

Alberto José Viralhadas Ferreira

Dissertação de Mestrado
em Estudos Anglo-Americanos

“Futureshocked Zombies
Or Hopeful Monsters”:
Discursos (Pós-)Humanistas
em *Neuromancer*
de William Gibson

Janeiro de 2009

Faculdade de Letras da Universidade do Porto

PREVIEW

PREVIEW

*Dedicado à minha família
e a todos que fazem do amor
a exaltação mais profunda do Humano.*

SUMÁRIO

<i>Preâmbulo.....</i>	<i>v</i>
<i>Parte I: “Futureshocked Zombies” – A Escuridão Eléctrica.....</i>	<i>1</i>
1. <i>Ecos Digitais: Concepções Cyberpunk.....</i>	<i>2</i>
2. <i>“For-Go To-Next”: Ciber-Linguagens.....</i>	<i>13</i>
3. <i>A Fenomenologia Punk: As Sombras da Identidade.....</i>	<i>23</i>
4. <i>Reconstruções Utópicas: Gritos Digitais.....</i>	<i>31</i>
<i>Parte II: “Hopeful Monsters” – Mutações na Fronteira do Agora.....</i>	<i>38</i>
1. <i>Pré-Humanismo: O Olhar Reflectido.....</i>	<i>39</i>
2. <i>Humanismo: A Ilusão Espelhada.....</i>	<i>42</i>
3. <i>Pós-Humanismo: Estilbaços Emoldurados.....</i>	<i>45</i>
4. <i>Inteligências Artificiais: A Forja dos Deuses.....</i>	<i>59</i>
<i>Parte III: “Ghost in the Machine” – O Feiticeiro e o Monstro.....</i>	<i>66</i>
1. <i>“Ghosts in the Machine”: Aporia Neo-Tecnológica.....</i>	<i>67</i>
2. <i>Entomologia Xenótipa: A Crisálida e o Humano.....</i>	<i>88</i>
<i>Conclusão.....</i>	<i>97</i>
<i>Obras Citadas.....</i>	<i>102</i>

PREÂMBULO

Engenharia genética, integração tecnológica, ciberespaço, ambientes virtuais, digitalização do ser, “a” *Net*. São estes alguns dos muitos conceitos que penetram de forma indirecta o nosso quotidiano e que flutuam por entre o discurso popular, invariavelmente mencionados em incontáveis meios de comunicação. A tecnologia, directamente responsável por esta fusão conceptual, detém actualmente um carácter simbiótico com a vida moderna, assumindo de forma alternada um papel de catalisador de inovação ou foco de consternada questionação. Entre o fascínio do potencial ilimitado e a natural reacção de retracção perante as possibilidades aí entrevistas, a tecnologia acompanhou o percurso evolutivo do Humano de uma forma que se acreditava, até recentemente, utilitária e subalterna ao seu desígnio. Actualmente, no entanto, esta perspectiva (que implica considerações dos mais diversos domínios do saber mas, em particular, da biotecnologia e da filosofia) encontra-se em mudança e começa a ser problematizada como uma potencial ferramenta de alteração daquilo a que, no seu âmbito mais profundo e íntimo, se convencionou chamar Humano.

Mesmo fora da discussão teórica dos meios académicos, começa a implementar-se a todos os níveis sociais e culturais uma certeza, cravada de certo receio e assombro: a de que a Humanidade atravessa um período de transição paradigmática que implica, até um ponto presentemente imprevisível, uma transfiguração da sua própria identidade. Mais do que uma resistência contra uma transformação da identidade ou da tradicional dicotomia mente/corpo por parte de grupos ideologicamente mais tradicionalistas, teme-se a perda do Humano na Máquina – e também o inverso.

Esta questão é nuclear aos estudos culturais contemporâneos, que equacionam frequentemente a análise de novas perspectivas do Humano com os estudos pós-modernos. Mas a disseminação da tecnologia na sociedade e identidade humanas não se esgota num debate meramente académico, manifestando-se de forma cada vez mais visível no meio artístico. Desde as artes plásticas até à literatura, esta redefinição humana constitui, antes de mais, um fértil espaço de exploração e problematização artística, reconfigurada num horizonte de possibilidades: algumas perigosas, outras conciliadoras, todas elas expressando visões de mudança e de possibilidade.

As temáticas específicas que a ficção científica aborda resultam, no entanto, de uma linha evolutiva particular e demarcada. Durante décadas, a ficção científica esteve associada a um de dois extremos: a irredutibilidade impenetrável de um tipo de ficção literalmente *científica*, utilizando temáticas e glossários inacessíveis para o leitor médio, ou, mais frequentemente, uma ficção pejorativamente associada a um teor fantástico sem qualquer fundamentação na realidade contemporânea. Esta dualidade manifestou-se de forma negativa na visão da ficção científica, ainda nos nossos dias, como um género literário “menor”.

No entanto, muitas são as obras de folhetim que contribuíram para essa noção. Aquilo a que se convencionou apelidar “pulp sci-fi”, um conceito abrangente que define as manifestações do género dos anos 20 a 60 do século XX, abordou primariamente o fascínio pelo espaço estelar e pela vida extraterrestre e coloria, na sua maioria, as páginas de revistas como *Amazing Stories*, nos EUA, e *New Worlds*, no Reino Unido, sem a subtileza ou sofisticação manifestadas, mais tarde, por nomes como Isaac Asimov, Arthur C. Clarke, Larry Niven e Joan D. Vinge, entre outros. Estes autores voltaram a ancorar a ficção científica a um carácter crítico e narrativamente moderno, na tradição de Jules Verne e H. G. Wells, que contraria a clássica percepção da “sci-fi” como um género escapista e alienatório.

