

Cyberpunk e Pós-modernismo

Adriana Amaral*

Índice

1 Os anos 80 via literatura e as teorias contemporâneas	2
2 Cyberpunk - gênese, conceito e principais temáticas	3
3 Elementos pós-modernos no cyberpunk	5
4 Referências Bibliográficas	7

Resumo: O presente trabalho traz um levantamento das principais características do *cyberpunk* – subgênero literário que partiu da ficção-científica em fins da década de 80 do século XX. Nesse artigo, o *cyberpunk* é apresentado enquanto gênero tipicamente pós-moderno, híbrido, mescla tanto da literatura quanto das teorias advindas das ciências sociais, representando um imaginário no qual a tecnologia é tão ou mais importante do que a existência humana. As imagens pós-modernas do *cyberpunk* tanto são produtos quanto produtoras desse contexto tecnológico e são permeadas por uma visão de futuro no qual a interação entre seres humanos e máquinas é indissociável.

Palavras-chave: pós-modernidade e tecnologia, ficção científica e *cyberpunk*.

*Mestre em Comunicação Social pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Brasil e Doutoranda pelo mesmo programa.

As teorias pós-modernas, o contexto da sociedade contemporânea e a aceleração e propagação das tecnologias de comunicação têm gerado diversos fenômenos sociais e estéticos. As artes sempre trataram das angústias dos homens de seu tempo. A literatura, as artes plásticas, o cinema, entre outros, sempre exprimem o imaginário de sua época. A tecnologia que começou a estar presente na vida quotidiana em fins do século XIX, avança, desde o século XX, para uma quase onipresença em nossos atos mais triviais. Como descreveu Baudrillard em *A sociedade de consumo*, estamos rodeados de objetos por todos os lados e esses objetos adquiriram uma “vida” através da tão proclamada reificação, ou seja, da sua elevação a um *status* de quase mágicos, imprescindíveis, como se jamais pudéssemos ter vivido sem tais objetos, ou melhor, como se toda a humanidade jamais pudesse ter existido sem eles. É o que os marxistas (que atualmente parecem soar tão *demodés* ou *old-fashioned* na língua dominante na cultura) como Guy Debord (2000, 67) chamam de fetichização.

Nos chaveiros brindes, por exemplo, que não são comprados mas oferecidos junto com a venda de objetos de valor, ou que decorrem de intercâmbio em circuito próprio, é possível perceber a manifestação de uma entrega mística à transcendência da mercadoria. (...) Como nos arroubos dos que entram em transe ou dos agraciados por milagres do velho fetichismo religioso, o fetichismo da mercadoria atinge momentos de excitação fervorosa.

1 Os anos 80 via literatura e as teorias contemporâneas

Um desses momentos de excitação com a mercadoria – a década de 80 do século XX – situa-se justamente no mesmo período em que veio ao mundo um subgênero da ficção científica, o cyberpunk. Contudo, vamos explicitar um pouco mais a relação histórico-temporal na gênese dessa representação artística.

A década de 80, muito bem descrita pelo jornalista e escritor Tom Wolfe em *A Fogueira das Vaidades* e *A Palavra Pintada*, entre outros, nos introduz à época pós-guerra fria, do capitalismo selvagem de Wall Street, dos ternos desestruturados dos *yuppies* em seu consumo fanático de grifes e da cocaína como a droga da moda, tempo de badalação dos artistas plásticos em vernissages concorridas, na qual o crítico do jornal tem mais poder que o próprio artista, criando rótulos a cada semana.

Outras duas obras seminais que se passam nos coloridos oitenta e que traçam um panorama da época são *Brilho da noite, cidade grande* de Jay McInerney e *American Psycho* de Bret Easton Ellis. A primeira obra mostra a decadência de um jornalista ambicioso circulando na noite novaiorquina com o *glamour* das festas e a ostentação característica da chamada geração X em sua trajetória rumo ao vazio existencial. Já a segunda¹, nos introduz ao mundo de um psicopata, escondido sob a máscara de um publicitário hedonista que assassina prostitutas e colegas de trabalho por motivos banais como ter achado o cartão de visitas do colega mais bonito que o seu próprio cartão.

