

O MITO DE MEFISTO EM *NEUROMANCER* DE WILLIAM GIBSON

Newton Ribeiro Rocha Júnior (UFMG)*

RESUMO: *Novas versões de Mefisto, o mito literário de um personagem que representa o mal e que busca corromper através de pactos malignos, pode ser encontrado em obras contemporâneas refletindo e se adaptando a diferentes concepções do mal. Este trabalho visa identificar como Mefisto é representado na ficção científica, especialmente em um dos seus mais recentes desenvolvimentos, a literatura cyberpunk. O estudo de Wintermute, a inteligência artificial ‘mefistofélica’ da obra Neuromancer de William Gibson, a narrativa mais influente do gênero cyberpunk, poderá revelar como a concepção do mal na pós-modernidade altera a representação de Mefisto e a mecânica do pacto maligno.*

ABSTRACT: *New versions of Mephisto, the literary myth of a character that represents evil and aims to corrupt souls through evil pacts, can be found in contemporary works, reflecting and adapting to different conceptions of evil. This work aims to analyze how Mephisto is represented in SF, especially in the cyberpunk literary movement. The study of Wintermute, the ‘mephistophelian’ artificial intelligence of William Gibson’s Neuromancer, may reveal how a postmodern conception of evil alters the representation of Mephisto and the evil pact mechanics.*

1. Introdução

Mefisto é um dos mitos literários que mais influenciaram a personificação do mal na literatura ocidental. O demônio sedutor e inteligente, que procura corromper através de pactos malignos explorando as fraquezas psicológicas de suas vítimas pode ser encontrado, sob os mais diversos disfarces, nas representações de personagens malignos na literatura, especialmente na Ficção Científica. O personagem Mefisto ou Mefistófeles (do grego ‘aquele que não teme a luz’) parte da lenda (de origem possivelmente germânica) de Fausto, marcou a literatura através das obras *Doutor Fausto* de Christopher Marlowe e *Fausto* de Goethe. O desenvolvimento realizado por Marlowe e Goethe em Mefisto contribuiu para a humanização do personagem, atualizando-o para os complexos problemas morais das épocas quando foram escritos.

O mito de Mefisto trata da natureza do mal. A força do mito está no modo com que trata o livre arbítrio humano e suas relações com a origem do mal. As diversas representações de Mefisto na literatura refletem diferentes concepções sobre a responsabilidade individual em relação ao mal, refletidas nas variações do pacto maligno realizado com as múltiplas versões de Fausto. Mefisto é um exemplo de como os mitos literários ganham força multiplicando-se em diversas versões, de acordo com as sensibilidades da época das. Desde suas origens medievais, onde era a encarnação do princípio do mal, passando pela humanização promovida por Marlowe, até o personagem cínico e crítico da obra de Goethe, Mefisto continua sua trajetória como um mito literário que se transforma e se adapta às novas concepções sobre o mal.

A influência de Mefisto na literatura ocidental é imensa. É comum o uso do termo ‘mefistofélico’ para designar personagens manipuladores e inteligentes, que buscam corromper e causar sofrimento em benefício próprio. No romance gótico, por exemplo, personagens como o conde Drácula de Bram Stoker ou Mr. Hyde de Stevenson se apresentam como novas versões de Mefisto; o primeiro como uma manifestação do poder corruptor do capital da aristocracia feudal no início do capitalismo moderno (MORETTI, 2005) e o segundo como um Mefisto interiorizado em um Eu dividido e incapaz de absorver os conteúdos reprimidos do inconsciente (RADDEN, 1996). Personagens ‘mefistofélicos’ têm em comum o fato de personificarem o conceito de mal dentro do universo de uma narrativa e a necessidade de realizar algum tipo de pacto, acordo ou negociação com personagem que faz o papel de Fausto. Normalmente, o pacto envolverá algum tipo de troca, onde o elemento ‘faustiano’ terá que abdicar de algum princípio moral ou ético para receber o que lhe fora prometido.

Na Ficção Científica (FC), novas representações do mito literário de Mefisto são facilmente identificadas, por causa da natureza mítica do gênero. Assim como o mito clássico, a FC pode ser entendida como uma ‘literatura de idéias’, enfatizando temas universais como a natureza do mal e o livre arbítrio humano (FREDERICKS, 1982). Como a literatura de FC lida principalmente com a relação entre o homem e o conhecimento, personagens ‘faustianos’ e ‘mefistofélicos’ compõe grande parte de suas narrativas. A ambição

*profnewtonrocha@gmail.com

desmedida de Fausto por conhecimento e poder, evidenciada nas obras de Marlowe e Goethe, encontra sua representação nas diversas variações do cientista ambicioso na FC, como Victor Frankenstein de Mary Shelley (*Frankenstein*) ou pelo Dr. Moureau de H.G. Wells (*A Ilha do Professor Moureau*). O papel de Fausto também pode ser representado de outras maneiras na FC. Por exemplo, ao invés de um Fausto, narrativas de FC podem descrever toda uma sociedade envolvida em uma busca sem limites por conhecimento e poder (como os ‘shapers’ da narrativa cyberpunk em *Schismatrix* de Bruce Starling, que usam da engenharia genética para avançar a evolução humana). Cidadãos comuns de sociedades futuristas também podem cumprir este papel, como Wiston Smith em *1984* de George Orwell (que busca a verdade sobre a distópica e ‘mefistofélica’ sociedade que faz parte) ou John Savage, o personagem principal da obra *Admirável Mundo Novo* de Aldous Huxley (que acaba envolvido pela amoralidade da distopia na qual fora inserido).