O espectro de estudo da ficção científica é de tal forma vasto que possibilita a co-existência de obras que transgridem todas as barreiras de género e estilo, e que podem explorar desde o *thriller* ao estudo filosófico, por vezes, até numa mesma obra. Esta transversalidade, no entanto, não desvirtua a identidade da ficção científica enquanto género analítico, prospectivo e profundamente questionador do futuro humano – e do papel que a tecnologia desempenhará neste.

Talvez nenhuma outra manifestação da ficção científica tenha privilegiado estas questões tão fortemente quanto um dos idiomas literários mais marcantes do pós-modernismo: o *cyberpunk*. De forte identidade temática e estética, o *cyberpunk* surgiu nos anos 80 do passado século como um sub-produto da revolução informática e de um momento histórico particular, numa era em que as redes informáticas despontavam à escala global e as possibilidades associadas apresentavam-se de forma simultaneamente sinistra e fascinante. Numa era em que o antropocentrismo cedia sob o peso da sua própria obsolescência, um jovem autor canadiano, William Gibson, como tantos outros jovens educados num ambiente suburbano cuja quietude rotineira contrastava com o frenesim económico (a ascensão de Wall Street) e o caos político (a Guerra Fria) reinantes na altura, desenvolveu um fascínio pessoal com as possibilidades que a nova era digital poderia deter no meio social e cultural. Após a publicação de vários contos curtos, as ideias de Gibson materializaram-se de forma cortante na sua primeira obra,

Neuromancer, publicada em 1984. Imediatamente recebida em apoteose no meio crítico, a obra é universalmente considerada fundadora do *cyberpunk*, explorando temas tão polémicos quanto inovadores com uma aura de veracidade científica. Esta obra, publicada no início dos anos 80, pressagiava já conceitos que apenas muito recentemente se tornaram parte do vernáculo moderno (*ciberespaço*, *matriz*) e foi pioneira na concepção de uma nova fenomenologia tecnológica (*cyborg*) e no alargamento do conceito de “ser vivo” à virtualidade informática (inteligências artificial, *brain scans*). Apesar de existirem inúmeras variações e evoluções das temáticas abordadas na ficção científica que a sucedeu, podem ser identificados em *Neuromancer* os primórdios de uma nova perspetivação do Humano e uma profunda relativização dos aspectos que tornam exclusiva e inefável esta identidade. Esta problematização enquadra-se directamente na nova moldura filosófica do Pós-Humanismo, uma corrente intelectual que associou esta reavaliação às inovações tecnológicas, presentes e futuras, que nos permitirão prolongar a nossa existência através de tratamentos diversos ou alterar e melhorar os nossos corpos através de implantes cibernéticos ou de engenharia genética. Esta redefinição implica também a concepção de novas formas de interacção com os espaços digitais e a influência que uma realidade profundamente mediatizada pode deter sobre a nossa sensibilidade física e intelectual, desconstruindo as concepções fenomenológicas clássicas e conduzindo a novas questões sobre a identidade e o valor intrínseco do ser humano.

Ao problematizar estas questões, o *cyberpunk*, com a sua linguagem estética própria e prontamente identificável que combina o *hi-tech* informático com o caos e amoralidade sociais, condensou e aglutinou um movimento artístico com características inovadoras. Enquanto idioma estético, o *cyberpunk* não se limitou meramente à literatura, reverberando em outros meios artísticos, desde o cinema à fotografia. Apesar de, enquanto sub-género literário, o *cyberpunk* se ter rapidamente eclipsado, o modelo estético granjeou significativo e continuado prestígio no seio académico e crítico, apesar do seu sucesso comercial se limitar especificamente à primeira metade da década de 1980 e, mais tarde, com um ressurgimento no início dos anos 90 devido à explosão da informática pessoal e da acessibilidade à informação oferecida ao público geral pelo crescimento exponencial da Internet.

O dinamismo narrativo e abrangência temática do *cyberpunk*, na sua materialização literária, constituem pontos de interesse para a vizinhança dos quais gravei. O facto da estética *cyberpunk* sistematizar e problematizar grande parte das concepções actualmente em discussão no campo dos estudos pós-modernos apenas propiciou um interesse ainda mais profundo pelo tema, que se reflecte na presente tese. Considero a sua integração no âmbito dos estudos sobre a utopia extremamente relevante, na medida em que o seu universo narrativo específico

constitui um foco de problematização relevante no campo da chamada Utopia Humana: a transfiguração do Humano pela tecnologia que este mesmo cria no seu processo de domínio do mundo circundante, bem como a transformação das relações comunicativas e de experiência do mundo.

O título da presente dissertação, bem como a linha de raciocínio inerente ao seu arco argumentativo, foi construído a partir da afirmação de Bruce Sterling, principal representante do *cyberpunk* dos anos 80, ao comentar o carácter pós-humanista deste modelo estético. Segundo Sterling, "the technological destruction of the human condition leads not to futureshocked zombies but to hopeful monsters" (*apud* McCaffery, 1991: 206). Esta afirmação encerra uma consideração ambígua sobre o efeito sócio-cultural das inovações pós-humanas, e a profunda cultura de diferença que o pós-humanismo pode insinuar na forma física humana. Ao conceber o Humano num futuro pós-orgânico, o conceito de "normalidade" sofre pela sua própria relativização e assiste-se, então, a uma ascensão da "cultura da diferença" a que podemos assistir em qualquer sociedade contemporânea, com os riscos e vantagens que esta nos pode oferecer. Sterling, de forma ambígua, emite um aviso profético relativamente aos efeitos negativos de uma postura passiva perante o desenvolvimento desenfreado dos meios tecnológicos que permitirão uma redefinição da nossa natureza. Ao longo da evolução humana, o nosso percurso enquanto espécie dependeu constantemente das regras naturais que inibiam ou potenciavam o nosso aperfeiçoamento. Hoje em dia, o meio natural não detém já qualquer papel na nossa evolução que, graças aos instrumentos tecnológicos de que dispomos, poderá ser auto-determinada, através da engenharia genética e outros recursos. O que tradicionalmente constituía uma "monstruosidade" poderá ser no futuro uma manifestação perfeitamente aceitável socialmente de diferença – num processo contínuo de regeneração da condição humana.