Em uma entrevista no lançamento do filme – que no Brasil recebeu o título de *Psicopata Americano* – o ator galês Christian Bale, que interpreta o protagonista Patrick Bateman, defende-se dos críticos norte-americanos que acusam o

¹ *American Psycho* foi transformado em um filme com o mesmo nome no ano 2000.

texto/filme de misógeno, sexista e repulsivo comentando que é um retrato de um cidadão doente em uma época doente: “It shows how the practitioners of that time had no regard for humanity. The 1980s were a celebration of pure profit and capitalism without any regard of spiritualism whatsoever.” (COWEN, 2000, p. 23)

Na crítica do filme, o jornalista Matthew Cowen faz questão de salientar a decadência da década de 80 em contraste com a América politicamente correta de fins de 90/ 2000. “Whether *American Psycho* is merely a disturbing sadism romp or a surreal critique of Ronald Reagan’s America, the movie is sure to provoke lusty memories of bad pop music, platinum credit cards, and self-indulgent, coke-filled nights.” (COWEN, 2000, p.23)

Essas e outras obras apresentam o retrato de uma geração pós-guerra fria, na qual as utopias e ideais pacifistas presentes nas décadas anteriores encontram-se em processo de total dissolução.

A razão pura é substituída pelo que Maffesoli chama de razão sensível. Por exemplo, o surgimento dos agrupamentos sociais efêmeros, as chamadas tribos, da qual a cultura jovem da década de 80 em diante tem se alimentado, são atores sociais no teatro da contemplação do mundo. A extrema cientifização do modernismo contrasta com os livros de auto-ajuda e com o misticismo acolhido por uma grande parcela da classe média.

Por outro lado, as grandes narrativas são substituídas pelo prazer imediato do consumo, do culto ao corpo e da idealização da tecnologia como a redentora dos problemas da sociedade viabilizada através da cultura do computador pessoal, também uma invenção daquele período.

Alguns desses tópicos constituem o cerne das teorias dos chamados autores pós-modernos franceses. Da mesma forma, as imbricações da cultura com a economia, a política, etc e as questões em relação à suposta ahistoricidade do mundo contemporâneo, à compressão espaço-

temporal e à extrema aceleração das transformações também aparecem no pensamento desses autores.

São várias as origens filosóficas que desembocaram nas chamadas teorias pós-modernas para alguns, teorias da contemporaneidade para outros e as controvérsias continuam no centro dos debates acadêmicos. Não cabe aqui esse debate e sim, apenas apresentar a pós-modernidade como um dos elementos que dá sustentação teórica à ficção científica e mais precisamente ao cyberpunk.

De acordo com Stuart Sim (1999) as raízes mais remotas do que chamamos de pós-modernidade encontram-se na Grécia Antiga através dos filósofos chamados cétricos. Depois disso, segundo o autor, o pós-modernismo bebeu na fonte do marxismo e do niilismo nietzschiano com seu anúncio de morte da metafísica e do estruturalismo, seja ele lingüístico (Saussure) ou antropológico (Lévi Strauss). Tanto o marxismo quanto as filosofia de Nietzsche e o estruturalismo são legados da era moderna em suas essências, primando pelo radicalismo e pela busca de novas formas de conhecimento.

Sim (1999) também aponta a herança crítica de Foucault e o pós-estruturalismo de Derrida como os outros antecessores do pensamento pós-moderno. Como já foi dito anteriormente, essas origens apontadas pelo autor do Dicionário do Pensamento Pósmoderno são controversas e suscitam mais questionamentos do que o que será abordado nesse artigo.

2 Cyberpunk - gênese, conceito e principais temáticas

Após uma breve contextualização da década de 80 e das teorias pós-modernas, vejamos por que elas são uma fonte para a ficção científica contemporânea através do movimento cyberpunk.

O termo cyberpunk foi cunhado pelo escritor norte-americano Bruce Bethke em 1983, em sua

short-story² homônima. Segundo Featherstone e Burrows (1995), o termo está diretamente ligado às teorias pós-modernas, pois tanto o cyberpunk é uma fonte para essas teorias, sendo estudado por diversos autores, quanto, na contramão, as teorias fundamentam cultural e socialmente esse tipo de ficção. Os autores apontam que o termo cyberpunk, assim como seu correlato, cyberspace³, origina-se do termo cibernética, conceito cunhado pelo teórico Norbert Wiener em 1948, não por acaso uma das obras fundamentais tanto para a informática quanto para a teoria da comunicação.

Featherstone e Burrows (1995) também apontam o trabalho de William Gibson como uma obra exemplar de poética cyberpunk. Gibson é um dos principais autores de ficção cyberpunk, tendo, no livro *Neuromancer*⁴ (1984) criado o conceito de ciberespaço e inspirado uma série de outros autores como Pat Cadigan, Bruce Sterling, Lewis Shiner e Greg Bear.

