

Espectros da ficção científica – a herança sobrenatural do gótico no cyberpunk

Adriana Amaral*

Índice

1 Os fantasmas, os corpos e a violência — do gótico à Ficção Científica	2
2 O Horror e a Ficção Científica — gêneros híbridos	5
3 Breve panorama da História da Ficção Científica – da Era Dourada ao Cyberpunk	7
3.1 O período clássico – (1818 – 1938)	7
3.2 Época Dourada [Golden Age] – (1938 – 1960)	8
3.3 A Nova Onda [New Wave] - (Anos 60 – Anos 80)	9
3.4 Cyberpunk (Década de 80 em diante)	10
3.4.1 Cybergóticos	12
4 Considerações Finais	13
5 Referências Bibliográficas:	14

Resumo

O artigo tem como objeto de análise a Ficção Científica e, mais especificamente o cyberpunk, enquanto gênero herdeiro da tradição do romantismo gótico. Através de uma periodização histórica dos seus subgêneros desde a época clássica até

chegar ao cyberpunk nos anos 80, algumas características da ficção gótica permanecem na literatura, no cinema e na própria cultura contemporânea. A subjetividade, o indivíduo frente às transformações sociais e tecnológicas, o medo e o horror representado através de fantasmas e/ou máquinas, o corpo humano como experimento sujeito à violência e outros ressurgem em cada época da FC, como temáticas que continuam presentes no imaginário pulsional da sociedade tecnológica.

Abstract

This paper's object of study is to analyze Science Fiction, more specifically, cyberpunk, as a genre that heirs the tradition of gothic romanticism. Throughout its historical periods from the classics through 80's cyberpunk, some characteristics of gothic fiction stay within the literature, movies and also contemporary culture. The subjectivity, the individual in front of social and technological changes, the fear and horror that is represented through the figures of ghosts or machines, the human body as an experiment and also subjected to violence. All these issues and others ressurect from time to time

*Profa. Mestrado UTP. Doutora em Comunicação Social pela PUCRS com Estágio de Doutorado pelo Boston College, EUA.

in each age and they keep on living on our pulsional imaginary inside the technological society.

Vários pesquisadores da Ficção Científica¹ como Bukatman (1993), Roberts (2000) e Dyens (2001), entre outros, apontam-na como um gênero literário definidor do caráter técnico da sociedade contemporânea, sendo herdeiro de uma tradição literária que vem do romantismo do século XVIII e XIX (poetas como Milton e Blake por exemplo), e, sobretudo dos contos góticos e de horror. Mas em que sentido e através de quais características poderíamos observar essa herança gótica na FC? E, de que maneira o cyberpunk, subgênero surgido na década de 80 do século XX, poderia ainda apresentar rastros e evidências dessas características?

Para tanto, faz-se necessário um esboço de arqueologia da FC enquanto gênero, desde suas raízes históricas e períodos, suas características literárias e a sua disseminação pela cultura pop, sobretudo através do cinema. Também salientamos o horror como gênero distinto, mas ao mesmo tempo semelhante à FC, havendo momentos de hibridização entre ambos.

A especificidade da FC remonta a influências como o romantismo dos séculos XVIII ao início do século XX, seja por suas características como o dualismo entre individualismo/universalismo, revolta/melancolia², etc, seja pelo quadro que se constrói da época vitoriana pela literatura; — sendo o gótico e o horror como principais influências

¹ Doravante tratada como FC.

² Para Löwy e Sayre (1995), a ambigüidade e a dualidade aparecem como o elemento mais constante do Romantismo em todos os seus âmbitos.

da FC — o modernismo dos poetas franceses como Baudelaire, Rimbaud;

o existencialismo de Dostoievsky, Rilke, Kafka, Sartre e Camus³; a prosa *on the road* dos norte-americanos como Kerouak, Burroughs e outros expoentes do movimento beatnik.

1 Os fantasmas, os corpos e a violência — do gótico à Ficção Científica

A Ficção Científica nasce no contexto da Revolução Industrial e vem consolidar o imaginário cientificista da época, no qual máquinas, robôs e viagens espaciais convivem com seres humanos. Tais artefatos são imaginados pelo pensamento e potencializadas gradativamente enquanto objetos tecnológicos.

Segundo o autor de FC Isaac Asimov (1984), a Revolução Industrial acelerou as mudanças na sociedade de forma nunca antes vista, gerando curiosidade em relação a essas mudanças através de uma extrapolação do presente. Paul e Cox (1996), afirmam que essas transformações permitiram que os escritores imaginativos dos anos 1800 tivessem novas ferramentas para especular sobre o futuro. Para Asimov — que ao contrário de

³ Assim como o romantismo, o existencialismo também possui suas correntes e contra-correntes, possuindo uma ambigüidade que dificulta o enquadramento em uma outra categoria (seja ela literária, filosófica, política, etc). Eis aqui um ponto de contato entre romantismo, existencialismo e as próprias teorias sociais pós-modernas. “Existentialism is not a philosophy but a label for several widely different revolts against traditional philosophy. (...) Certainly, existentialism is not a school of thought nor reducible to any set of tenets. (...) it becomes plain that one essential feature shared by all these men is their perfervid individualism.” (Kaufmann, 1969).