Estas questões estão no cerne das teorias pós-modernas, que incorporam o pós-humanismo e o transhumanismo como evoluções naturais da transgressão e reconstrução da identidade do Humano implícita na reformulação paradigmática do nosso momento contemporâneo. O intuito da dissertação, contudo, passa também por analisar a forma como o Humanismo resiste ainda no discurso da estética *cyberpunk*, como William Gibson a concebeu na sua obra, e a relação instável desta com os movimentos mais progressivos deste tipo específico de Utopia Humana.

A dissertação tentará, pois, conjugar estes aspectos com algumas das teorias mais prevalentes no Pós e no Transhumanismo, o Humanismo representa o fundo crítico da obra de Gibson, nomeadamente em aspectos tão fulcrais das duas correntes como a redefinição da experiência sensorial humana (através do uso de drogas, de dispositivos de realidade virtual e

da objectificação do corpo humano), a convergência entre a evolução humana e tecnológica, a alteridade distorcida e a forma como a saturação de informação pode gerar existências marginalizadas e alienadas que combatem a cultura de massas através da transgressão criminal (a vertente *punk* manifesta no submundo dos *hackers* e *crackers*).

Embora dedicada a um nicho da ficção científica cujo desaparecimento na vertente literária foi tão rápida quanto a sua penetração no *mainstream* artístico e filosófico, esta dissertação irá explorar áreas de estudo distintas, desde a filosofia à neurologia cibernética. O seu propósito ultrapassa o âmbito dos estudos literários, ambicionando porventura iluminar difusamente alguns dos mais recônditos elementos da situação humana contemporânea, sem nunca perder de vista a polaridade de horizontes utópicos/distópicos que exigirão uma reconsideração profunda das nossas motivações e objectivos enquanto civilização orgânica nesta era digital incipiente.

PARTE I

"FUTURE-SHOCKED ZOMBIES":

A ESCURIDÃO ELÉTRICA



CAPÍTULO

1

Ecos Digitais: Concepções *Cyberpunk*

*I would sum up my fear about the future in one word: boring.
The future is just going to be a vast, conforming suburb of the
soul. (J. G. Ballard)*

Difícilmente, aquando da redacção do conto *Cyberpunk*, publicado em Novembro de 1983 na revista *Amazing Stories*, Bruce Bethke imaginaria que o neologismo por ele criado viria a identificar um grupo literário subterrâneo de autores que reconstruíam então uma ficção polidiscursiva cuja complexidade formal e temática conjugava a problematização de diversos fios ideológicos e intelectuais e cuja influência viria a reflectir-se a vários níveis na sociedade contemporânea, igualmente a nível artístico e cultural. O seu discurso pós-moderno conjuga a reconfiguração comunicativa proposta pela cibernética com uma estética e retórica *punk*. O *cyberpunk* é parcialmente contaminado pelas mesmas preocupações estilísticas e problematizantes do movimento musical, mas, no campo literário, combina num novo estilo, o comercialmente apelativo “techno-thriller”, um discurso particular e metafórico assente no reflexo caótico da alienação mediatizada pela tecnologia e a procura da identidade individual e colectiva. O *cyberpunk* exulta na vertigem fenomenológica e, nas suas manifestações mais puristas, usufrui de uma urgência própria que intui o *overload* semântico em detrimento da solidez narrativa (Bukatman, 1993: 234).

O seu estilo prosódico sofisticadamente polissémico combina frequentemente teleologias antitéticas num mesmo espaço experimental, comprimindo o pós-modernismo adulterado de

Burroughs com o metodismo psicótico de Thomas Pynchon¹ de uma forma vívida e imediatamente identificável. O *cyberpunk*, na sua manifestação literária², inaugurou uma nova retórica literária no campo da ficção científica, as restrições narrativas do *cyberpunk* causaram, em última análise, o progressivo afastamento dos autores que lhe deram origem.

Embora Bruce Bethke tenha sido o primeiro a utilizar o termo "cyberpunk" no contexto ficcional que lhe é mais frequentemente associado, este nunca se associou àquele que seria mais tarde denominado por Sterling "o Movimento"³. A publicação do conto, contudo, desempenhou um papel importante. A introdução do termo nos círculos literários foi o suficiente para atribuir uma identidade literária à nova tendência vanguardista da ficção científica que se distinguia pela sua linguagem "bizarra, hard-edged, high-tech" (Jones, 2003: 110). Esta onda inovadora surgia, de forma inesperada, não nos corredores das principais universidades norte-americanas, mas nos passivamente idílicos subúrbios norte-americanos e canadianos, nos quartos mal-iluminados de jovens alienados para quem a tecnologia (especificamente, a informática) representava um meio de libertação pessoal.