O cyberpunk é visto como uma visão de futuro no qual há uma ambigüidade intrínseca à época, sendo por vezes nostálgico, romântico e anti-tecnológico e por vezes deslumbrado com os “brinquedinhos” proporcionados pela tecnologia *per se*. Na introdução do livro *Cyberspace, Cyberbodies e Cyberpunk*, Featherstone e Burrows estabelecem uma relação entre a teoria social de Baudrillard e a literatura de Gibson enfatizando que aonde Baudrillard diz ter abandonado a teoria em favor de uma literatura acerca do social foi o exato ponto onde Gibson maximizou a teoria em sua literatura, sendo que, ambos associam a cibercultura à pós-modernidade.

Ainda no mesmo artigo, os autores apontam

² Short-story é um gênero literário que difere do conto e da novela, tipicamente na língua inglesa.

³ Em português ciberespaço.

⁴ *Neuromancer* é o principal livro no qual foi baseado o filme *Matrix* (1999). Entre suas outras obras estão *Mona Lisa Overdrive* e *Johnny Mnemonic* – também transformado em filme.

que o cyberpunk é uma visão de mundo atual que engloba literatura, música, cinema, teorias, a cultura jovem e a cultura da MTV e a cultura do PC/Macintosh. Nesse contexto, são citados Mary Shelley, Philip K. Dick e J.G. Ballard, Gibson e outros escritores, McLuhan, Wiener, Walter Benjamin e Baudrillard como teóricos e a música de Patti Smith, Lou Reed, Ramones, Sex Pistols (a geração punk) como fontes de sua influência.

A visão cyberpunk reconhece o enfraquecimento do espaço público e o aumento da privatização da vida social, na qual os laços sociais fortes não existem mais. Para os autores, nesse espaço público as pessoas são tecnologizadas e reprimidas ao mesmo tempo, sendo que a tecnologia media nossas vidas sociais. É ainda mais fácil de perceber tais características nas imagens mostradas nos produtos culturais como videocliques, filmes, livros, comerciais, todos enfatizando a interação e interface homem-máquina, seja via internet, realidade virtual, RPGs, etc.

Na visão dos autores é através da hiperestetização do cotidiano que viemos a nos conhecer, através da ficção, “in an increasingly hyperaestheticized everyday life, it is through various fictions that we endeavour to come to know ourselves.” (FEATHERSTONE e BURROWS, 1995, p.13)

Já McCarron (1995) afirma que o cyberpunk apresenta questões filosóficas de ordem moderna nos remetendo diretamente à dicotomia cartesiana mente/corpo, no qual a mente pura apresenta um desprendimento puritano do corpo, sendo este, um acidente de percurso, desconectado da substância pura da mente. Ele apresenta a interação humana e mecânica como indissociável e conflituosa, todavia central na narrativa cyberpunk.

Essa mesma narrativa, segundo ele, questiona as hierarquias humanas propondo uma diminuição e, quase um borrão, nas diferenças entre animais, humanos, andróides, etc. Ele cita como exemplo desse questionamento hierárquico, o

filme Blade Runner – considerado como o primeiro filme cyberpunk, tanto nas concepções de conteúdo como de forma – originado do livro *Do androids dream of electric sheep?* de Philip K. Dick. “Somos nossa memória, mas se ela pode ser implantada que garantia há para nossa identidade?” (DICK apud McCARRON, 1995, p. 264)

Este é outro ponto que McCarron (1995) destaca na temática cyberpunk, a questão da identidade/existência e o fim da memória privada. Segundo ele, o computador, seja o *hardware* ou o *software*, é importante por ser uma metáfora para a memória humana. Ele também indica que nos textos (aqui em um sentido amplo, incluindo imagens, sons, jogos, filmes, etc) há um desdém em relação ao físico, uma fascinação com as formas pelas quais a carne é irrelevante comparada com a memória. Quanto aos personagens, eles são, em sua maioria, meio humanos, meio andróides e, em geral, os cyborgues são mais humanizados que os próprios humanos. Apesar disso, os leitores procuram a supremacia do humano em relação à máquina, justamente, como afirma Baudrillard (1997), em função dos erros e da imprevisibilidade das atitudes humanas em relação aos seres maquímicos.

McCarron (1995) lista ainda outros pontos centrais na ficção cyberpunk:

- Falta de interesse pela reprodução biológica;
- Há possibilidade de mundos paralelos;
- Ataque ao corpo (compra de próteses e implantes que indicam o desejo do consumo, a grande crença americana de auto-inventar-se);
- O ciberespaço é apresentado teologicamente;
- Há uma sátira ao “capitalismo” e à “sociedade” em geral, mas, há uma utilização extensiva dos meios de comunicação para divulgar essas obras;

- Questiona o conceito de humanidade opondo-o com o inumano;
- As multinacionais substituem o governo e são atacadas por grupos (um bom exemplo é no filme *Clube da Luta*, a cena em que o grupo liderado pelo personagem de Edward Norton explode o prédio do Credicard em New York).