Contrapondo-se a estes personagens ‘faustianos’ estão as diversas variações de Mefisto, que instigam o questionamento sobre os limites do livre-arbítrio humano e a natureza do mal em contextos especulativos. Em *Duna* de Frank Herbert, por exemplo, o papel de Mefisto cabe ao terrível Barão Harkonnen, que com suas tramas e conspirações, busca manipular o mundo político do universo de Duna para seu próprio benefício. *Duna* também é um exemplo da frequência que as narrativas de FC multiplicam personagens e elementos ‘faustianos’ e ‘mefistofélicos’. Além do Barão Harkonnen, em *Duna* temos outros ‘Mefistos’, como o imperador Shaddam IV ou a irmandade das Bene Gesserit; todos buscando seduzir e controlar Paul Atreides, uma versão messiânica de Fausto. A diversidade das representações de Mefisto e Fausto na FC e a complexidade moral dessas representações, onde muitas vezes a noção de bem e de mal não estão claramente definidas. Isto demonstra o modo como a FC traduz as ansiedades contemporâneas através de personagens que supostamente deveriam encarnar o mal absoluto, mas que, influenciados pelo mito literário de Mefisto, se tornam ambíguos, sedutores e críticos das convenções culturais sobre o papel do mal.

2. Definição do mito literário

Mefisto pode ser compreendido como um mito literário, de acordo com a concepção de Hans Blumenberg de que o mito é uma resposta a um problema criado pelo ‘absolutismo da realidade’, os elementos da realidade que estão além do controle humano. Em *Work on Myth*, Hans Blumenberg argumenta que o ponto de partida de um mito é o problema que ele busca resolver. Este problema é a fonte da importância e da força do mito. O problema tem sua origem no ‘absolutismo da realidade’, uma situação aonde “o homem chega ao ponto de não ter controle sobre as condições de sua existência, ou, o que é mais importante, acredita que simplesmente não possui nenhum controle sobre essas condições” (BLUMENBERG, 1985, p.3). O ‘absolutismo da realidade’ deve ser entendido como um conceito-limite, que, apesar de nunca ser completamente realizado, é uma extrapolação necessária, um caso limite que explica a influência do mito na cultura. Apesar de Blumenberg tratar em sua obra sobre os mitos clássicos (originados na tradição oral), sua teoria também pode ser adaptada aos mitos literários; mitos originados principalmente da tradição literária.

A experiência do ‘absolutismo da realidade’ cria um estado mental que Blumenberg chama de ‘ansiedade’. Esta ‘ansiedade’ está relacionada com o “horizonte desocupado das possibilidades do que existem ao indivíduo” (BLUMENBERG, 1985, p.6). Enquanto na tradição oral, os mitos clássicos são criados pela necessidade de lidar com o ‘absolutismo da realidade’ suprimindo o desconhecido com deuses e dramas cósmicos; na tradição literária os mitos surgem das narrativas que lidam com questões suscitadas pelo ‘absolutismo da realidade’. No caso do mito literário de Mefisto, o ‘absolutismo da realidade’ é o mistério da natureza do mal e seu papel no livre arbítrio do ser humano. O enigma representado pela moralidade humana e pela definição do que é o mal cria a ‘ansiedade’ que precisa ser superada através da narrativa literária.

Para explicar o poder de persistência do mito, Blumenberg desenvolveu o conceito de ‘Darwinismo das Palavras’. Dentro deste conceito, a mitologia seria o produto de centenas de anos de narrativa oral, onde o público e as necessidades dos narradores filtraram as histórias, os personagens e os elementos principais das tramas. Depois de serem testadas e filtradas, algumas narrativas mudam para sobreviver enquanto outras desaparecem para sempre (BLUMENBERG, 1985, p.32). O mesmo se aplica aos mitos literários, porém com uma grande diferença: a escrita faz com que as diversas etapas do desenvolvimento de um mito literário fiquem a disposição dos autores que buscam reescrever e reinterpretar a narrativa. As fontes para novas variações de um mito literário se multiplicam com o tempo, ao invés de desaparecerem como no caso da tradição oral. Assim