Roberts (2000) já inclui Frankenstein como FC — não é por mera coincidência que o primeiro romance de FC, *Frankenstein* de Mary Shelley, tenha surgido em 1818, na Inglaterra, local onde teve início a Revolução Industrial e, por isso, ele possuía um tom tão pessimista em relação à moralidade científica da época.

Mas voltemos um pouco no tempo e observemos o contexto e a caracterização do romance gótico, especificamente na literatura britânica. De acordo com Henderson (1996),

“o mundo gótico se torna horripilante à medida que [as outras pessoas] perdem a profundidade psicológica. A vida em geral, torna-se 'teatral', uma 'morte-em-vida', e os selfs corporificados se tornam meros atores ou caricaturas, ou em casos mais severos, coisas insensatas juntas, como autômatas⁴ ou cadáveres ambulantes.” (Henderson, 1996)⁵

Segundo a pesquisadora Henderson (1996), a chave do romance gótico está na identidade/subjetividade das personagens. A subjetividade gótica nos romances está intimamente ligada ao desenvolvimento econômico e, conseqüentemente, técnico do século 18. Ela afirma que há três características no período que geraram as transformações na concepção de identidade mostrada pelas personagens: rápida industrialização, enfraquecimento dos laços de

⁴ Grifo da autora. Autômato e robôs aparecem como figuras constantes na FC.

⁵ the gothic world becomes horrifying as [other people] lose psychological depth. Life in general becomes 'theatrical', a 'death-in-life', and embodied selves become mere actors or caricatures, or in more severe cases, insensate things altogether, like *automata* or walking corpses.”

família patriarcal e ataque aos privilégios aristocráticos.

As pessoas passam a ver o indivíduo como objeto, além disso a identidade passa a ser construída em termos de um agregado de características e não mais pelas heranças sangüíneas de família, como anteriormente. Devido a essa “coisificação” dos indivíduos, as personagens adquirem uma qualidade espectral, fantasmagórica, da ordem do sobrenatural, encontrado em nossos pesadelos, refletindo nossos desejos e pulsões.

Conforme a análise de Henderson (1996), além do aspecto espectral, coisificado, fetichizado, as personagens têm seus corpos sujeitos à violência. Violência que vêm tanto dos impulsos e instintos reprimidos que constantemente ressurgem de forma impetuosa através de ações, quanto da própria ciência, através de suas operações médicas e alterações nos tecidos humanos. Referências a sangue, corpos, matéria reprodutiva, decomposição de tecidos, mutilação “freqüentemente aparecem em momentos de indeterminação semântica⁶.” (Henderson, 1996)

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 William Blake alguns de seus textos fundadores. *Frankenstein* de Mary Shelley aparece como o grande paradigma do gênero gótico, porém já 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

⁶ Tradução da autora

romance um modelo que ainda é citado e parodiado até os dias de hoje.

Roberts (2000) também esclarece porque o gótico e o horror estão na gênese da FC. O gótico porque atenta para a sublimidade, para os extremos e a violência da condição humana frente a um mundo em constante transformação, articulando um estado de ser diferente do ordinário. O horror porque apresenta o encontro com o “outro”, num misto de fascínio e rejeição, atração e medo.

That is to say that a piece of SF technology — a ray-gun, a spaceship, a time-machine, a matter-transporter — provides a direct, material embodiment of alterity (...) What this means is that technology focuses our attitude to difference, and that because of this it is often the items of technology that have the most metaphorical potency in an SF text. (Roberts, 2000)

A alteridade, seja ela um alienígena, uma máquina dotada de inteligência artificial ou um robô, representa o duplo ao homem. Posta diretamente em conflito com o humano, a alteridade suscita questionamentos, assim como a própria validade, identidade e existência do ser humano enquanto tal

Para o antropólogo Louis Vincent Thomas (1988), esses desejos, paixões, pulsões irracionais e a violência dominadora arcaica nos ajudam a sobreviver e constituem o que ele chama de imaginário pulsional ou imaginal, um processo vital, profundamente ligado ao inconsciente (no entanto, não sendo nem a imagem simplesmente, tampouco apenas o arquétipo junguiano).

Thomas (1988) afirma que o imaginário pulsional caracteriza as obsessões do homem contemporâneo, que são representadas através de fantasmas e utopias. Ao contrário

do imaginário racional ou ideal, que ele explica como sendo aquele relacionado à ciência e ao pensamento científico; o imaginário pulsional situa-se nos domínios da ficção. Ele prossegue, dizendo que os fantasmas assumem duas categorias de representação: fantasmas de complacência ou esperanças e fantasmas como reações compensatórias à mutilação resultante da hiper-racionalidade. Lembremos que a hiper-racionalidade e a cientificidade começam a se fazer presentes com mais força durante o período da era industrial e, portanto, os fantasmas são expressos no romance gótico como reações ao próprio tecnicismo da época, numa tentativa de evocar um passado nostálgico e bucólico no qual a sociedade realizava sua utopia do bem coletivo.