Gardner Dozois, um dos editores de *Isaac Asimov's Science Fiction Magazine*, foi o primeiro a utilizar o termo *cyberpunk*, em um artigo publicado em 1983 no *Washington Post* (Ketterer, 1992: 140), baptizando assim um campo estilístico explorado por uma nova vaga de escritores em que figuravam William Gibson, Bruce Sterling (*Schismatrix*, 1985), John Shirley (*Eclipse*, 1985) e Rudy Rucker (*Software*, 1982). As suas obras, analisadas em conjunto, distinguiam-se pela

¹ *Gravity's Rainbow* e *Vineland* abordaram as complexidades da tecnologia e as burocracias alienatórias ainda antes do *cyberpunk* o haver feito (Tabbi, 2006: 225) e as suas temáticas que reverberaram de forma dissonante na estética de Gibson, com o experimentalismo linguístico aliado a um cuidado trabalho de contextualização psicológica e social. Gibson recusou também a ideia de que Philip K. Dick tenha sido uma inspiração directa em *Neuromancer*: "I'd already gotten my Dick from Pynchon" (*apud* Ketterer, 1992: 143)

² Ao longo desta dissertação, resisto à definição clássica do *cyberpunk* enquanto sub-género literário, que considero restritiva, dadas as manifestações deste em outros formatos artísticos após o seu surgimento. De resto, se considerarmos que a primeira narrativa *cyberpunk* com uma projecção significativa foi *Blade Runner* (o filme de Ridley Scott), editado em 1982 e antecedendo em dois anos a publicação de *Neuromancer*, podemos concluir que o *cyberpunk* beneficia de uma flexibilidade própria e que ultrapassa em larga medida o campo literário.

³ Bethke afirmou frequentemente não se tratar de um autor *cyberpunk*: "I never claimed to have invented the cyberpunk trope! That honor belongs primarily to William Gibson [...]" (http://www.brucebethke.com/nf_cp.html, acedido em 18/08/2008)

atribuição de uma identidade visual coerente e impactante ao futuro próximo e exequível, projectando a então emergente cultura informática numa nova mundividência – igualmente fascinante e ameaçadora.

Mais do que um movimento literário meramente definido pela sua própria identidade visual ou temática, o *cyberpunk* possui uma importância cultural, mercê do seu surgimento numa geração em que os *videogames*, o peso dos *media* e das tecnologias de comunicação preconizava uma nova estrutura da sensibilidade humana que acompanhava (e continua a acompanhar), a vários níveis, a transição sócio-cultural. Esta nova estrutura de sensibilidade, na definição de Raymond Williams, representa uma “particular quality of social experience and relationship” (1981: 131), manifesta no âmago de toda a literatura, e o *cyberpunk*, como concebido por Gibson em *Neuromancer*, descreve um novo modo de experiência e, até, de existência – uma atitude que, segundo vários críticos, aproxima irrevogavelmente esta linha artística do pós-modernismo (Balsamo: 1996, 136).

Como fez notar Csicsery-Ronay Jr., o *cyberpunk* invoca de forma apaixonada uma nova estrutura social, trabalhando valores culturais e semióticos civilizacionais que afectam as vidas dos indivíduos e poucos movimentos analisaram esta mutação paradigmática de forma tão profunda como este movimento literário que muitos críticos consideraram a apoteose do pós-modernismo (*apud* McCaffery, 1991b: 182-183). Fred Jameson não hesitou em considerar o *cyberpunk*, exponenciado na marcante obra de Gibson, como “the supreme *literary* expression if not of postmodernism then of late capitalism itself” (*apud* Featherstone & Burrows, 1994: 7).

A obra seminal e prototípica do *cyberpunk*, *Neuromancer* (Gibson, 2004), alcançou enorme aclamação crítica e profunda problematização académica, projectando pela primeira vez um sub-género da ficção científica no plano da investigação académica mais tradicional. Em grande medida, o pendor linguístico altamente estilizado e a metaforização de temáticas pós-modernas (relacionando, especificamente, o corpo, o sujeito, o urbanismo e a tecnologia) que extrapolam em larga medida o âmbito restritivo da ficção científica, contribuíram para esta aceitação.

De forma adequada a uma estética pós-moderna, o *cyberpunk*, na sua pompa *high tech/low life*, alcançou uma projecção transmediática virtualmente incomparável no reino da ficção científica. Visualmente, a sua identidade é tipicamente associada às obras de Hollywood, particularmente, no início da década de 1980. Muitos dos filmes com temas ou uma cinematografia *cyberpunk* gozaram de significativo sucesso comercial e, sobretudo, discussão académica. Entre as obras cinematográficas mais significativas do período, podemos apontar *The Terminator* (1984), de James Cameron, e, em particular, *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott. *Blade Runner* determinou grande parte da natureza e configuração estética do *cyberpunk*, combinando um óbvio legado espiritual e visual dos clássicos filmes *noir* e da obra de Kubrick, com *2001* (1969) e *A Clockwork Orange* (1971) em destaque. Em termos comerciais, existiu um curto renascimento/reaproveitamento desta estética nos anos 90, com *Strange Days* (1995), a adaptação de *Johnny Mnemonic* (1995) de Gibson, e aquela que foi possivelmente a longa-metragem mais marcante do género em tempos recentes, *The Matrix* (Westfahl, 2005: 168)⁴.

O impacto visual do *cyberpunk* reflectiu-se também em outros meios artísticos. As conhecidas séries de televisão *Max Headroom* (precursora da saturação mediática do canal musical MTV nos anos 80 e 90) e, mais recentemente, a série de animação *Aeon Flux*⁵, construíram universos credíveis de temática e estética *cyberpunk*, tal como vários filmes *anime* (*Akira*, *Ghost in the Shell*, *Metropolis*). As possíveis manifestações musicais da estética *cyberpunk* verificam-se nos mais variados géneros, desde o *rock* industrial, com Nine Inch Nails e Sonic Youth, até géneros *avant-garde* completamente desprovidos de estruturas musicais tradicionais (Dery, 1996: 75-87). Nas artes plásticas, vestígios estéticos do *cyberpunk* manifestam-se visualmente no trabalho gráfico de artistas como H. R. Giger, Marcel Duchamp, Joseph Cornell e Chad Michael Ward e o uso

⁴ *The Matrix*, em particular, incorporou vários aspectos introduzidos na obra de Gibson: especificamente, a binomia homem/máquina e a ambiguidade deste tipo de relações, a reutilização do conceito de *Matrix* (o ciberespaço de *Neuromancer*), embora com um contexto diferente, a preponderância da robótica e da Inteligência Artificial enquanto formas de vida alternativas (Gillis, 2005).