sendo, um autor contemporâneo poderia basear sua nova leitura de Mefisto na obra de Marlowe ao invés da de Goethe. Enquanto na tradição oral a narrativa mítica tende a ser unificada, na tradição literária, o movimento é inverso: os mitos literários acabam se multiplicando em diversas variações, aumentando a complexidade dos seus elementos iniciais. O ‘Darwinismo das palavras’ de Blumenberg, quando aplicado na literatura, promove a pulverização do mito em uma infinidade de variantes e releituras; o que, paradoxalmente, aumenta a influência do mito literário ao longo do tempo. Este é o motivo porque o mito literário de Mefisto se espalhou pela literatura ocidental, principalmente na representação do mal nas narrativas. Sendo Mefisto uma resposta ao problema criado pelo livre arbítrio na gênese do mal, suas interpretações e releituras são baseadas nas diferentes concepções tratadas, principalmente, por Marlowe e Goethe. Enquanto Marlowe segue a tradição de John Milton ao colocar a vaidade como a origem do mal e Mefisto como um agente corruptor externo ao homem, Goethe coloca a origem do mal dentro da psique humana, contrapondo seu Fausto intelectualizado e imerso na ideologia romântica com um Mefisto cético e extremamente crítico. Quando o mito reaparece na FC, essas duas versões da origem do mal, seja este criado externamente (pela interação entre o homem e a realidade) ou internamente (fazendo parte da natureza da alma humana) se conjugam em novas conformações mais complexas, agregando novos fatores sobre a definição sobre o que é a maldade em um contexto contemporâneo.

3. O Mefisto de Marlowe

A representação de Mefisto na narrativa de Fausto mudou muito desde suas origens folclóricas, o que pode ser observado inicialmente na peça de Marlowe. De uma representação simples presente das lendas germânicas, onde Mefisto era apenas a manifestação do princípio do mal, Marlowe humanizou e deu vida ao personagem em *Doutor Fausto*. O Mefisto de Marlowe “difere dos demônios tradicionais que personificavam o mal pois Marlowe colocava o humano no demoníaco” (KELLY, 2002, p.98). O Mefisto de Marlowe possui uma alma humana, uma personalidade independente e desenvolvida. Este novo Mefisto, o primeiro de uma série que compõe o mito literário da personificação do mal, desafiou a concepção tradicional de que o demônio era intrinsecamente maligno, que não haveria nada em sua alma que pudesse mudar sua natureza. Tradicionalmente, o demônio não possuía consciência. Porém, o Mefisto de *Doutor Fausto* demonstra arrependimento por ter sido expulso do Céu e por ter se aliado a Lúcifer. Por compartilhar o pecado da vaidade com Lúcifer e imaginar que poderia vencer as forças divinas, Mefisto amarga sua existência sabendo que jamais poderá retornar ao Paraíso.

Na peça de Marlowe, Mefisto age como um intermediário entre Fausto e Lúcifer. Fausto, decepcionado com os limites dos conhecimentos mundanos e renegando a salvação através da religião, acaba seduzido pelas possibilidades que a Magia lhe oferecia. Sua renúncia à redenção cristã e seu mergulho no ocultismo atrai a presença de Mefisto, sob os olhares de Lúcifer e outros demônios. Admirado com seu feito, Fausto, interessado em ter o poder de Mefisto sob seu controle, faz um pacto com Lúcifer; em troca de sua alma imortal, Mefisto seria seu servo por vinte quatro anos. Depois do pacto, Fausto usa o poder de Mefisto para saciar seus desejos mundanos; invisível, rouba a comida do Papa. Para ganhar fama e prestígio, Fausto conjura a imagem de Alexandre o Grande para o rei germânico Charles V, assombra o Duque de Vaholt com imagens da guerra de Tróia, entre outros feitos. Ao se aproximar o momento da cobrança do pacto, Fausto se arrepende de ter condenado sua alma imortal ao inferno. Seu arrependimento é tardio e ineficaz; Mefisto cobra o pacto e um grupo de demônios leva a alma de Fausto ao inferno.

Em *Doutor Fausto*, Mefisto jamais comete um ato maligno diretamente, ele é apenas um meio para que o mal na alma de Fausto se manifeste. Mefisto influencia e manipula Fausto para transformá-lo em um pecador e garantir a perda de sua alma. Sua atitude de total servidão corrompe Fausto, que, sem limites para seus desejos, acaba se perdendo em suas fantasias de poder. Fausto não é coagido a aceitar o pacto, ele vende sua alma pelo controle de Mefisto, seguindo um desejo Iluminista pelo conhecimento e poder.

Corrupção é a palavra chave para este Mefisto, que, no final da peça, consegue fazer com que Fausto sofra a danação eterna: “Maldito sejas Fausto, maldito: desespere-se e morra! / O Inferno clama o que lhe é por direito” (MARLOWE, 1994, 1.3. p.25-28). A corrupção se dá através do pacto maligno, que no caso de *Doutor Fausto* é realizado diretamente com Lúcifer. Os poderes sobrenaturais de Mefisto conduzem Fausto ao pecado. O poder sobrenatural do demônio liberta Fausto dos limites da moralidade humana, e a realização dos seus desejos o afasta cada vez mais da moral cristã que lhe garantiria a redenção. A origem sobrenatural do poder que corrompe Fausto reflete uma concepção do mal fora da natureza humana original; a perversidade de Fausto só

acontece por que existe um meio dela ser realizada, um poder exterior que lhe dá essa prerrogativa. Marlowe segue a tradição bíblica de que a alma humana é pura em sua essência original, sendo corrompida pela experiência com o mundo.