Thomas (1988), considera a FC como uma “combinação entre representação fantasmática da ciência, a tradição do fantástico e o imaginário social através do qual pode se ver o desejo de cada período.”⁷ Ele constata que a FC trata das nossas obsessões mais universais, dotando os velhos mitos de uma nova credibilidade. A FC se equivaleria ao mito fundador das sociedades pré-científicas. Nesse ponto, podemos relacionar o pensamento do antropólogo francês ao comentário do escritor de FC Isaac Asimov (1984), de que

“deve ter existido alguma coisa a ela anterior, algo que não seria ficção científica, mas satisfazia às mesmas necessidades no campo das emoções. Hão de ter aparecido histórias estranhas e diferentes a respeito da vida como a conhecemos, e acerca de poderes que transcendem os nossos poderes.” (Asimov, 1984)

⁷ Tradução da autora

Uma diferença que podemos apontar entre o gótico e a FC é que, de acordo com Thomas (1988), na FC, os fantasmas tradicionais se exprimem através de um discurso racional, inspirado pelo saber científico, apropriando-se do objeto tecnológico, enquanto no gótico ainda aparecem envolvidos em um clima sobrenatural, espectralizado e indeterminado. (Hendersen, 1996) Essa sobrenaturalidade dá um ar mágico, inexplicável ao gótico.

Tanto a ficção gótica quanto, posteriormente, a FC são, como fala Thomas (1988), literaturas da angústia. A primeira, por mostrar a angústia da passagem do rural ao urbano maquinizado da revolução industrial na Inglaterra e a segunda, por contínua e insistentemente expressar o sonho do homem de vencer a morte, pois o homem precisa crer nessa utopia para continuar vivendo, pois “a FC ilustra a potência do imaginário”. (Thomas, 1988)

É importante destacar que, anos mais tarde o cinema, por sua vez, também resgatará a herança gótica, notavelmente através das adaptações de contos de horror e de FC, e, principalmente de híbridos de ambos os gêneros.

2 O Horror e a Ficção Científica — gêneros híbridos

O pesquisador de gêneros cinematográficos Steve Neale (2000), esclarece que há muitas dificuldades para distinguirmos a FC e o horror. Os gêneros são relacionados intimamente, mas distintos em suas especificidades, embora em muitos casos, suas fronteiras estejam pouco delimitadas.

Um ponto de destaque acontece na relação

entre os gêneros com suas audiências. Neale (2000) descreve que há uma relação especial entre os fãs de horror e FC, distinta da relação entre outros gêneros e seu público específico. A popularidade desses gêneros se dá ou por total rejeição da crítica e total aceitação e consumo por parte dos aficcionados.

Neale (2000) também constata que a relação entre horror e FC acontece através de uma mudança nas sensibilidades estéticas através do Alto Romantismo. As alterações nas sensibilidades estéticas estão intimamente ligadas às características apontadas por Henderson (1996) a respeito do período gótico, como a aceleração das mudanças técnicas, o desenvolvimento econômico, o aumento do valor da sensibilidade poética como forma de reconhecimento e de status social, estão entre esses fatores. Eventualmente, a ligação entre horror e FC também acontece pelas formas de modernismo de vanguarda como Expressionismo e Surrealismo — ambos delineados a partir da tradição gótica e ambos tendo contribuído para o desenvolvimento do fantástico na Europa, conforme avalia Neale (2000).

Neale (2000) também afirma que os efeitos dessa nova estética gerada pelo gótico no público leitor tiveram como uma de suas conseqüências a associação e a mistura dos gêneros e a emergência de uma divisão entre arte alta e arte baixa. Para o autor, a heterogeneidade da ficção gótica gerou várias formas de representação no cinema hollywoodiano, principalmente nos anos 30 e 40. Aparecem então figuras de ameaça, de violência e de destruição tais como cientistas loucos, alienígenas, psicopatas, monstros, mutantes, etc. No entanto, Neale (2000) defende que a herança da ficção gótica no cinema tem sido descontínua e intermitente, aparecendo e re-

aparecendo conforme os desejos da época e da própria sociedade.

Segundo Neale (2000), na década de 30 há uma associação entre horror e estranheza, sendo este um elemento estabelecido no seio da família, no cotidiano, no mundo contemporâneo, dando ênfase aos temas psicológicos e sexuais. Historicamente, os híbridos de FC e horror aparecem em sua maioria na metade da década de 50, no mesmo período conhecido como Era Dourada da FC na literatura. Nesse período, há também uma grande profusão de *remakes* de filmes feitos nos anos 30 pela produtora Hammer como *Frankenstein* e *Noiva de Frankenstein*, entre outros.

Os anos 60 com sua contracultura e efervescência cultural vê os híbridos passarem por uma transformação, passando a utilizar como contexto as crises de identidade das personagens (eis mais uma faceta do gótico sendo revelada, mesmo depois de tanto tempo). Paralelamente é a época da Nova Onda de FC, movimento que rompeu paradigmas na escrita da FC e que influenciou diretamente os escritores cyberpunks, que apareceriam somente nos anos 80⁸.

