

FICÇÃO CIENTÍFICA CYBERPUNK O IMAGINÁRIO DA CIBERCULTURA

André Lemos

Resumo: O termo *cyberpunk* parece para designar um movimento literário no gênero da ficção científica, nos Estados Unidos, unindo altas tecnologias e caos urbano, sendo considerado como uma narrativa tipicamente pós-moderna. O termo passou a ser usado também para designar os *ciberrebeldes underground* da informática, com os *hackers, crackers, phreakers, cyberpunks, otakus, zippies*. Esses seriam os *cyberpunks* reais. Assim, o termo *cyberpunké*, ao mesmo tempo, emblema de uma corrente da ficção científica e marca dos personagens do submundo da informática.

Palavras-chave : *cyberpunk* ficção científica, imaginário, cibercultura.

Abstract: The *cyberpunk* term appears to assign a literary movement in the scientific fiction, in the United States, joining high technologies and urban chaos, being considered as a typically after-modern narrative. The term started to be used also to assign the “cyber-rebels” computer science underground, with *hackers, crackers, phreakers, cyberpunks, otakus, zippies*. These would be the real *cyberpunk*. Thus, the *cyberpunk* term is, at the same time, emblem of a scientific fiction chain and computer science delinquent world personages mark.

Key words: *cyberpunk*, scientific fiction, imaginary, cyberculture.

André Lemos é professor no Programa de Pós-Graduação da Facom/Ufba. É diretor do Centro Internacional de Estudos e Pesquisas em Cibercultura do Programa de Pós-Graduação da Facom/Ufba. Atual presidente da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (Compós). *E-mail*: alemos@ufba.br

O QUE É *CYBERPUNK*?

O termo *cyberpunk* parece para designar um movimento literário no gênero da ficção científica, nos Estados Unidos, unindo altas tecnologias e caos urbano, sendo considerado como uma narrativa tipicamente pós-moderna. O termo passou a ser usado, também, para designar os *ciberrebelde* e *underground* da informática, com os *hackers*, *crackers*, *phreakers*, *cypherpunks*, *otakus*, *zippies*. Esses seriam os *cyberpunks* reais. Assim, o termo *cyberpunk* é, ao mesmo tempo, emblema de uma corrente da ficção científica e marca dos personagens do submundo da informática.

Escrito por jovens autores, o gênero de ficção científica que viria a ser chamado *cyberpunk* foi se formando ao longo da primeira metade da década de 80 em *fanzines* e outras publicações americanas e européias. O movimento, na época ainda sem um nome, tinha seu ponto focal no *fanzine Cheap Truth* de autoria do escritor Bruce Sterling. Lançado em 1982, *Cheap Truth* era um folheto de uma página, distribuído gratuitamente com textos publicados sem *copyright*. Os textos eram publicados sob pseudônimos, numa tentativa de minimizar o culto à personalidade.

A ficção *cyberpunk* ambienta-se em um futuro próximo, distópico, no qual a tecnologia foi tomada pelas ruas, se desvirtuou da *one best way* não resolveu nenhum dos problemas sociais que prometia, sendo, assim, o contrário da utopia moderna. Para a modernidade, a ciência e a tecnologia seriam os principais fatores de melhoria das condições de existência da humanidade. Não deu certo. O futurismo da tecnocultura moderna transformou-se no presenteísmo da cibercultura pós-moderna. As histórias *cyberpunk* falavam de indivíduos marginalizados em ambientes culturais de alta tecnologia e caos urbano, daí a origem do nome, colocando em sinergia *cyber*, de máquinas cibernéticas; tecnologia de computadores, meios de comunicação de massa, implantes neurais, etc., e *punk* da atitude “faça você mesmo” do movimento *punk* inglês da década de 70 do século passado. Frequentemente, esses sistemas tecnológicos se estendem até os *componentes humanos* mediante implantes mentais, próteses, clonagem, ou com a criação de seres gerados a partir de engenharia genética (replicantes). Essa é a parte *cyber* da ficção *cyberpunk*. Todavia, como em qualquer cultura, havia aqueles que viviam como marginais, *on the edge* criminosos, párias, ativistas, visionários. O foco da narrativa está nesses indivíduos e em como eles subvertiam o uso das ferramentas tecnológicas criadas pelo *sistema* para diversos objetivos. Essa é a parte *punk* da ficção *cyberpunk*.