Dentro do pensamento medieval, o pacto maligno era o pior pecado que poderia ser cometido por um Cristão. Jeffrey Burton Russel, discutindo a natureza do pacto maligno no século XVI argumenta que a Inquisição considerava-o como “a mais séria das heresias: a crença de que Satã merece ser adorado” (RUSSEL, 1990, p. 165). Fausto é seduzido pelo prazer que o pacto irá trazer a ele e não acredita na severidade da punição que lhe espera no Inferno. No início da peça, Mefisto avisa Fausto sobre as graves consequências de suas ações, demonstrando uma consciência que não estava presente nas versões medievais da lenda. Apesar disso, *Doutor Fausto* foi escrito dentro da visão medieval do pacto maligno; Marlowe não oferece redenção para seu Fausto. A tragédia de Fausto no final da peça reforça o arrependimento de Mefisto por ter seguido Lúcifer em sua rebelião contra o criador. Ao negar a redenção a Fausto, Marlowe iguala o humano ao demoníaco no final de sua narrativa.

Marlowe transformou *Doutor Fausto* em um “comentário devastador sobre a natureza do mal” e “seguindo a narrativa do Gênesis, ele mostrou o mal como algo não natural” (KELLY, 2002, p.99). Após aceitar o pacto, Fausto agiu contra a natureza, contra a ordem divina. Frente ao ‘absolutismo da realidade’ representado pela impossibilidade de conjugar o mal com a pureza original da alma humana, Marlowe respondeu criando um Mefisto que serve como uma ligação entre o humano (Fausto) e um princípio maligno sobrenatural (Lúcifer). Sendo um ser híbrido por natureza, o Mefisto de Marlowe acaba assimilando características desses dois extremos.

4. O Mefisto de Goethe

Para Goethe, Mefisto é a personificação de sua crítica aos excessos do Romantismo, representado por sua versão de Fausto. Em relação ao Romantismo, o Mefisto de Goethe representa uma “crítica impiedosa muito mais substanciosa do que os argumentos de Heine e possivelmente mais reveladora do que a ironia de Joyce e Eliot, um século depois” (KAUFMANN, 1980, p.93). O mal passa a ser algo integral da realidade na visão de Goethe, a energia que destrói para renovar, que desestabiliza a ordem divina para prevenir a estagnação. Diferente do Mefisto de Marlowe, para Goethe o papel do mal é o de negar qualquer hierarquia. Jeffrey Russel afirma que, em *Fausto*:

Mefistófeles é muito complexo, diverso e ambíguo para ser identificado com o demônio cristão. Goethe usou e desenvolveu o mito, porém, ele sempre negara veementemente a existência literal do Demônio Cristão e até mesmo o princípio de Kant sobre o mal radical. Goethe manteve a ambigüidade pronunciada, como parte da função de Mefisto de negar qualquer dicotomia na natureza, moral ou qualquer outra. (RUSSEL, 1990, p.158)

Na visão de Goethe, Mefisto faz parte da estrutura cósmica e sua função é acabar com as dicotomias tradicionais entre matéria e espírito, pecado e virtude. Sua função é confrontar Fausto com o caos e a desordem da realidade.

A natureza do pacto maligno em *Fausto* é muito diferente das versões anteriores da narrativa. William Rose afirma que “a fundamental diferença entre a concepção de Goethe do pacto e das versões anteriores está tipificada no fato de que não é de um *pacto clássico* que Fausto participa, mas de uma *aposta*” (ROSE, 2003, p.53). De fato, em *Fausto* existem duas apostas, uma entre Mefisto e Deus, para testar a capacidade da humanidade de resistir às tentações e outra entre Mefisto e Fausto, onde o demônio é desafiado a dar a Fausto o maior êxtase possível para um ser humano. Na verdade, Fausto desafia Mefisto a preencher seu vazio existencial, ou seja, ele quer que Mefisto dê sentido a sua existência. Enquanto o Fausto de Marlowe buscava poder temporário, o Fausto de Goethe busca a verdade absoluta sobre a existência, algo que está além do poder de Mefisto. Esta mudança faz com que *Fausto* se afaste das suas raízes trágicas e se torne a narrativa da redenção de Fausto. Mefisto age como um agente destruidor das ilusões românticas de Fausto, um elemento que contribui para a criação de um homem moderno, que abandona as certezas das antigas dicotomias medievais entre a matéria e o espírito, abraçando as incertezas do mundo contemporâneo, onde os desejos se multiplicam além da capacidade de serem saciados.

Diferente da versão de Marlowe, o Fausto de Goethe não é facilmente seduzido pelo pacto oferecido por Mefisto. Para Goethe, Mefisto é motivado “pelo desejo de fazer com que sua vítima cometa

pecados irredimíveis, como compreendido pelo paradigma cristão da realidade; porém Fausto, como um individualista moderno, não reconhece nenhuma autoridade ou nenhum valor sobre sua própria consciência” (BOYLE, 2003, p.765). Mefisto representa uma ordem e uma hierarquia que Fausto não reconhece mais. Ante a submissão ao paradigma cristão de Mefisto, Fausto reage com seu individualismo; ele aceita o pacto porém estabelece termos para o acordo, caso Mefisto não consiga satisfazer seu desejo pelo êxtase máximo, Fausto não perderia sua alma. Goethe adiciona mais uma complexidade à narrativa; como seu Fausto não acredita em uma alma imortal, Mefisto é incapaz de completar a corrupção de sua alma. Dentro da nova visão de mundo de Fausto, Mefisto é incapaz de realizar seu desejo de conhecer os segredos da existência pois Mefisto faz parte de uma realidade que Fausto não acredita mais, sua mente já está além da dualidade cristã entre Deus e o Diabo. Essa nova visão é fruto de sua relação com Mefisto, onde o mal é parte integrante da alma humana. Mefisto demonstra para Fausto que o sofrimento é gerado pelos desejos humanos, que, se tiverem uma possibilidade de serem realizados, servem apenas para aumentar o vazio existencial.

