

O MOVIMENTO LITERÁRIO CYBERPUNK: A ESTÉTICA DE UMA SOCIEDADE EM DECLÍNIO

THE LITERARY MOVEMENT CYBERPUNK: THE AESTHETICS OF A DECLINING SOCIETY

GLAUCIO ARANHA¹

RESUMO: Este ensaio aborda o movimento literário *cyberpunk*. Propõe uma reflexão sobre o modo como os autores deste subgênero de ficção científica trataram esteticamente as expectativas de transformações sociais em face da emergência das novas tecnologias de comunicação na década de 1980. Busca identificar como o movimento sentiu e representou as questões e tensões sociais em relação a um futuro cada vez mais marcado por um imperativo tecnológico e pelo capitalismo contemporâneo. Parte da contextualização histórica do objeto para em seguida analisar as transformações de paradigmas ocorridas ao longo da existência do movimento até sua saturação e desdobramento na chamada literatura *pós-cyberpunk*.

PALAVRAS-CHAVE: literatura fantástica, ficção científica, cyberpunk.

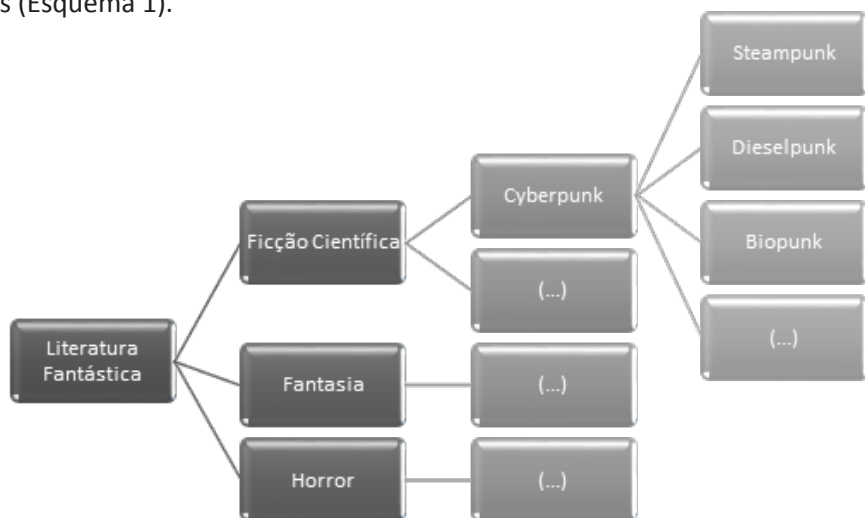
ABSTRACT: *This essay focuses the cyberpunk literary movement. It proposes a reflection on how the authors of this subgenre of science fiction treated aesthetically the expectations of social transformations in the face of the emergence of new communication technologies in the 1980s. It seeks to identify how the movement felt and represented social issues and tensions in relation to a future increasingly marked by a technological imperative and by contemporary capitalism. This approach starts contextualizing historically the object, to analyze the transformations of paradigms that occurred throughout the existence of the literary movement until its saturation and its unfolding in the so-called post-cyberpunk literature.*

KEYWORDS: fantastic literature, science fiction, cyberpunk.

¹ Pesquisador Associado da Organização Ciências e Cognição (OCC) e Pesquisador Associado do Núcleo de Divulgação Científica e Ensino de Neurociências (NuDCEN/UFRJ).

O movimento literário *cyberpunk* surgiu na década de 1980. Em sua trajetória assumiu proporções que ultrapassaram a esfera do literário, penetrando as dimensões social, cultural e econômica (indústria cultural). Este ensaio foca os aspectos estritos da questão literária, tendo adotado uma abordagem descritiva centrada nas questões-chave da poética do movimento. Vale destacar que, embora seu momento de maior efervescência tenha passado, ainda são publicadas obras alinhadas com sua proposta, bem como em vertentes literárias dela derivadas, abrigadas na rubrica *pós-cyberpunk*.

A *ficção científica* (FC), segundo a proposta genealógica de Tzvetan Todorov (1981), é um dos ramos da *Literatura Fantástica* (LF), partilhando com esta alguns princípios gerais, mas também assumindo especificidades que a individualizam internamente. Alinham-se com este entendimento Sandor Klapcsik (2012), Adam Roberts (2006), David Sanner (2004) e Eric Rabkin (1976). Outros dois ramos da LF são a fantasia e o horror (Todorov, 1981; Klapcsik, 2012). A literatura *cyberpunk* constitui um subgênero da FC, tendo dado origem a outros subgêneros (Esquema 1).