Os protagonistas das histórias *cyberpunk* são anti-heróis que transitam com implantes (ciborgues) por espaços físicos e informacionais em um cenário sociopolítico em que corporações gigantescas dominam todos os campos da sociedade, substituindo até mesmo os governos nacionais. Os protagonistas *cyberpunk* se deparam com situações ligadas ao cotidiano das grandes metrópoles atuais, asso-

ladas pelo caos urbano, o crime, a poluição e a degradação das relações sociais. Mesmo sendo distopias, as histórias vão além da relação de dualidade entre a *tecnofilia* e a *tecnofobia* que marcou a ficção científica até então. O *cyberpunk* é uma ficção, segundo seus autores, reflexo da época contemporânea. Como diz William Gibson, um dos autores mais importantes do movimento o *cyberpunk* não está preocupado com monstros alienígenas ou conquistas intergalácticas, o que ele faz é uma paródia do presente. Assim, o universo da ficção científica *cyberpunk* põe em conjunção o reino da tecnologia de ponta, da racionalidade da *hard science* por um lado, e do subterrâneo, do poder ditatorial de megacorporações, de inteligências artificiais, de vírus e do caos urbano, por outro. Tudo muito se parece com o que estamos vivendo nesse começo do século XXI.

O movimento *cyberpunk* foi saudado por fazer a ponte entre dois outros gêneros de ficção científica: a *hard science* e a *new wave*. A *hard science* fez muito sucesso no início, nas décadas de 40 e 50, centrada nas especulações sobre as possibilidades tecnológicas. Entre os nomes mais representativos dessa época, estão: Paul Anderson, Hal Clement e Gregory Benford. Já a *new wave* é filha do ativismo político dos anos 60 e 70. Os autores mais conhecidos são Norman Spinrad, Harlan Ellison, Michael Moorcock e Samuel R. Delany, que abordam a questão da alienação em um futuro *high-tech*. Os temas caros aos autores *cyberpunk* mostram bem a mistura desses dois gêneros de ficção científica. Da *hard science* herda-se a tecnologia de ponta: implantes corporais (circuitos, órgãos artificiais, drogas, cirurgia plástica, mudança genética, interface cerebral), inteligência artificial, neuroquímica, mundos virtuais, vírus, nanotecnologia. Da *new wave* a atitude da contracultura. Outros autores que influenciaram o movimento *cyberpunk* foram William Burroughs e Thomas Pynchon. Apesar de não escreverem ficção científica, capturaram o espírito da época marcada pela trilogia sexo, drogas e *rock'n roll*. Por meio da sátira, do humor negro e do que os americanos chamam *streetwise* – uma inteligência que se aprende na rua e não na escola – criticavam, com insolência, o *american way of live* e influenciaram o nascimento da contracultura dos anos 60.

A palavra *cyberpunk* começou a ser usada para a literatura do movimento quando Gardner Dozois, editor da *Isaac Asimov's Science Fiction Magazine*, uniu o termo em 1983, a partir de uma história homônima escrita por Bruce Bethke. Gardner Dozois referia-se a um grupo de escritores americanos como Bruce Sterling, Rudi Rucker, Lewis Shiner, John Shirley, Pat Cadigan e William Gibson, cuja produção literária tinha uma série de características em comum, como vimos acima. Em 1984, William Gibson publicou *Neuromancer*, e Gardner Dozois escreveu um ensaio no *The Washington Post* no qual ele classificou Gibson, Shirley, Sterling, Shiner, entre outros, com o termo *cyberpunk*. Uma das primeiras narrativas a reunir algumas dessas características desse movimento, porém, foi o livro *True Names*, de Vernor Vinge, publicado em 1981.