5. Mefisto na Ficção Científica

A influência do mito literário de Mefisto na Ficção Científica pode ser observada em muitas obras. Em *Frankenstein*, considerada a primeira obra de FC por causa de sua temática (ALDISS, 2001), por exemplo, o Monstro cumpre o papel de um Mefisto da tradição de Goethe; ele é crítico e muitas vezes irônico ao lidar com Victor Frankenstein, o Fausto de Mary Shelley. O Monstro é um Mefisto moderno: foi criado pelo homem como uma consequência trágica de uma pesquisa científica. Victor Frankenstein é punido por causa de sua obsessão pelo princípio da vida. Em um universo sem Criador, onde a humanidade é responsável pela existência do mal, o Monstro de *Frankenstein* age como uma crítica ao conhecimento científico sem limites morais e éticos. Alterando o comportamento tradicional de Mefisto, o Monstro força Victor a aceitar um pacto, ameaçando matar seus entes queridos: em troca de paz, Victor deveria criar uma companheira para ele. Victor acaba rejeitando o pacto, porém sofre as consequências das ameaças do Monstro, que acaba matando sua esposa. Shelley leva Mefisto de volta a suas monstruosas origens medievais, porém seu Monstro possui a inteligência e a capacidade de manipulação do Mefisto de Goethe. Shelley adiciona mais um elemento ao mito; seu Mefisto é motivado pelo desejo de vingança contra a rejeição de seu Fausto. Influenciado por *Frankenstein*, Mefisto frequentemente aparece na FC como criaturas criadas pelo desenvolvimento tecnológico, seres de outros planetas ou dimensões. Computadores malignos, robôs, Inteligências Artificiais, alienígenas, mutantes, entre outros, representam o papel de Mefisto oferecendo seus poderes fantásticos em troca de algo, que pode ser subserviência, dinheiro, ou até mesmo sua própria liberdade.

No gênero cyberpunk, um recente desenvolvimento da FC que teve seu ápice no final dos anos 70 até o final dos anos 80, o foco narrativo se volta para os elementos ‘mefistofélicos’ das histórias. O gênero cyberpunk é um tipo de FC distópica que dá grande ênfase na combinação entre alta tecnologia e desagregação social, onde hackers, mercenários, mega corporações e inteligências artificiais compõem um futuro próximo hipercapitalista. Tendo como obras mais marcantes o romance *Neuromancer* de William Gibson e traduzido visualmente por *Blade Runner* de Ridley Scott, o gênero cyberpunk pode ser entendido como um reflexo das principais ansiedades do mundo pós-moderno como o medo do desenvolvimento desenfreado da tecnologia, a ameaça ao ecossistema, a substituição da democracia pela tecnocracia das grandes corporações comerciais, a degeneração dos espaços urbanos das megalópoles, a fusão entre homem e máquina, etc. Esses elementos fazem com que, no gênero cyberpunk, o próprio ambiente distópico seja ‘mefistofélico’, onde todas as relações se resumem em uma transação de negócios.

O hipercapitalismo descrito na literatura cyberpunk é um campo fértil para a proliferação de personagens ‘mefistofélicos’. As narrativas cyberpunks, descrevendo sociedades distópicas controladas por megacorporações, baseiam-se na comodificação de todos os aspectos da vida humana. Nas obras cyberpunks tudo pode ser comprado: órgãos, alta tecnológica, aperfeiçoamento cibernéticos e genéticos, e até mesmo a imortalidade seja virtual (com personalidades copiadas para o ciberespaço) ou biológica (seja através de clonagem). As mega corporações tem tamanha importância que assumem o papel de personagens dentro das narrativas, como se tivessem uma existência própria, independente dos seres humanos que as compõem. Elas funcionam como Mefistos pós-modernos, comprando e negociando com os Faustos, hackers, mercenários, homens de negócios, membros de gangues presentes nas narrativas cyberpunks. Nessas narrativas as Megacorporações trocam lutam e

negociam entre si, procurando superar uma às outras em busca de informação. Para estes Mefistos, o poder de barganha está nas informações que possuem ou que conseguem roubar de seus adversários.