Os 80 são o período no qual tanto na FC como no horror há uma representação explícita da violência, do sexo e dos corpos humanos, sendo mostrados como experimentos ou como deformidades e monstruosidades. A questão do corpo sujeito à violência, como vimos em Henderson (1996) é uma das temáticas mais marcantes do universo gótico do século 18, conforme pode ser reparado

⁸ Green (2001): “Os anos 80 viram um significativo crescimento no número dos filmes de ficção científica, muitos dos quais transformaram-se em clássicos e que continuam a ilustrar discussões das noções de moderno e pós-moderno.(tradução da autora)”

nas descrições de cirurgias e de sangue, novamente mostrando que a mistura entre horror e FC tem no romance gótico um de seus grandes paradigmas.

Neale (2000) observa mais dois pontos de intersecção nas temáticas de FC e horror durante a década de 80: a falta de confiança das personagens nas instituições sociais⁹ e a coincidência entre as categorias de ‘humano’ e ‘monstro’ — que também pode ser substituída por robôs, andróides e ciborgues¹⁰. Essas duas temáticas são definidoras do cyberpunk.

Segundo a exposição de Neale (2000), há muito pouco escrito sobre os dois gêneros e menos ainda quando se trata de cinema. Ele acentua que o humano ainda é o centro da FC e do horror, seja através de sua submissão ao poder da tecnologia e da ciência — muitas vezes tendo o próprio corpo como experimento — seja na relação com o “estranho” (no caso específico do cinema, ele destaca que essa relação pode ser representada tanto na imagem quanto no som).

A subjetividade humana e suas fronteiras é a principal característica gótica herdada tanto pelo horror quanto pela FC, além da relação com uma espécie de mágica, de so-

⁹ Instituições sociais e grandes corporações são alguns dos principais alvos de ataques e críticas da literatura cyberpunk.

¹⁰ Algumas definições de robô, andróide e ciborgue podem ser encontradas em Paul e Cox (1996). Para eles, robô é uma máquina praticamente auto-controlada, uma máquina inteligente que não necessariamente parece com um humano. Andróide é um robô bípede similar a um humano com grande nível de auto-controle, sendo que um verdadeiro andróide ainda não foi construído. Já o ciborgue, é uma combinação de organismos vivos e máquinas como por exemplo uma pessoa que teve uma parte natural substituída por uma parte artificial.

brenatural que parece perseguir os três gêneros no intuito de tentar explicar a técnica e a tecnologia como ferramentas do cotidiano. Mesmo na FC, que tenta construir um discurso racional para explicar muitos fatos, ainda enxergamos as sombras dos espectros góticos permeando nosso imaginário utópico e distópico, como aponta Thomas (1988), para quem a utopia e FC se circunscrevem e se confrontam.

Uma vez analisados os vínculos entre os gêneros de FC e horror, principalmente através do cinema, passamos a uma breve periodização da literatura de FC, com o objetivo de entendermos o contexto do surgimento do cyberpunk como movimento literário e percebermos os elementos que o unem ao romance gótico.

3 Breve panorama da História da Ficção Científica – da Era Dourada ao Cyberpunk

3.1 O período clássico – (1818 – 1938)

Há um grande debate em torno de *Frankenstein* (1818). A obra tem sido apontada por diversos teóricos tanto como um romance ainda na fronteira entre o gótico e a FC, e também como sendo o primeiro a legitimar a constituição do gênero em si. Polêmicas à parte, não há dúvidas quanto ao primeiro escritor reconhecido de FC ter sido Jules Verne (1828- 1905). Segundo Asimov (1986) e Paul e Cox (1996), ele foi o primeiro autor a ganhar dinheiro com a FC e a escrever em grande escala, sobrevivendo apenas disso. Para Paul e Cox (1996), Verne era um escritor otimista em relação ao futuro por es-

tar inserido em um contexto histórico em que o militarismo e a tecnologia pareciam dar à sociedade todas as respostas para um futuro melhor.

Outro otimista do período clássico é H. G. Wells (1866- 1946) que, segundo Paul e Cox (1996) refinou e expandiu a FC enquanto gênero, além de ter previsto batalhas aéreas e armas atômicas. Essas “predições” nos levam a uma questão importantíssima na FC: poderiam os autores prever o futuro? Ela aponta soluções? A resposta, de acordo com seus teóricos e escritores, é negativa. Como afirma Asimov (1984), “a imaginação dos autores está presa ao tempo e à sociedade em que eles vivem.”

Apesar de o futuro parecer ser a temática central da FC, na verdade, ele aparece como uma metáfora do presente. O presenteísmo dá a tônica das histórias, seja através de uma crítica, seja através de paródias. 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.

(...) although many people think of SF as something that looks to the future, the truth is that most SF texts are more interested in the ways things have been. SF uses the trappings of fantasy to explore again age old issues; or, to put it another way, the chief mode of science-fiction is not prophecy, but nostalgia. (Roberts, 2000)

Roberts (2000) insiste que podemos pensar sobre o mundo de hoje como um mundo moldado pela ficção-científica, sendo um gênero que nos dá *templates* (modelos) conceituais do mundo ocidental contemporâneo.

SF does not project us into the future; it relates to us stories about our present, and more importantly about the past that has led to this present. Counter-intuitively, SF is a historiographic mode, a means of symbolically writing about history.(Roberts, 2000)

Green (2001) também concorda com a visão de que a FC não é futurista e sim representa o presente. Para a autora, o lado sombrio da sociedade contemporânea é projetado nos cyberfuturos da ficção científica, sendo uma maneira de nos endereçarmos ao aqui e agora.