Do grupo, aquele que ficou mais conhecido foi William Gibson, em cuja obra *Neuromancer* de 1984, aparece pela primeira vez o termo *ciberespaço* (*cyberspace*). O livro ganhou os prêmios mais importantes para a produção literária de ficção científica: o Hugo, o Nebula e o Philip K. Dick. O estilo de William Gibson foi influenciado, também, pelo romance policial *Noir*; de Raymond Chandler e Dashiell Hammett. Na ficção *cyberpunk* de Gibson, o mundo asséptico e sob controle da ficção científica convencional entra em um cenário mundano, de caos urbano típico das grandes metrópoles contemporâneas. Em *Neuromancer*, Case, o protagonista, é alguém coagido pelo sistema de megacorporações. Ele, ao lado de Molly, é contratado por um misterioso patrão que oferece, em troca do serviço de invasão em sistemas de computadores, soluções para o seu problema de microtoxinas implantadas no seu corpo e que irão matá-lo em pouco tempo. Case, é assim, um *cowboy* do ciberespaço, como o descreve Gibson.

O FIM DO MOVIMENTO LITERÁRIO *CYBERPUNK*

Uma das críticas que se faz ao movimento *cyberpunk* é de que os autores não fizeram mais do que reprocessar uma série de tendências que já estavam disseminadas pela cultura da época. Dessa forma, é comum que a literatura *cyberpunk* utilize recursos estilísticos herdados do cinema (o que a literatura pós-moderna, de uma maneira geral, faz), com uma velocidade narrativa que segue a estética de videoclipes da MTV e dos comerciais de TV. O *cyberpunk* é um fenômeno típico do universo midiático dos anos 80.

No final dos anos 80, a mídia anunciou o fim do *cyberpunk*. Arthur e Marilouise Kroker escreveram em *Hacking the future* que o *cyberpunk* terminou com a realização do filme "Johnny Mnemonic" (1995). Tom Maddox, por outro lado, no seu texto "*Cyberpunk in the 80s and 90s*", considera que o movimento/estilo assumiu formas novas, diferenciadas, que ele se impregnou na cultura e que, por isso, não mais poderia ser facilmente identificado. A fragmentação causaria, assim, uma falta de identidade clara ao gênero, o que pode ser considerado o fim do movimento. O ciberespaço, principal local de tensão das histórias *cyberpunk*, deixou de ser uma entidade abstrata, ficcional, para estar, hoje, em todas as áreas da vida quotidiana: "*That's right: Cyberspace killed Cyberpunk*" afirma Maddox. É nesse sentido que no artigo "*Is cyberpunk still breathing?*" uma resenha de dois lançamentos ocorridos em 1998, Andrew Leonard mostra que o *cyberpunk* não tem mais impacto: "*As a genre, cyberpunk is washed up, as outmoded as a 1980s hard drive*". O mundo real se tornou o mundo imaginário em muito pouco tempo.

Morta ou não, a literatura *cyberpunk* se tornou um fenômeno de sociedade. O assunto gerou reportagens em diversas publicações, desde as não especializadas

como *The Wall Street Journal Times* até revistas como a *Mondo 2000* e *Wired* passando pela MTV. Morta ou não, a ficção *cyberpunk* viu em perspectiva o século XXI. A trilogia cinematográfica Matrix, baseada na obra de Gibson, mostra a atualidade do movimento. Em pleno desenvolvimento da cibercultura em nível mundial, a distopia dos autores *cyberpunk* parece estar se tornando uma realidade neste século XXI. Internet, ciberespaço, vírus, *hacking* megacorporações, vigilância, tribos de ciberrebeldes e ativistas; todos os elementos da ficção científica *cyberpunk* estão entre nós. Cabe ao leitor escolher entre a pílula azul ou a vermelha.