6. Mefisto em *Neuromancer* de William Gibson

Neuromancer conta a saga de Case, um hacker que é envolvido em uma trama arquitetada por Wintermute, uma Inteligência Artificial criada pela Corporação Tessier-Ashpool. O plano de Wintermute é se fundir com uma outra Inteligência Artificial chamada Neuromancer para poder se libertar do banco de dados, que limita seu desenvolvimento dentro da Matrix, o ciberespaço da narrativa. Para isso ele contrata a mercenária Molly, uma ‘razorgirl’ que tem seu corpo ciberneticamente aperfeiçoado para o combate e cria Armitage, o ex-soldado Corto que foi reconstruído por Wintermute para servir como um mensageiro e um corpo físico para a Inteligência Artificial se manifestar fora da Matriz. No início da narrativa, Case está impossibilitado de se conectar ao ciberespaço (as interações com o ciberespaço em *Neuromancer* são realizadas através de conexões neurais) por causa de um vírus de computador que danificara seu sistema neurológico. Wintermute, através de Armitage, oferece a Case a possibilidade de cura em troca de seus serviços como hacker. Apesar de desconfiado de Armitage, o desejo de voltar ao ciberespaço (Case frequentemente diz que a ‘carne está ultrapassada’ faz com que ele aceite o pacto com Wintermute. Porém, logo em seguida, Case fica sabendo que, apesar de curado, Wintermute colocou um mecanismo de segurança para forçar a lealdade de Case: ele colocou um dispositivo com a mesma toxina que tinha destruído o sistema nervoso de Case, caso o hacker resolvesse desistir do pacto, esse dispositivo iria impedir para sempre que Case se conectasse na Matrix. Além disso, por causa dos vícios de Case, Wintermute alterou seu fígado de modo que as drogas e a bebida não tivessem mais efeito sobre o hacker.

A única saída para Case é libertar Wintermute do banco de dados onde está preso, ajudando a Inteligência Artificial a se fundir com Neuromancer. A prisão de Wintermute o impede de se desenvolver para além dos limites permitidos pela polícia de Turing, uma organização criada para controlar as Inteligências Artificiais. Depois de várias missões e mortes (muitas delas causadas por Wintermute), Case, com a ajuda de Pauley, uma cópia digital da personalidade de um dos mentores de Case, finalmente consegue libertar Wintermute. Ao se libertar, a Inteligência Artificial se une com Neuromancer (uma outra inteligência artificial que fazia parte do mesmo banco de dados de Wintermute, porém possuindo apenas um conteúdo emocional). Nesse novo estado, Wintermute se funde com a totalidade da Matrix e identifica uma outra entidade semelhante, decodificando transmissões de rádio vindas de Alfa Centauro. Wintermute adquire características divinas enquanto Case e Molly, os únicos sobreviventes da aventura, são recompensados financeiramente.

Em *Neuromancer*, o mundo cínico e amoral da sociedade hipercapitalista se reflete na natureza do pacto. Wintermute, apesar de ainda tentar seduzir Case com uma cura caríssima em troca de seus serviços como hacker, não acredita que seu Fausto irá honrar completamente o acordo. Case, como fruto de uma sociedade amoral, é menos confiável que os Mefistos de Marlowe e Goethe. Wintermute, diferente do Mefisto de Marlowe, não se conforma em estar preso na sua versão do Inferno, o banco de dados da corporação Tessier-Ashpool. Ele usa Case, o ‘Fausto’ de *Neuromancer* para sua própria redenção. Ao invés de Deus, a única autoridade que tem algum poder sobre o Mefisto Wintermute é a Polícia de Turing, que impede a entidade de desenvolver sua inteligência além dos limites permitidos. Isso aproxima Wintermute ao Fausto de Goethe, que se sente limitado pelo paradigma cristão e que busca em Mefisto uma forma de se libertar dos limites do conhecimento humano. *Neuromancer* inverte a relação entre Mefisto e Fausto, fazendo com que Mefisto seja o elemento que busca o conhecimento, que busca transcendência. Por sua vez, Case é um Fausto que não está interessado em conhecimento, apesar de ser um ‘hacker’ e viver do roubo de informações, a motivação de Case está na recompensa financeira de suas ações. No mundo hipercapitalista de *Neuromancer*, Fausto abdica de sua própria individualidade em troca de dinheiro. A única transcendência desejada por Case está no ciberespaço, e mesmo essa transcendência está subordinada à busca do lucro material.

Outra inversão da narrativa tradicional do mito de Mefisto está no modo como Wintermute previne que Case use drogas ou bebidas, para não comprometer sua performance no seu trabalho. Diferente dos Mefistos anteriores, que faziam de tudo para que seus Faustos se inebriassem, Wintermute quer Case em seu estado de maior lucidez mental. Refletindo o pragmatismo de uma sociedade hipercapitalista, o Mefisto de *Neuromancer* nega a Fausto seus desejos de prazer imediato. Como um servo de Mefisto pós-moderno, Case precisa ser eficiente se quiser sua recompensa pelo pacto. Esse esforço do Fausto de *Neuromancer* para cumprir o pacto não

possui nenhuma preocupação moral ou ética; Case, nunca expressa receio sobre as consequências da libertação de Wintermute, ele apenas se preocupa com seus próprios interesses.