De acordo com Asimov (1984), no início do século XX, na década de 20, os Estados Unidos passavam por um grande e rápido avanço industrial. Segundo ele essa transição da Europa para a América fez com que a tradição de escrita de FC aumentasse consideravelmente no país, principalmente através das histórias publicadas nas revistas populares. Figura importante foi a de Hugo Gernsback que, em 1926 criou a primeira revista popular de FC: *Amazing Stories*. Nos anos 80, o escritor cyberpunk William Gibson prestaria uma homenagem à Gernsback no conto “The Gernsback Continuum”, publicado na coletânea *Mirrorshades*.

Em 1929, com a Grande Depressão o sentimento de confiança total na tecnologia e na ciência parecem decair e em 1932, Huxley lança *Admirável Mundo Novo*, obra extremamente pessimista.

3.2 Época Dourada [Golden Age] – (1938 – 1960)

Em 1939, no contexto científico, acontece a fissão do urânio que gera a bomba nuclear. Com esse avanço, os escritores de FC necessitam de uma maior especificidade técnica e

surge um amplo número de revistas populares como forma de entretenimento: *Astounding Stories*, *Astounding Science Fiction*, entre outras. Os escritores deixam de ser apenas adolescentes seduzidos por histórias de aventura e tecnologia e começam então a profissionalizar-se em assuntos técnicos e científicos como física, química, eletricidade, biologia, etc.

Novamente instaurada a fé no progresso científico, muitos são os escritores que atingem a fama com suas obras: Isaac Asimov, Arthur C. Clarke, John W. Campbell, Robert Heinlein, Ray Bradbury, Frank Herbert, entre outros.

É também nesse período que são criados os famosos — e depois criticados pela geração cyberpunk — prêmios de FC e as convenções de fãs do gênero. Para Asimov (1984), as principais temáticas do gênero, durante esse período são: o controle demográfico, a possibilidade de um governo mundial, as fontes de energia permanentes, o controle das condições atmosféricas, os robôs, computadores, aldeia global, clonagem, seres humanos biônicos, engenharia genética, colônias espaciais, viagens interplanetárias, viagens no tempo, imortalidade, entre outros. O espaço sideral parecia ser o principal motivo de exploração e extrapolações imaginativas, deixando o cotidiano de lado.

Embora encobertas por uma onda de otimismo, algumas características do romance gótico continuam aparecendo na FC como os experimentos no corpo humano, o medo do outro (que aparece no contato com os aliens, robôs e ciborgues) e a tentativa de atingir a imortalidade. Contudo, a subjetividade e a questão da identidade do indivíduo, presentes no gótico, parecem estar escondidas

entre as batalhas intergalácticas. Os autores estavam mais preocupados em descrever com preciosismo de detalhes as máquinas de guerra, as bombas nucleares, os avanços da ciência e as viagens interplanetárias.

3.3 A Nova Onda [New Wave] - (Anos 60 – Anos 80)

Com o pós-guerra e a contracultura surgida nos *college campi* dos anos 60, a FC parecia ter perdido sua força. O feminismo e outros movimentos sociais pareciam não ter encontrado seu lugar na FC. Muitas revistas terminaram devido às baixas vendas. A ideologia hippie que preconizava um retorno ao campo, ao bucólico¹¹ era aceita por muitos jovens, o público da FC, que parecia tê-la abandonado.

Mas em meio ao turbilhão de lutas pelos direitos das minorias, pelos direitos civis, pela paz mundial, do meio da efervescência cultural dos 60 com sua experimentação de drogas e o rock n'roll tomando conta das rádios e TVs do mundo todo, surgem novos escritores de FC influenciados por essa atmosfera. Esse grupo que ficou conhecido com o rótulo de *New Wave of Science Fiction* promoveu uma profunda experimentação de estilo, incorporando as gírias das ruas na linguagem, além de uma profunda impregnação de descrições de sexo e violência.

Para Istvan Csicsery-Ronay Jr. ([1988]1991), a Nova Onda “usava a ciência como metáfora nos seus trabalhos

¹¹ Para Sterling ([1984] 1991), “a contracultura dos anos 60 era rural, anticientífica, antitecnológica. Porém, sempre existiu uma contradição espreitando em seu coração, simbolizada pela guitarra elétrica.”

duelando com seus paradoxos inerentes e suas suposições auto-defensivas”¹².

Bruce Sterling ([1984] 1991) destaca alguns dos principais autores da New Wave e que influenciaram o cyberpunk: Harlan Ellison, Samuel Delany, Norman Spinrad, Michael Moorcock, Brian Aldiss, J. G. Ballard, Philip K. Dick, entre outros. Além do plano das ciências exatas, a FC penetra agora na área das ciências sociais, numa tentativa de aproximação com o indivíduo.