McCarron (1995) acredita ser irônico o fato de que o capitalismo é o responsável pela literatura de fantasia moderna, mas que, ao mesmo tempo, ele seja agredido por ela. “It is ironic to think that if capitalism is responsible for the modern fantastic, then the modern fantastic is more than happy to bite the hand that feeds it, and to bite the hand, moreover, with a prosthetic mouth” (McCARRON, 1995, p.272)

Bukatman (1998) também comenta que uma das questões centrais do cyberpunk está na dificuldade de separar humanos de não-humanos, humanos da tecnologia, tanto retórica quanto fenomenologicamente. É por isso, que para ele, a ficção-científica de maneira geral e o cyberpunk criam metáforas do discurso pós-moderno, apresentando uma profunda reorganização da sociedade e da cultura e, além disso, repetidamente narram o novo sujeito, ao qual ele diz possuir uma identidade terminal.

O autor afirma que a tecnologia sempre cria uma crise para a cultura e é, ao mesmo tempo, a forma de maior liberação e a mais repressiva na história, evocando terror e euforia sublime em medidas iguais. Esse misto de medo e adoração geram histórias que tanto parecem ser anti-tecnológicas quanto a favor da tecnologia, formas híbridas de representação artística que estão altamente conectadas ao tempo em que pertencem.

Além de permear o universo fantástico da ficção-científica, a distinção entre os pró-tecnologia e os anti-tecnológicos também acontece no domínio das ciências humanas como pode-se perceber em obras distintas como as de

Pierre Lévy e Nicholas Negroponte e, por outro lado, em Paul Virillio e Jean Baudrillard, apenas para citar alguns.

Conforme Roberts (2000), o gênero de ficção-científica como um todo não é futurístico, nem profético, mas sim nostálgico e principalmente diz mais a respeito da sociedade do tempo em que foi escrito (o tempo presente), do que sobre as possibilidades de visão de futuro. Para Bukatman (1998), a ficção científica ganha cada vez mais importância no momento cultural presente por ser este um momento que vê a si próprio como ficção-científica, ou, nos termos de Baudrillard, um tempo hiperreal. Esse presenteísmo encontra-se no centro de uma cultura em transformação. O autor inglês fala que a ficção-científica oferece um modo de representação alternativo, mais adequado à sua era, tentando re-colocar um quadro filosófico e metafísico em torno dos eventos mais importantes dentro das nossas vidas.

A partir disso, podemos inferir que a ficção-científica e o cyberpunk como um sub-gênero desta, seja, nos termos de Eco (1998), um mundo possível construído a partir de um presente que nos parece por demais complexo e cujas camadas como a sociedade, a tecnologia, a estética, a economia, a cultura parecem estar confusas, mescladas umas às outras. Através da arte cyberpunk em sua narrativa espelhada do mundo presente, o futuro se mostra como uma possibilidade de análise cultural.

3 Elementos pós-modernos no cyberpunk

Uma outra questão extremamente ligada à pós-modernidade e que, segundo Bukatman (1998), aparece muito frequentemente na temática cyberpunk é que a cidade modernista cede espaço ao não-lugar e o espaço sideral da ficção científica do período clássico – anos 30/40 – dá lugar ao ciberespaço.

No cyberpunk, a cidade aparece tanto como um parque temático, quanto uma simulação, combinando símbolos da era espacial de alta tecnologia com a visão vitoriana do crescimento desordenado e não planejado. A cidade aparece como uma entidade negativa, um espaço escuro e superpovoado quebrado por formas de neon e estruturas corporativas, sendo claustrofóbica e monádica. Os detritos do passado reaproveitados misturam-se aos *shopping-centers* onde o tempo não parece passar. O espaço terminal é o domínio do cyberpunk.

Nesse cenário, o submundo e a escuridão da rua são componentes essenciais do gênero e nos remontam às origens góticas da ficção-científica. Roberts (2000) afirma que o ar sombrio, o estranhamento, o sobrenatural e o etéreo são constituintes da literatura gótica do final do século XIX tendo em Edgar Allan Poe e em Blake alguns de seus textos fundadores. *Frankenstein* de Mary Shelley aparece como o grande paradigma do gênero gótico, porém apontando para a ficção-científica em seus pontos mais célebres. A questão da razão e da ciência, do progresso desordenado que as mesmas proporcionam ao homem, a existência humana, a morte de Deus e tantas outras idéias encontram no famoso romance um modelo que ainda é citado até os dias de hoje.