⁵ Originalmente uma série japonesa, a série foi mais tarde adaptada para um filme de Hollywood com o mesmo título com Charlize Theron no principal papel.

parafernático da tecnologia e do orgânico enquanto temas e instrumentos teatrais sustentam as *performances* plásticas de Stelarc, George Coates e Mark Pauline.

Ironicamente, apesar de todas as ramificações artísticas do seu credo pós-moderno, o *cyberpunk*, enquanto movimento literário, nunca se cristalizou de forma concreta. Encarado inicialmente como um novo sub-gênero acidentalmente concebido pela emergência sincrónica de um grupo de autores com preocupações e temáticas semelhantes, o *cyberpunk* começou por dever a sua identidade enquanto sub-gênero a editores com uma motivação inegavelmente comercial (Bould, 2005: 217), mas os autores que se viram repentinamente estigmatizados com esta sugestiva “etiqueta” frequentemente ansiavam por dela se evadirem⁶.

Vários autores, incluindo Gibson, negaram a sua representatividade enquanto "movimento literário genuíno" (Novotny *apud* Hassler & Wilcox, 1997: 103), tendo-se esvaído rapidamente numa torrente de obras menores que pouco contribuíram para o seu prestígio. No entanto, a sua flexibilidade enquanto modelo narrativo e temático revelou-se numa série de sub-correntes e obras alternativas que regurgitaram a estética *cyberpunk* em contextos diferentes, como por exemplo o *steampunk* (um universo ficcional historicamente alternativo da Era Vitoriana explorada por Gibson e Sterling em *The Difference Engine*) ou o irónico *ribofunk* (Filippo, 1996), uma variação do *cyberpunk* fundamentalmente debruçada sobre a manipulação genética e as questões de exclusão adjacentes a um futuro regido por padrões cromossómicos que *Neuromancer* sugeriu indirectamente sem, no entanto, materializar (Dinello, 2005: 220).

⁶ Persiste alguma ambivalência por parte dos autores *cyberpunk* relativamente à sua associação a esta nomenclatura. William Gibson, por exemplo, assumiu pública e frequentemente o seu desagrado face à unidimensionalização da sua obra ao ser identificado primariamente como autor *cyberpunk*: “it’s mainly a marketing category – and one I feel trivializes what I do” (McCaffery, 1991: 144). No entanto, este desconforto manifestado por Gibson com a comodificação da obra *cyberpunk* é relativizado por outros autores e, em especial, Bruce Sterling, o porta-estandarte e editor mais célebre do *cyberpunk* que foi apontado como o líder do “movimento” pela visibilidade e validade que lhe procurou granjear. Bukatman confirma que a posição nuclear de Sterling o coloca numa posição privilegiada: “The coherence of cyberpunk as a movement is, to a large degree, attributable to Sterling’s persistence and ubiquity.” (1995: 273). O escritor utiliza o termo descomplexadamente no prefácio à antologia *cyberpunk, Mirrorshades* (1986), afirmando: “‘cyberpunk’ - a label none of [those authors] chose. But the term now seems a *fait accompli*, and there is a certain justice in it.” (http://project.cyberpunk.ru/idb/mirrorshades_preface.html, acedido em 14/07/2008).

Com uma projecção estética tão vasta e duradoura e com um abrangente espectro de influência que extrapola em muito a sua natureza literária, o impacto do *cyberpunk* continua a ser sentido num conjunto de fenómenos mediáticos e culturais (Bukatman, 1997: 52)⁷, tornando clara a sua percepção como um *modelo estético*, e não apenas um movimento literário, uma elástica moldura que combina a coerência de uma estética, que esbate a fronteira entre cultura *pop*⁸ e academicismo literário, com a dinâmica narrativa concisa e um surrealismo *stream-of-consciousness*: uma "orgy of language and representation, an excess of representational consumption" (Jameson, 1991: 321).

A prosa barroca do *cyberpunk* literário, plena de neologismos e metáforas tecnológicas, combina frequentemente (e notavelmente, no caso de Neuromancer) uma narrativa rápida e linear em que predominam descontextualizadas mudanças de perspectivas cénicas e um fervor de sobreposições imagéticas. Este é, no entanto, o resultado visível da recontextualização de discursos narrativos que precederam a criação desta estética.⁹ Os autores *cyberpunk*, e Bruce Sterling em particular, nunca se negaram a identificar as principais influências autorais do estilo cyberpunk:

The cyberpunks as a group are steeped in the lore and tradition of the SF field. [...] From the New Wave: the streetwise edginess of Harlan Ellison. The visionary shimmer of Samuel Delany. The free-wheeling zaniness of Norman Spinrad and the rock esthetic of Michael Moorcock; the intellectual daring of Brian Aldiss; and, always, J. G. Ballard. From the harder tradition: the cosmic outlook of Olaf Stapledon; the science/politics of H. G. Wells; the steely extrapolation of Larry Niven, Poul Anderson, and Robert Heinlein.

⁷ A sobre-exposição mediática a que o movimento foi submetido influenciou a sua evolução e dispersão. De nicho literário de culto a etiqueta genérica tecnológica, o *cyberpunk* transformou-se naquilo que preconizava e criticava: uma *comodificação*, uma etiqueta para os departamentos de *marketing* (Latham, 2002: 231-232), uma moda passageira, a ser ordenhada em Hollywood, com produções de baixo valor artístico (ex. *Hackers*, *Lawnmower Man*, etc.), e um vernáculo *faux-cool* a ser utilizado por gurus tecnológicos em noticiários por todo o mundo (acompanhado pelos palavrões "ciberespaço" e "hiper-realidade", conceitos que acabaram por extrapolar em larga medida as suas concepções originais).

