mas a World Wide Web, que só seria criada em 1990, não passava de mera especulação – assim como o ciberespaço vislumbrado por Gibson. Mas o fator humano já estava lá – o espírito punk de “no future”,





tomado de empréstimo dos ingleses e metamorfoseado para as necessidades de um possível século XXI, onde quem tem tecnologia (ou domina o seu uso, seja oficialmente, como as megacorporações, seja subterraneamente como o grupo pós-hacker dos Panther Moderns, que cria sua própria tecnologia ou sucateia a já existente) tem tudo, e quem não a possui é um pária. Ou seja, não só não há justiça social como não há futuro no futuro.

As grandes guerras podem até ter acabado no mundo de Neuromancer, mas deixaram profundas seqüelas em níveis macro e microeconômicos, e a sociedade não parece ter aprendido com os erros do passado. É uma aldeia malgré elle même, parafraseando Molière. Mais ou menos como o mundo em que vivemos.

Gibson exerce uma função profética bastante semelhante à de McLuhan ao criar o conceito de aldeia global em Understanding Media. E, entre os escritores de ficção científica, é ele quem parece ter melhor compreendido que o McLuhan quis dizer, criando em Neuromancer um mundo praticamente todo interconectado, onde as minorias têm vez e voz (a um ponto tal que coloca talvez até mesmo em discussão a definição de minorias) e as casas dessa aldeia são regidas acima de tudo pelo paradigma da variedade. Ninguém é igual a ninguém, ou por outra: em termos de posse e utilização de tecnologias, uns são mais iguais que outros.

Conclusão: O Presente – Nem Isto Nem Aquilo

A Internet e a sua interface gráfica, a World Wide Web, estão evidentemente muito mais para os sonhos de William Gibson do que os de Arthur C. Clarke – mas o ciberespaço, a realidade consensual tal como imaginada por Gibson ainda não existe, e talvez nunca venha a existir.





A Web é a terceira margem do rio que corta a aldeia global de McLuhan. Ela ainda está apenas no começo de suas possibilidades – que já estão sendo discutidas por escritores da chamada segunda geração cyberpunk, como Neal Stephenson, em *Snow Crash*, e por Bruce Sterling, antigo parceiro de Gibson, que acabou se tornando o ideólogo dos cyberpunks e de uma nova geopolítica tecnológica, discutida tanto sob a forma de ficção (como em *Zeitgeist*, de 1999) quanto sob a chancela bastante interessante da não-ficção em seu recém-lançado *Tomorrow Now* – numa tradução literal para o português, *O Amanhã Agora*. Um amanhã cuja única certeza é que ele não será jamais aquele que imaginamos em nossos sonhos, mas que Clarke e Gibson, de maneiras bem diferentes, ajudaram a moldar. Com as bênçãos de Marshall McLuhan.

BLISSETT, Luther, (2001) *Guerrilha Psíquica* São Paulo: Conrad Editora

CLARKE, Arthur C., (1989) *Um Dia Na Vida Do Século XXI* Rio De Janeiro: Nova Fronteira

CLARKE, Arthur C., (1999) *3001 - A Odisséia Final*. Rio De Janeiro: Nova Fronteira

GIBSON, William, (1981) *Burning Chrome* New York: Ace Books

GIBSON, William, (1984) *Neuromancer* New York: Ace Books

MCLUHAN, Marshall, (1964) *Understanding Media* New York: Mc-Graw-Hill Book Company





MCLUHAN, Marshall, (1969) *Os Meios De Comunicação Como Extensões Do Homem* São Paulo: Cultrix

MCLUHAN, Marshall Et POWERS, Bruce R., (1989) *The Global Village - Transformations In World Life And Media In The 21st Century* New York: Oxford University Press