Bukatman (1998) explica que essa nova representação do espaço (seja a cidade, seja o ciberespaço) aponta para uma desorientação ou deslocamento de um mapa cognitivo para que o sujeito possa compreender os novos termos da existência na contemporaneidade. Segundo ele, a cultura dominante é definida pela acelerada mudança tecnológica, especialmente eletrônica.

Segundo Bruce Sterling, que além de escritor cyberpunk também é teórico, “o novo modo do ser é o estado tecnológico da mente – techno state of mind”. (STERLING apud BUKATMAN, 1998). Para ambos esse modo do ser possui uma aproximação entre a ficção e a teoria tanto estilística quanto tematicamente. Isso possibilita uma

associação entre esse estilo literário/visual com a estrutura comercial da cultura de massa, através da qual o estilo é difundido.

Para finalizar as relações entre ficção-científica e pós-modernidade Bukatman (1998) afirma que tanto nas teorias pós-modernas quanto na ficção-científica, através da sua linguagem – iconográfica e narrativa – o choque do novo é estetizado e examinado; além disso, ambas possuem uma ahistoricização, contudo com uma perspectiva crítica, pois a ficção-científica transforma nosso próprio presente em um passado determinado de algo que virá, o que remonta novamente à idéia de Roberts (2000) de que a ficção-científica é extremamente nostálgica e romântica.

Por fim, o autor explicita a relação entre a ficção-científica e os efeitos especiais tão aclamados e criticados por sua presença como formas de convencimento fenomenológico: “Further, the special effect is often a product of the very technologies that the narrative attempts to explain and ground.” (BUKATMAN, 1998, p.14)

No que diz respeito ‘a estética, Bukatman (1998) afirma que o cyberpunk tem suas imagens centradas no surrealismo, enquanto Roberts (2000) já vê a ficção-científica como um misto entre realismo e simbolismo.

Nessa pequena análise entre cyberpunk e pós-modernidade ainda é preciso ressaltar uma outra posição que tem a ver com a atitude cyberpunk e não diretamente com seus textos.

Para Barbrook (2001), o cyberpunk nos Estados Unidos é um filhote da ideologia californiana da década de 60 em duas correntes que se relacionam e se chocam, estando estampada nas atitudes dos *hackers* e *crackers* (piratas digitais) que acreditam no livre fluxo de informação e na pirataria de dados. Uma outra vertente encontra-se na fundação da ONG EFF (Electronic Free Frontiers) fundada por John Perry Barlow, ex-letrista e compositor da banda hippie Greatful Dead e atualmente lobbyista no senado norte-americano

para o não-controle da internet pela polícia e pelo sistema. Apresenta-se aqui uma relação entre *cowboys*, *hippies* e *cyberpunks*, apenas lembrando que o que une os dois grupos é a utopia de um estado não-controlado, sendo que a EFF prega um renascimento eletrônico da democracia jeffersoniana misturando anti-autoritarismo ao liberalismo.

4 Referências Bibliográficas

- BARBROOK, Richard, CAMERON, Andy. Californian Ideology. In: LUDLOW, P (ed.). *Crypto Anarchy, Cyberstates, and Pirate Utopias*. Cambridge: MIT Press, 2001.
- BENEDIKT, Michael. *Cyberspace first steps*. Cambridge: MIT Press, 1994.
- BUKATMAN, Scott. *Terminal Identity. The virtual subject in post-modern science fiction*. 4 ed. Durham: Duke Universtiy Press, 1998.
- COWEN, Matthew. Misogynist Menace. *George*, New York, n.4, apr. 2000.
- DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2000.
- ECO, Umberto. *Kant e o ornitorrinco*. Rio de Janeiro: Record, 1998.
- ELLIS, Bret Easton. *American Psycho*. New York: Knopf, 1991.
- FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger (ed.). *Cyberspace Cyberbodies Cyberpunk*. London: Sage, 1996.
- LUDLOW, P (ed.). *Crypto Anarchy, Cyberstates, and Pirate Utopias*. Cambridge: MIT Press, 2001.
- McCARRON, Kevin. Corpses, Animals, Machines and Mannequins: The Body and Cyberpunk. In: FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger (ed.). *Cyberspace Cyberbodies Cyberpunk*. London: Sage, 1996.
- McINERNEY, Jay. *Brilho da noite, cidade grande*. Porto Alegre: L&PM, 1986.
- ROBERTS, ADAM. *Science Fiction*. London: Routledge, 2000.
- SIM, Stuart. *The Routledge Critical Dictionary of postmodern thought*. New York: Icon Books, 1999.
- WOLFE, Tom. *A palavra pintada*. Porto Alegre: L&PM, 1990.