O estilo da New Wave parecia frustrar o horizonte de expectativa do leitor modelo da época, que estava acostumado e esperava textos extremamente baseados nas leis da ciência e em conceitos da física, da matemática, etc. No entanto, os autores da New Wave, apesar do pessimismo, estavam mais preocupados com um pensamento tecnológico em relação à existência humana. Os heróis da NW, ao contrário dos mocinhos intrépidos da era dourada, possuem um perfil de herói solitário, paranóico e angustiado por questões existenciais. A questão da subjetividade do indivíduo é resgatada das cinzas góticas e ressurgem em uma nova forma de contar as histórias futuristas de FC.

O pessimismo e a paranóia em relação às fronteiras do que é realidade, assim como as relações de poder e os elementos tidos como constitutivos do ser humano, reaparecem na forma de histórias violentas e sexualizadas, integradas à tecnologia, não como máquinas para viagens às estrelas, mas inseridos no cotidiano do indivíduo. A máquina e/ou os elementos não-humanos entram novamente em cena, reincorporados como os fantasmas de nosso imaginário.

De acordo com Thomas (1988), a FC age

¹² Tradução da autora.

como reveladora dos fantasmas do inconsciente, e por isso, eles representam nossos medos em relação à técnica e à perda da própria identidade humana em meio à tecnocultura. Tais fantasmas maquínicos representam esses medos como antes representavam a transição do gótico para a era industrial. Em suas análises sobre a FC, Thomas (1988) defende que “a razão de ser de uma civilização é lutar contra o poder dissolvente da morte.”¹³

Na New Wave, a questão da imortalidade é retomada a partir de uma angústia existencial que permeia as personagens em suas relações de poder e morte tanto com a sociedade, as instituições, a tecnologia e os outros indivíduos.

A Nova Onda foi um movimento extremamente criativo, entretanto, ao contrário da época dourada, não gerou lucro para a maioria dos autores, que foram redescobertos, em sua maioria, apenas na década de 80 pelas mãos dos escritores cyberpunks.

3.4 Cyberpunk (Década de 80 em diante)

Após um período de estagnação na FC em fins dos anos 70, um grupo de escritores (William Gibson, Rudy Rucker, Lewis Shiner, John Shirley, Bruce Sterling)¹⁴ decide retomar as experimentações em sua linguagem e temáticas, expressas através do rótulo cyberpunk. No prefácio da coletânea *Mirrorshades*

¹³ Tradução da autora

¹⁴ Sterling ([1984] 1991) afirma no Prefácio da coletânea *Mirrorshades* (que se tornou uma espécie de manifesto cyberpunk), que o cyberpunk é um retorno às raízes da FC e que talvez os cyberpunks sejam a primeira geração de FC que cresceu não apenas dentro da tradição literária da FC, mas em um mundo verdadeiramente convertido em ficção-científica.

rorshades, que lançou as propostas do grupo de autores, Bruce Sterling ([1984] 1991) define que o cyberpunk é um produto definitivo do anos 80, embora suas raízes estejam calcadas na tradição da FC moderna popular, tanto da época dourada, mas mais profundamente da New Wave. Tudo isso unido à cultura pop dos anos 80, seja o rock, a arte performática, a cultura hacker, e todas as manifestações underground de arte¹⁵.

Featherstone e Burrows (1995) apresentam 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*¹⁶ (1984) criado o conceito de ciberespaço e inspirado uma série de outros autores como Pat Cadigan, Bruce Sterling, Lewis Shiner e Greg Bear. Ainda no mesmo artigo, os autores comentam 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, 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.

Se pensarmos em termos de uma “árvore genealógica” do cyberpunk, temos basicamente três pólos geradores: a literatura, as

¹⁵ Para McCaffery (1991), o cyberpunk é uma proposição de interação entre a FC mainstream e a arte de vanguarda.

¹⁶ *Neuromancer* é um dos principais livros no qual foi baseada a trilogia *Matrix* (Wachowski Brothers, 1999, 2002, 2003). Além disso foi a obra literária que primeiro divulgou a estética e a literatura cyberpunk, criando as bases ficcionais da cibercultura. Entre suas outras obras estão *Mona Lisa Overdrive* e *Johnny Mnemonic* — também transformado em filme.

teorias sociais e a cultura pop. Todas interagindo e influenciando uma na outra. A literatura em um ramo que vai do romantismo ao chamado movimento “cyberpunk” em si, rotulado pelos jornalistas na década de 80; as chamadas teorias da pós-modernidade; e por fim, a aqui denominada cultura pop através de seus ícones estéticos da cultura jovem como o rock (em especial o movimento punk¹⁷) e a própria cultura do computador.

Decompondo o termo cyberpunk, encontramos de um lado o cyber, remetendo à cibernética de Wiener e à noção grega de governo (no sentido de controle). Do outro temos a noção do punk, tanto como movimento musical como ideológico. O cyber nos remete às origens filosóficas e também literárias do conceito, enquanto o punk traz à tona o lado da contracultura, do protesto, do não-controle, do *underground*, da atitude dos hackers, da experiência empírica das tribos urbanas ligadas à tecnologia.

Dyens (2001) define o cyberpunk menos como uma criação da nova FC surgida nos 80 e mais como um campo de expressão artística contemporânea. A própria ambigüidade terminológica traz em suas raízes uma hibridação entre o clássico (o grego cyber, *kubernetes*) e a cultura de massa (punk como uma categoria da cultura *pop* utilizada pela mídia). Nessa construção lingüística do signo temos uma representação do próprio pensamento tecnológico, que insere em um termo (um neologismo) uma carga de ambigüidades e contrapontos típicos do estágio em que a sociedade se encontra.