⁸ As referências à cultura popular, independentemente do meio artístico em que estas alcançaram expressão, abundam no *cyberpunk*. Um breve passo de *Neuromancer* denuncia parcialmente a forte identidade pós-moderna da estética: "Neo-Aztec bookcases gathered dust against one wall of the room [...]. A pair of bulbous Disney-styled table lamps perched awkwardly on a low Kandinsky-look coffee table in scarlet-lacquered steel. A Dali clock hung on the wall between the bookcases [...]. The room [...] gave off the tang of preserved ginger." (Gibson, 1984: 16-17)

⁹ As principais influências autorais do movimento evidenciam-se implicitamente no estilo narrativo e temáticas abordadas, mas também as próprias implicações da sua inserção na corrente pós-moderna, pois a intertextualidade é uma das suas principais características. Desta forma, é dificultada a determinação da fonte dos "ecos" literários de determinadas imagens e temáticas no *cyberpunk* que possam ser consideradas "seminais".

And the cyberpunks treasure a special fondness for SF's native visionaries: the bubbling inventiveness of Philip Jose Farmer; the brio of John Varley, the reality games of Philip K. Dick; the soaring, skipping beatnik tech of Alfred Bester. With a special admiration for a writer whose integration of technology and literature stands unsurpassed: Thomas Pynchon. (Sterling, 1986: ix)

A variedade de autores referidos por Sterling compõe, na verdade, o panteão de toda a evolução da ficção científica enquanto género no mundo anglo-saxónico, o que só por si sugere a natureza fragmentada do *cyberpunk* enquanto reconstrutor de uma poética que assalta um abrangente número de discursos literários precedentes, fabricando a partir destes uma nova “identidade”, numa postura claramente pós-moderna.

Narrativamente, o *cyberpunk* é derivativo, criando um miasma simplista a partir da atmosfera *noir* dos clássicos de Le Carré e *The Maltese Falcon* transpostos para uma modernidade hiperreal. A estilização *cyberpunk* tem, no entanto, outros precursores comuns ao pós-modernismo literário. Brian MacHale defende a absorção pelo *cyberpunk* das obsessões obscuras e fractais e a lírica niilista e abstracta de William S. Burroughs (1992: 230) que foram mais tarde regurgitadas através do dissimulado ênfase que o sub-género literário coloca sobre matérias tão próximas da identidade e *psyché* humanas quanto o controlo mental, o uso de drogas, e a desconstrução pervertida do acto sexual, a derradeira barreira da sensibilidade humana – formas de infiltração física e psicológica por “decentered systems of power and control” (Foster, 2005: 76). Através da exploração dos extremos e do *underground*, o *cyberpunk* assalta a futilidade da superficialidade e constrói novos e radiciais “postmodern dreams of indeterminacy” (Hassler & Wilcox, 2008: 329).

Para compreendermos o impacto cultural do *cyberpunk* e, por extensão, a sua materialização particular da *poiesis* pós-moderna¹⁰, é necessário integrá-lo no momento histórico-cultural particular em que a sua poética se estabeleceu. Os aspectos tecnológicos são facilmente

¹⁰ O *cyberpunk* é, tradicionalmente, associado indelevelmente ao Pós-Modernismo mas a sua definição não será, por tal, mais fácil se levarmos em conta a natureza fragmentada e idiossincrática deste movimento estético: "It becomes more and more difficult [...] to specify exactly what it is that 'postmodernism' is supposed to refer to when the term gets stretched in all directions [...] it's clear we are in the presence of a buzzword." (Hebdige, 1988: 181-2)

superlativizados nas análises do movimento de culto do cyberpunk em detrimento da sua contextualização histórica porque a sua própria identidade temática reforça a estereotipificação da sua estética, onde a tecnologia e o conflito homem/tecnologia desempenha, um papel fundamental. No entanto, validando-o subtilmente enquanto movimento literário, o *cyberpunk* também reflecte o momento histórico da sua concepção e as previsões científicas e sociais que vibram nas suas páginas reflectem as existências suburbanas da geração de Gibson e Sterling, a primeira que teve uma experiência mediatizada do mundo através da televisão e dos salões de jogos *arcade*, uma distorção da realidade visual que constitui tanto um plano alienatório como um foco de liberdade conceptual e visual que se reflectiu na inventiva reconstrução linguística de William Gibson¹¹ e do *cyberpunk*, segundo Thomas M. Disch:

Cyberpunk differs from other SF [...] in its development of the notion of an entirely malleable visual reality that is both representative and abstract [this being] its ability to create fantastic landscapes out of words that mirror the visual universe lying within the screen of the computer. (McCaffery, 1991b: 121)

O *cyberpunk* deve tanto ao cânone literário quanto à cultura *pop*, transitória e auto-gratificante, retratando a ascensão da simultaneidade e da auto-reflexividade adequadas à era do *multi-tasking*, da multiplicidade semântica e sobretudo do *multiculturalismo* enquanto estigma da era pós-moderna contemporânea, substituindo um discurso ideológico dominante pela noção da diferença social, psicológica e cultural. Nas palavras de Lyotard, esta transcendência da identidade nacional e cultural fixa constitui “the degree zero of contemporary culture: one listens to reggae, watches a western, eats McDonald's food for lunch and local cuisine for dinner, wears Paris perfume in Tokyo and 'retro' clothes in Hong Kong” (Lyotard, 1984: 76).

¹¹ Notavelmente, grande parte dos neologismos e alusões futuristas na linguagem de *Neuromancer* constituem reaproveitamentos linguísticos de discursos exclusivamente subculturais, como Gibson confessa: “A lot of the language in *Neuromancer* and *Count Zero* that people think is so futuristic is probably just 1969 Toronto dope dealers' slang, or biker talk.” (McCaffery, 1991: 136).