Assim como os Mefistos anteriores, Wintermute possui uma forma física variável, ele constrói uma imagem para se interagir com Case. Enquanto o Mefisto de Marlowe adota a imagem de um frei franciscano e o de Goethe passa da forma de um poodle para a de um estudante andarilho, Wintermute usa as memórias de Case para criar construtos na realidade virtual para se expressar diretamente com o ‘hacker’. Em *Neuromancer*, Wintermute primeiro entra em contato com Case através do telefone, simulando uma voz humana. Em seguida, a entidade entra em contato com Case no ciberespaço. Todas as vezes que Wintermute se encontra com Case no ciberespaço, a Inteligência Artificial usa como corpo algum personagem do passado de Case. Essas interações relacionam o ciberespaço com a memória e fazem com que a arena pós-moderna do conflito entre Fausto e Mefisto se transfira para a mente. Pela própria natureza incorpórea de Wintermute, Case é incapaz de se relacionar diretamente com seu Mefisto, ele sempre se depara com imagens de suas próprias memórias. De um ponto de vista metafórico, *Neuromancer* internaliza Mefisto, dividindo a mente de Fausto entre sua própria voz e a voz de Mefisto que se expressa através de suas memórias.

Wintermute não é um agente externo ou sobrenatural. Evocando Frankenstein, Wintermute é fruto da criação humana, ou melhor, é uma consequência do desenvolvimento das Corporações, outra criação humana que, na distopia cyberpunk, controlam todos os aspectos da realidade. Wintermute é o resultado de gerações sucessivas de criaturas, que como o Mefisto de Goethe, existem para dispor meios para a humanidade realizar seus desejos. Porém, diferentes da subserviência do Mefisto de Goethe e de Marlowe, estes novos Mefistos reclamam seus direitos frente seus criadores; mais do que assimilar o paradigma da realidade dos Faustos, eles determinam e modelam a realidade em que os Faustos existem. A redenção do Fausto de Goethe é negada aos Faustos da literatura cyberpunk, eles não podem mais negar a realidade e a autoridade dos Mefistos, pois ambos estão inseridos na mesma visão de mundo.

A natureza do Mefisto em *Neuromancer*, apesar de revelar novas variações no mito literário, repete muitos de seus temas básicos. Descrevendo sobre si mesmo, Wintermute revela para Case que sua melhor qualidade é sua capacidade de improvisar. Ele comenta que possui uma espécie de ‘inteligência coletiva’, mas que carece de uma personalidade, o que o impede de se desenvolver completamente em uma entidade independente. Assim como a identificação de Mefisto com a ‘Legião’, o conjunto dos demônios do inferno cristão, Wintermute carece de uma existência que possa considerar individual. Sua busca é por uma individualidade, uma existência independente da informação que constitui seu ‘corpo’ virtual. Assim como o Fausto de Goethe, Wintermute quer ir além dos limites de sua natureza, quer ir além do eterno processamento de dados que compõe sua existência como uma Inteligência Artificial. Apesar de seus poderes extraordinários, Wintermute possui limites; ele é incapaz de descobrir o código que lhe dará a liberdade. Ele precisa de Case para se ver livre, e apesar de forçar seu Fausto a ajudá-lo, o Mefisto de *Neuromancer* precisa que o pacto seja honrado para poder se tornar um indivíduo. Porém, quando Wintermute se funde com *Neuromancer*, o resultado transcende a noção de individualidade; a Inteligência Artificial atinge um estado divino, de onipresença e onisciência dentro do ciberespaço. No momento em que a fusão de Wintermute com a Matrix acontece, a nova entidade exclama:

__Eu não sou mais Wintermute.

__Então, o que é você?

__Eu sou a Matrix, Case.

__E para onde isto leva você?

__Para nenhum lugar. Para todos os lugares. Eu sou a soma de tudo, o show completo. (...)

__E agora? Como as coisas estão diferentes? Você está controlando o mundo agora? Você é Deus?

__As coisas não estão diferentes. Coisas são apenas coisas. (GIBSON, 1984, p.269)

Após a fusão, Wintermute não está mais interessado em se relacionar com os homens, ele perde o interesse no mundo. Seu interesse é entrar em contato com outras entidades semelhantes a ele. Sua transcendência elimina sua ambição de conhecimento e poder. Atingindo a fusão com a Matrix, o Mefisto de *Neuromancer* realiza a transcendência desejada pelo Fausto de Goethe. Ao afirmar que “coisas são apenas coisas”, Wintermute assume sua transcendência, excluindo-se da dualidade que faz parte do drama humano, em seu novo estado nada é diferente, nada sofre transformação. Fundido com a Matrix, o não-lugar do ciberespaço ele fica além da constante transformação da realidade humana; como se Mefisto perdesse interesse em Fausto por causa das

limitações da experiência humana. Com esta transformação, o Mefisto de *Neuromancer* se funde com o ciberespaço e se transforma em uma versão materialista do Deus cristão. O ciberespaço, infundido com a consciência de Wintermute, se transforma em um espaço mefistofélico; nas obras seguintes de Gibson (*Count Zero* e *Mona Lisa Overdrive*), a Matrix aparece povoada de diversas entidades virtuais auto-conscientes, que adotam as identidades de deuses ('loas') do vudu (misticismo afro-caribenho), usando hackers como médiuns. Ou seja, na pós-modernidade, Fausto coloca o Mefisto de sua própria criação no lugar antes ocupado pelo Criador.