Nos últimos anos, o cyberpunk e suas im-

¹⁷ Sterling ([1984] 1991): “Some critics opine that cyberpunk is disentangling SF from mainstream influence, much as punk stripped rock and roll of the symphonic elegances of 1970s ‘progressive rock’.”

bricações na cultura contemporânea tem sido objeto de diversos estudos, tendo passado de corrente literária propalada em revistas de FC¹⁸ a um dos elementos centrais no estudo da cultura contemporânea. O cyberpunk apresenta-se como uma rica fonte de pesquisa para aqueles que pretendem compreender a cultura contemporânea, na qual o imaginário maquínico apresenta-se como uma condição *sine qua non* da existência humana.

A visão cyberpunk reconhece um espaço público em que as pessoas são tecnologizadas e reprimidas ao mesmo tempo, sendo que a tecnologia faz a mediação de nossas vidas sociais. 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. O teórico também comenta que o cyberpunk 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, entre outros.

Mais uma vez percebe-se a forte influência do Romantismo na gênese da FC e, con-

¹⁸ Sobre a primeira aparição da palavra cyberpunk: “Bruce Bethke was apparently the first person to use the word ‘cyberpunk’. It appeared in a short-story published in November 1984 in the magazine *Amazing Stories*. It was later popularized by *Washington Post* journalist Gardner Dozois in his December 30, 1984, article titled *SF in the Eighties*”. (Shiner apud Dyens, 2001)

seqüentemente, no cyberpunk. A instabilidade do eu e da categoria do ser humano¹⁹ em relação aos outros e em suas definições existenciais estão no âmago das dualidades da arte romântica dos séculos XVIII e XIX, que, cabe salientar, não deixaram de estar presentes na sociedade contemporânea e tampouco durante toda história da FC.

O sentimento weberiano de desencantamento do mundo e de criação de uma paisagem utópica e escapista em relação ao mundo burguês retorna, de outro modo, no desencanto e no niilismo pós-II Guerra, retrabalhado na contracultura, principalmente em movimentos como o beatnik até voltar com força total no pessimismo da New Wave e do cyberpunk.

Bukatman (1993) afirma que, tanto nas teorias pós-modernas quanto no cyberpunk, 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 FC transforma nosso próprio presente em um passado determinado de algo que virá, o que remonta novamente à idéia de Roberts (2000) de que o gênero é extremamente nostálgico e romântico.

Um outro fato importante e que difere das gerações anteriores tem a ver com o aspecto mercadológico do cyberpunk. A estrutura co-

¹⁹ Springer (1997) analisa essa instabilidade da identidade humana nas personagens de ficção cyberpunk. “Cyberpunk renders uncertain any basis for an authentic human identity. Technology allows cyberpunk characters to alter themselves in anyway they choose, abandoning any semblance of their original identities. In some cyberpunk texts characters change their identities the way most people change socks. Their identities, moreover, are often technological constructs without origin in human consciousness” (Springer, 1997, p.34)

mercial da cultura de massa que difunde o próprio estilo cyberpunk, da qual fala Bukatman (1993), parece ser mais uma das ambigüidades pertencentes à cibercultura, pois, de acordo com McCarron (1995), duas temáticas constantes do gênero dizem respeito diretamente às estruturas de produção e distribuição do conhecimento na sociedade atual, questionando-as: a) Há uma sátira ao “capitalismo” e à “sociedade” em geral, mas, há uma utilização extensiva dos meios de comunicação²⁰ para divulgar essas obras; b) As multinacionais substituem o governo e são atacadas por grupos que desafiam o seu poder. 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

3.4.1 Cybergóticos

Em um estilo e linguagem que mescla ficção-científica à teoria social e filosofia, Nick Land (1998) nos apresenta a sua versão gótica do futuro (que une elementos arcaicos e tecnológicos em um mesmo momento), relacionando pessimismo e horror à digitalização em curso na sociedade atual.

Land (1998) transcreve o horror gótico da época vitoriana para o horror dos códigos binários, do ciberespaço, de um presente cada dia mais tecnificado, descrevendo o lado escuro da digitalização (tecno-esquizofrenia,

²⁰ Lemos (2002) exemplifica: “as revistas são responsáveis pela disseminação desse imaginário tecnológico, principalmente as pioneiras Boing Boing, HackTick, 2600, Reality Hackers e depois Mondo 2000, Black Ice ou a brasileira Barata Elétrica. (...) Mondo 2000 é a bíblia dos cyberpunks e uma das primeiras a mostrar os vínculos entre a ficção-científica e a vida real.

morte do corpo biológico e reposição maquínica, destruição das corporações, constituem algumas de suas descrições do futuro cada dia mais presente) em seu artigo *Cybergothic*. “Cybergothic slides K-space upon na axis of dehumanization, from disintegrating psychology to techno-cosmogony, from ideality to matter/matrix at zero intensity.” (Land, 1998).