A transpolinização de elementos culturais leva a uma hibridação progressiva de gêneros, tradições e concepções sociais. A arte contemporânea fervilha, fértil e congruente, com o eclecticismo cultural e a eliminação de fronteiras entre estilos representativos e molduras semióticas. Desde a música à literatura, esta natureza pós-moderna da arte enquanto concepção-em-movimento influi decisivamente na sua reflexão da contemporaneidade enquanto contestadora da coesão e homogeneidade hierárquica e unilateral do passado histórico. A experiência contemporânea, tal como o sujeito pós-moderno, é fragmentada e polidiscursiva (Novotny *in* Hassler & Wilcox, 1997: 101).

O discurso fragmentário pós-moderno, em que a tradicional fronteira intelectual entre a cultura “acadêmica” e “popular” perde relevância num meio semiótico desprovido de barreiras e o desaparecimento das categorizações tradicionais, põe em risco a natureza estanque de qualquer disciplina teleológica. A primazia da superfície sobre a historicidade das personagens ou do meio (Wolmark, 1994: 9) enfatiza a concepção da estética *cyberpunk*, em termos pós-modernos, como um meio permeável de intertextualidade combinatória desprovida de fronteiras.

William Gibson admitiu que *Neuromancer* era fundamentalmente uma visão do presente, e não um dos esforços de antecipação e especulação fantásticos tão tipicamente associado à ficção científica. No entanto, esta intenção sofre com a falta de cultura científica que predominava nos primeiros autores *cyberpunk*, incluindo Gibson, já que o seu conhecimento aprofundado das tecnologias envolvidas era insubstancial ou extrapolado a partir de generalidades industriais contemporâneas¹², privilegiando no entanto a *interface* homem/tecnologia e a sua problemática nativa: a expansão e *crisis* da identidade humana num meio progressivamente tecnológico. As forças combinadas da secularização, descentralização, globalização e urbanização patentes no

¹² William Gibson admitiu que a sua preparação científica não era suficiente para uma problematização adequada das tecnologias que constituem parte integral do mundo de *Neuromancer*: "most of the time I don't know what I'm talking about when it comes to the scientific or logical rationales that supposedly underpin my books. [...] we have to more or less pretend we're polymaths." (*in* McCaffery, 1991: 146). Igualmente, Gibson confessa que a engenharia genética se encontra conspicuamente ausente de *Neuromancer* devido à sua falta de preparação académica na área da biologia.

exponencial desenvolvimento tecnológico e na massificação combinam-se na era Moderna para colocar o indivíduo numa posição de acelerada indefinição, o que se reflecte na concepção das personagens que populam as narrativas *cyberpunk*.

As personagens do *cyberpunk* baseiam frequentemente a sua existência nas franjas de uma sociedade altamente corporativista da qual a classe média desaparece para dar lugar a um fosso social e económico entre as forças produtivas e a organização corporativista e hegemónica que alimentam (Crauford D. Goodwin & Alex Rogers *apud* Henderson, 1997: 39-55). Frequentemente, corpos totalitários dominam um meio social altamente controlado e hierarquizado, corrompido pela marca rubra do capitalismo e tecnologia usada de forma repressiva. Estas elites, sejam elas governos opressores, multinacionais draconianas ou cultos fundamentalistas, dominam massas humanas vulneráveis ao espectro do consumismo e da opressão pseudo-bélica. No futuro *cyberpunk*, apenas os criminosos são verdadeiramente livres.

Enquanto movimento contra-cultural incidindo no confronto entre a evolução tecnológica e a inércia social, o *cyberpunk* constitui uma meditação pós-moderna sobre a agitação na redefinição de valores, crenças e paradigmas, conjugando espaços de resistência (heterotopias) numa dicotomia ambivalente entre elementos utópicos enquadrados numa moldura e ambiente distópicos, em que o núcleo instável da identidade do sujeito é constantemente assaltado por penetrações e pressões mediáticas, sócio-culturais e tecnológicas. Na linha de Harlan Ellison e J. G. Ballard, o *cyberpunk* explora os limites do valor do Humano e o significado num mundo fundamentalmente alterado de forma artificial, onde a progressiva “comodificação” da cultura induz uma experiência secundária e indirecta da realidade, num universo em que a forma é mais importante do que a substância e um objecto assume a sua identidade a partir da primeira. Tal como McLuhan afirmou que “the medium is the message” (1964: 9), o *cyberpunk* assume uma retórica de dissensão e protesto, um aviso velado face à inevitabilidade de determinadas soluções sociais e culturais.

Estas questões elevam o *cyberpunk* da posição subalterna de mero movimento literário perdido no universo crepuscular da ficção científica para uma moldura estilística de reconcepção epistemológica. Em meio ao caos mediático e ao frenesim tecnológico, o conflito entre a preservação do espírito humano e o fascínio com o clangor da electricidade estática de cabos ópticos, as ligações em banda larga movendo *gigabytes* de informação diariamente e o assalto mediático constituem o fulcro do artifício *cyberpunk*. Mais do que um foco de problematização literária, este representa um movimento de crítica social que explorou os limites e o significado do ser humano num momento artístico e com uma direcção teórica particular: questões profundamente ligadas ao Pós-Humanismo e do Transhumanismo, correntes que instigaram uma profunda re-concepção da natureza humana na contemporaneidade tecnológica.

CAPÍTULO 2

"For-Go To-Next": Ciber-Linguagens

I believe it is much healthier on the whole to believe that the physical universe is an illusion and that the mind is real, than to believe that the mind is an illusion and the physical universe is real. But, of course, on the whole neither is correct. (Gregory Bateson)

Cibernética. Cibernauta. Cibersexo. Cibertopia. Ciber-filosofia. O conceito de cibernética faz actualmente parte do glossário moderno e, mesmo quando se evade do redutor estigma de prefixo popularmente associado a qualquer matéria de natureza informática, persiste uma concepção enganosa a respeito de um conceito que, na realidade, é essencial ao momento sócio-cultural contemporâneo e é uma componente inevitável da corrente pós-moderna e, por conseguinte, da natureza do *cyberpunk*.