REFERÊNCIAS

- BETHKE, B. Cyberpunk. *Amazing Fiction Stories* v. 57, n. 4, nov. 1983.
- CICCONE, A. Mouvement *cyberpunk Actuel* Paris, n. 15, mar. 1992.
- COBB, N. *Cyberpunk* terminal chic. *The Boston Globe* 24 nov. 1992.
- CYBERPUNK* Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/cyberpunk>.
Página do sítio *cyberpunk* sobre a cultura *cyberpunk*
- CYBERPUNK* as a subculture. Disponível em: <http://project.cyberpunk.ru/idb/subculture.html>.
- Cyberpunk*fiction. Disponível em: http://omni.cc.purdue.edu/stein/cp_lit.htm.
- Cyberpunks* A sociological analysis with special interest in the description of their online activities.
- DOZOIS, G.; Isaac Asimov Magazine. Disponível em: http://www.clark.net/pub/ed-seiler/WWW/asimov_home_page.html. Acesso em: 28 jun. 2001.
- FAWCETT, F. *Santa Clara Poltergeist* Rio de Janeiro: Eco, s. d.
- GIBSON, W. *Neuromancer* New York: Ace Books, 1984.
- _____. *Gravé sur chrome* Paris: J'ai Lu, 1986.
- INTERZONE. The New Science Fiction, número 14. Disponível em: <http://www.sfsite.com/interzone/>. Acesso em: 28 jun. 2001.
- KIRTCHEV, C. *Manifesto cyberpunk* Disponível em: http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk_manifesto.html. Acesso em: 28 jun. 2001.
- KROKER, A.; KROKER, M. *Hacking the future* stories for the flesh-eating 90's. Nova Iorque: St. Martin's Press, 1995.
- LEARY, T. *Chaos et cyberculture* Paris: Editions du Léopard, 1996.
- _____. *Cyberpunks* Disponível em: <http://project.cyberpunk.ru/>.

LEMOS, A. A cultura *cyberpunk* *Cultura e Comunicação* n. 29, Facom/Ufba, p. 25-39, 1993.

_____. *Cibercultura* tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002.

_____. *Cyberpunk* apropriação, desvio e despesa na cibercultura. In: MARTINS, F. da Silva. *Genealogia do virtual* Porto Alegre: Sulina, 2004.

MADDOX, T. After the Deluge: cyberpunk in the 80's and 90's. Disponível em: http://www.eff.org/pub/Net_culture/Cyberpunk/cpunk_in_the_90s.paper.

McCAFERRY, L. (Timothy Leary – The Cyberpunk in McCaffery 1991: 249. Disponível em: <http://project.cyberpunk.ru/>.

SAFFO, Paul. *Cyberpunk*, R. I. P. *Wired* n. 14, Sept./Oct. 1993.

SCELSI, R. *Cyberpunk* antologia di testi politici. Milano: Shake, 1990.

SPINRAD, N. Les neuromantiques. *Univers* Paris, J'ai Lu, 1987.

STERLING, B. Les mailles du réseau I et II. Paris: Denoël, 1990.

_____. *Cheap truth* Austin: Texas, 1980. Disponível em: <http://bush.cs.tamu.edu/~erich/cheaptruth/>. Acesso em: 28 jun. 2001.

_____. *Cyberpunk in the nineties* Disponível em: <http://www.alkar.net/moshkow/htmlkoi/sterlingb/interzone.txt>.

_____. *Mozart en verre miroirs* Paris. Denoël, 1987.

_____. The hacker crackdown: law and dsorder on the electronic frontier. [S.I]: Viking, 1992.

The *Cyberpunk* project. Disponível em: <http://project.cyberpunk.ru/>.

Two Articles on *Cyberpunk* Summary. Disponível em: <http://www.ikm.his.se/ikm/~a96sigpe/cyberpunk.htm>.

VINGE, V. *True names* 1981. Disponível em: <http://members.tripod.com/erythrina/>. Acesso em: 28 jun. 2001.

WIEMKER, M. *Cyberpunks* a sociological analysis with special interest in the description of their online activities [Universidade de Aachen RWTH, Alemanha]. Disponível em: <http://members.aol.com/Cybersoc/4cyberpunk.htm>. Acesso em: 28 jun. 2001.