Archaic revival is a postmodern symptom, the final dream of mankind, crashed into retrospection at the encountered edge of history. Hacking into the crypt you find that behind the glistening SF satellite-based security apparatus lies an immanent bioprotective system self-organized about the Gain attractor. (...) Cybergothic is an affirmative telecommercial dystopianism, guided by schizoanalysis in marking actuality as a primary repression, or collapsed potential, foot down hard on the accelerator. The modern dominum of Capital is the maximally plastic instance — state-compatible commerce code pc-setting the econometric apparatuses that serves it as self-monitoring centers.(...) (Land, 1998)

Dentro dessa concepção de mistura homem/máquina enquanto algo apavorante, causadora de horror e espanto, o cyberpunk pela figura do cybergótico apresenta-se como parte desse aparato de engenharia do ser humano maquínico, como um eu eletrônico, um devir máquina que será a próxima etapa do processo de digitalização.

Cyberpunk is too wired to concentrate. It does not subscribe to transcendence, but to circulation; exploring the immanence of subjectivity to telecommercial data fluxes: personality engineering, mind recordings, catatonic cyberspace trances, stim-swaps, and

sex-comas. Selves are no more immaterial than electron-packets. (Land, 1998)

4 Considerações Finais

Em suas relações como uma das bases de fundação da cibercultura, a Ficção Científica, principalmente através do cyberpunk, em sua visão tecnológica sombria e espectral de mundo, está indissociavelmente ligado à ficção gótica do século XVIII, na qual seus personagens representavam o indivíduo face às mudanças surgidas em decorrência da Revolução Industrial.

Os fantasmas que permeavam os romances góticos continuam habitando nosso imaginário pulsional, posteriormente tomando conta da ficção científica através de suas representações monstruosas e deformadas no período clássico, alienígenas e robotizadas na era dourada, maquínicas e cotidianas na Nova Onda e, finalmente misturadas aos elementos humanos no cyberpunk. Dos corpos ambulantes que perambulavam encharcados de sangue e submetidos à violência das cirurgias na era industrial, retratada pela ficção gótica, chegamos às próteses midiáticas e militares nos corpos humanos, aos implantes de chips no córtex cerebral e à fusão de metal e carne das histórias cyberpunks.

Os espectros da ficção científica, trazidos à “vida” em meio às sombras das cidades góticas continuam aterrorizando o imaginário da sociedade tecnológica através dos seus muitos gêneros, sobretudo pelo imaginário cyberpunk com seus corpos modificados, tatuados, perfurados, mixados de sangue, placas de silício e circuitos metálicos.

5 Referências Bibliográficas:

- ASIMOV, Isaac. *No mundo da ficção científica*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1984.
- BUKATMAN, Scott. *Terminal Identity. The virtual subject in post-modern science fiction*. 4 ed. Durham: Duke University Press, 1998.
- CSICSERY-RONAY, Istvan Jr. Cyberpunk and Neuromanticism. In: McCAFFERY, Larry. *Storming the reality studio. A casebook of cyberpunk and post-modern fiction*. London: Duke University Press, [1988]1991.
- DYENS, Ollivier. *Metal and flesh. The evolution of man: technology takes over*. Cambridge: MIT Press, 2001.
- FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger (ed.). *Cyberspace Cyberbodies Cyberpunk*. London: Sage, 1996.
- GREEN, Lelia. *Communication, technology and society*. London: SAGE, 2001.
- HENDERSON, Andrea. *Romantic Identities. Varieties of subjectivity, 1774-1830*. Cambridge: Cambridge University Press, 1996.
- KAUFMANN, Walter (ed.). *Existencialism from Dostoevsky to Sartre*. New York: Meridian Books, 1969.
- LAND, Nick. Cybergothic. In: DIXON, Joan Broadhurst, CASSIDY, Eric J (ed.). *Virtual Futures*. New York: Routledge, 1998.
- LEMOS, André. *Cibercultura. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- LÖWY, Michael, SAYRE, Robert. *Revolta e melancolia: o romantismo na contra-mão da modernidade*. Petrópolis: Vozes, 1995.
- McCARRON, Kevin. Corpses, Animals, Machines and Mannequins: the body and cyberpunk. In: FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger (ed.). *Cyberspace Cyberbodies Cyberpunk*. London: Sage, 1996.
- McCAFFERY, Larry. Introduction: the desert of the real. In: *Storming the reality studio. A casebook of cyberpunk and postmodern fiction*. London: Duke University Press, 1991.
- NEALE, Steve. *Genre and Hollywood*. London: Routledge, 2000.
- PAUL, Gregory S., COX, Earl. *Beyond humanity. Cyberevolution and future minds*. Rockland: Charles Rivers Media Inc, 1996.
- ROBERTS, Adam. *Science Fiction*. London: Routledge, 2000.
- SPRINGER, Claudia. *The electronic eros*. Dallas: Texas University Press, 1997.
- STERLING, Bruce. Preface from Mirrorshades. In: McCAFFERY, Larry. *Storming the reality studio. A casebook of cyberpunk and postmodern fiction*. London: Duke University Press, [1988] 1991.

THOMAS, Louis Vincent. *Anthropologie des obsessions*. Paris: L'Harmattan, 1988.