A cibernética apenas encontrou a sua definição moderna com o trabalho pioneiro de Norbert Wiener (1894-1964). Formado em Harvard aos 18 anos com um doutoramento em lógica matemática, Wiener dedicou uma parte substancial da sua vida académica, em conjunto com Julian Bigelow e o fisiólogo Arturo Rosenblueth, à promoção e substancialização de um novo campo de estudo interdisciplinar dedicado à origem e estruturação interna de processos comunicativos de controlo em sistemas complexos em que podem interagir seres humanos, outros animais ou máquinas¹³. (McCorduck, 2004: 55).

¹³ Os fundamentos científicos da investigação de Wiener tinham, a início, um propósito claramente bélico; o departamento de matemática do Massachusetts Institute of Technology, onde Wiener trabalhava, foi um dos principais intervenientes no desenvolvimento robótico e de tecnologias militares no decurso da II Guerra Mundial e na Guerra Fria.

Wiener chamou a este campo incipiente de investigação *cibernética*, adaptando a palavra grega para piloto (*kybernetes*), definindo assim o estudo de novos sistemas teóricos envolvidos em relações de comunicação e reajustamento contínuos. Procurando desenvolver instrumentos teóricos para o seu modelo, Wiener desenvolveu os conceitos de *feedback* (resposta comunicativa de um receptor a um sinal enviado por um emissor) e homeostase (condição essencial à auto-regulação equilibrada de um determinado sistema), conceitos que se revelaram essenciais na construção do discurso pós-moderno (Wyk, 2004: 243-245).

As consequências científicas das suas investigações foram integradas pela psicologia, matemática, análise de sistemas e informática, e Wiener eventualmente materializou as suas aspirações, mas as aplicações iniciais da cibernética estavam indelevelmente ligadas a aplicações militares. Na década de 40, os primeiros computadores digitais e sistemas robotizados exigiam o poder de calcular dinamicamente variáveis como trajectórias e intensidade eléctrica em função dos objectivos ou da distância, aspecto sobre o qual incidiu a investigação precoce de Wiener. Mas as suas ideias desempenharam um papel fundamental no pós-guerra, quando novas necessidades tecnológicas surgiram. Grande parte da investigação científica foi incorporada nos orçamentos militares na procura de melhores soluções de defesa própria – e ataque¹⁴. Com os sistemas bélicos a crescerem em complexidade e automatismo, a informática e as redes comunicativas desempenhavam um papel progressivamente mais fulcral no desenvolvimento de melhores soluções bélicas que, apenas mais tarde, foram disponibilizadas ao público em geral.

A Inteligência Artificial é um exemplo de um dos muitos projectos militares ambiciosos da época para o qual a cibernética contribuiu, e que mais tarde ultrapassou em larga medida o âmbito militar. Nos primórdios deste campo de investigação, uma das criações mais famosas, o Colossus, projectado pelos matemáticos Alan Turing e John von Neumann, logrou decifrar o sistema de código alemão *Enigma*, permitindo assim aos Aliados uma eficaz vigilância sobre as

¹⁴ Wiener dedicou grande parte da sua investigação inicial no MIT ao desenvolvimento de sistemas de controlo de armas anti-aéreas controladas por radar, tecnologia proeminente no armamento exibido pelos EUA no decurso da II Guerra Mundial.

comunicações alemãs (Reed, 2007: 104-105). Apesar de não lhe ter sido atribuída qualquer medalha, o Colossus foi um dos principais heróis da II Guerra Mundial e representou o início de um longo percurso no desenvolvimento de sistemas melhor apetrechados e mais complexos de processamento de informação que alcançou um marco importante com a construção do ENIAC, o sucessor do Colossus, um monstruoso e primitivo sistema de processamento¹⁵ que constituiu o modelo que deu origem ao computador moderno ao ser o primeiro sistema programável da história científica (McCartney, 1999).

De que forma, então, a cibernética afectou a construção destes sistemas e a ascensão da robótica? Na sua obra *Cybernetics - Control and Communication in Animals, Machines and Society* (1948), Wiener argumentou que a percepção de autómato deveria ter em conta, por esta ordem, um propósito, meios para o atingir e uma possível evolução auto-suficiente deste de forma a atingir a optimização da sua função: "[...] we deal with automata effectively coupled to the external world, not merely by their energy flow, their metabolism, but also by a flow of impressions, of incoming messages, and of the actions of outgoing messages" (Wiener, 1965: 42). Este *feedback* entre sistemas levou Wiener a desenvolver o conceito de servo-mecanismo, que colocou no centro da sua teorização. Wiener sublinhou que este conceito é igualmente aplicável a máquina ou humano, exemplificando: "We realized that the 'randomness' or irregularity of an airplane's path is introduced by the pilot [...] the pilot behaves like a servo-mechanism" (*apud* Hayles, 1999: 106). De acordo com a sua concepção de autómato, seria necessária uma nova forma de "inteligência" que ultrapassasse a mecanização sistémica e adaptasse o seu desempenho a novas condições, à semelhança da inteligência humana. O "corpo" ou "entidade" responsável pela tomada de uma decisão não interessaria, pois homem e máquina desempenhariam um papel semelhante no seio de um sistema ramificado em que ambos deteriam papéis pré-determinados. A natureza humana sofre, portanto, uma alteração fundamental na concepção cibernética de Wiener:

¹⁵ Por comparação, o ENIAC, construído em 1946, conseguia determinar o valor de π com 2000 casas decimais em 70 horas. Um computador moderno determina aproximadamente um milhão de casas decimais em apenas um segundo.