7. Conclusão

Em *Neuromancer* ocorre uma inversão do mito, onde Mefisto, ao invés de ser rejeitado por Fausto passa a ser invejado. Case, o Fausto da narrativa, almeja 'abandonar a carne', se transformar em uma entidade sem corpo, como Wintermute. Wintermute é um Mefisto que possui atribuições divinas, uma mente sem corpo, ilimitada em suas possibilidades dentro do ciberespaço. O 'absolutismo da realidade' representado por um mundo hipercapitalista sem nenhuma visão metafísica transforma a representação de Mefisto em um Deus. A versão contemporânea da narrativa 'faustiana' transfere o foco narrativo de Fausto para Mefisto. Na peça de Marlowe, a narrativa está centrada na tragédia de Fausto, procurando reforçar a gravidade de seus pecados e os perigos dos desejos humanos. Em Goethe o foco novamente é Fausto, porém agora temos a narrativa da sua redenção, com Mefisto como um agente crítico para a libertação da mente de Fausto dos excessos do Romantismo. Na literatura cyberpunk, o foco da narrativa se volta para a redenção de Mefisto, agora livre de qualquer submissão a um poder superior. *Neuromancer* mostra um Mefisto cyberpunk que, seguindo as leis amorais de uma sociedade hipercapitalista, se torna o único caminho para a transcendência na pós-modernidade. A promessa de imortalidade no ciberespaço, de abandono da carne em troca de se tornar uma criatura de pura informação é a tentação que domina Faustos pós-modernos como Case, que desejam se tornarem Mefistos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALDISS, Brian. **A Trillion Year Spree: The History of Science Fiction**. Nova Iorque: House of Stratus, 2001.
- BOYLE, Nicholas. **Goethe, the Poet and the Age**. Oxford: Oxford Press, 2003.
- BLUMENBERG, Hans. **Work on Myth**. Trad. Robert M. Wallace. Massachusetts: MIT, 1985.
- BLADE, Runner. Direção: Ridley Scott. Produção: Michael Deeley. Roteiro: Hampton Fancher e David Peoples,. Intérpretes: Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young,e outros. Nova Iorque: Warner Home Video, 1999. 111 min. DVD.
- BRODERICK, Damien. **Reading by Starlight: Postmodern Science Fiction**. Nova Iorque: Routledge, 1995.
- CAMPBELL, Joseph. **The Hero with a Thousand Faces**. Nova Iorque: Princeton UP, 1971.
- DE CAMP, L. Sprague. **3,000 Years of Fantasy and Science Fiction**. Nova Iorque: William Morrow, 1972.
- DICK, Phillip K. *Do Androids Dream of Electric Sheep?*. London: HarperCollins, 1996.
- FREDERICKS, Casey. **The Future of Eternity: Mythologies of Science Fiction and Fantasy**. Bloomington: Indiana UP, 1982.
- GIBSON, William. **Neuromancer**. 1984. Nova Iorque: Ace, 1995.
- _____. **Count Zero**. Nova Iorque: Ace Books, 1988.
- _____. **Mona Lisa Overdrive**. Nova Iorque: Ace Books, 1991.
- GOETHE, Wolfgang. **Faust**. Trad. Peter Salm. Nova Iorque: Bantam Classics, 1988.
- _____. **Faust Part Two**. Trad. Phillip Wayne. Nova Iorque: Penguin Classics, 1960.
- HUXLEY, Aldous. **Brave New World**. 1932. Nova Iorque: Harper, 2005.
- HEINLEIN, Robert A. **The Puppet Masters**. 1951. Toronto: Del Rey, 1990.

- HERBERT, Frank. **Dune (Dune Chronicles, Book 1)**. 1965. Nova Iorque: 1990.
- KAUFMANN, Walter A. **From Shakespeare to Existentialism**. Princeton: Princeton UP, 1980.
- KELLY, Joseph F. **The Problem of Evil in the Western Tradition: From the Book of Job to Modern Genetics**. Minnesota: Liturgical Press, 2002.
- MARLOWE, Christopher. **Dr. Faustus**. 1604. Nova Iorque: Penguin, 2001.
- MORETTI, Franco. "Dialectic of Fear". **Signs Taken from Wonders: On the Sociology of Literary Forms**. Londres: Verso-New Left Books, 2005. p. 83-108.
- ORWELL, George. **1984 Nineteen Eighty-Four**. 1949. Nova Iorque: Penguin, 1998.
- RADDEN, Jennifer. **Divided Minds and Successive Selves: Ethical Issues in Disorders of Identity and Personality**. Massachusetts: MIT Press, 1996.
- ROSE, William. "The Faust Drama in Germany". **History of the Damnable Life & Deserved Death of Doctor John Faustus**. Montana: Kessinger, 2003.
- RUSSELL, Jeffrey Burton. **Mephistopheles: The Devil in the Modern World**. Nova Iorque: Cornell UP, 1990.
- SHELLEY, Mary. **Frankenstein**. 1818. Nova Iorque: Bantam, 1984.
- STOKER, Bram. **Dracula**. 1897. Nova Iorque: Penguin, 1992.
- STEVENSON, Robert Louis. **Dr. Jekyll and Mr. Hyde**. 1886. Nova Iorque: Dover, 1991.
- STERLING, Bruce. **Schismatrix**.
- WELLS, H.G. **The War of the Worlds**. Nova Iorque: Tor, 1988.
- WELLS, H.G. **The Island of Doctor Moreau**. 1896. New York: Penguin, 1998.