Esquema 1 – Categorias da literatura fantástica.

Na França do século XIX, a FC já foi chamada de *maravilhoso científico*, por tratar do sobrenatural por meio de estratégias racionais. A partir da extrapolação de teorias e técnicas científicas (legítimas ou hipotéticas), o relato fantástico da FC aborda os acontecimentos “sobrenaturais”, entendidos como todo e qual-

quer fenômeno que se descola da percepção cotidiana, da condição de fatos comumente encontrados na natureza observada.

A LF é um segmento que estabelece com seu receptor um pacto de leitura que o leva a vacilar entre uma explicação natural e outra sobrenatural dos fatos ocorridos no mundo diegético (TODOROV, 1981). Apresenta, assim, uma possibilidade de explicação exteriormente simples, mas que carece de probabilidade interna. Para Italo Calvino (2004), a temática da LF é a relação entre a realidade do mundo que habitamos e conhecemos por meio da percepção (experiência cotidiana) e outra realidade de natureza psíquica que nos comanda, e que reconstrói a primeira.

Já a FC apresentaria, para Darko Suvin (1988, p.37), como especificidade o estranhamento cognitivo (*cognitive estrangement*), ou seja, ao recriar o mundo cotidiano em um mundo-outro, haveria um deslocamento das referências do que se tem por real (efeito de estranhamento). Via de regra, esse mundo-outro seria deslocado no tempo, projetando-se no futuro. Para Carl Freedman (2000), entretanto, os mundos da FC não seriam apenas lugares no tempo e no espaço, mas mundos que se realizam como *continuum* do mundo cotidiano, residindo neste ponto seu principal diferencial em relação às estratégias de estranhamento de outros subgêneros da LF, como a fantasia e o horror². Todavia, o deslocamento temporal não seria apenas um recurso narrativo, mas uma estratégia para questionar o paradigma da realidade cotidiana presente à luz de possíveis linhas temporais futuras.

Poeticamente, isso se daria através do uso de estratégias narrativas que, a partir de *premissas irracionais* (sobrenaturais), *encadeariam os fatos de maneira racional* (TODOROV, 1981, p. 31). Assim, apesar das premissas serem internamente incertas (invasão alienígena, guerra nuclear, infecção global, etc.) seu encadeamento narrativo aponta racionalmente para as possíveis consequências. Para tanto, não raro, as tramas se instauram em torno de um fenômeno narrativo que leva o protagonista a vacilar diante de uma experiência que não se alinha com as leis naturais, conseqüentemente um acontecimento sobrenatural (TODOROV, 1981, p. 15-16), quer seja um sobrenatural físico, místico ou

2 Freeman, na verdade, refere-se ao par *fantasia e literatura gótica*, todavia, o subgênero horror não pode ser reduzido ao gótico, adoto a nomenclatura *horror* usada por Todorov e outros, por ser mais abrangente.

tecnológico. Roberts (2018, p. 40) entende que a FC é uma versão específica de *literatura fantástica*, que apesar do discurso com ares científicos, aproxima-se mais do sobrenatural e menos do *realismo*.

Samuel Delany questionou a validade da definição de Suvin, propondo o entendimento do diferencial da FC como uma estratégia de leitura, no nível da materialidade dos enunciados, a partir de perguntas como: “o que no mundo retratado da história, por declaração ou implicação, deve ser diferente do nosso para que essa sentença seja normalmente pronunciada?”³ (DELANY, 1994, p. 27).

Damien Broderick sugeriu a compreensão da FC como um tipo de narrativa imanente a uma cultura marcada por mudanças epistêmicas decorrentes dos modos de produção técnico-industriais (BRODERICK, 1995, p. 155). Entendeu como *diferenciais* da FC os atributos: estratégias metafóricas e táticas metonímicas; primeiro plano de ícones e esquemas interpretativos de um *megatexto* coletivo constituído genericamente pelas demais obras publicadas; falta de ênfase em uma escrita elegante (“*fine writing*”); e maior atenção ao objeto do que ao sujeito (BRODERICK, 1995, p. 155).

Adam Roberts (2006), na esteira de Todorov, toma a FC como um ramo da ficção “fantástica” ou “não-realista”, cujo discurso seria caracterizado por marcas materialistas e científicas, independente do fato da ciência invocada na trama ser ou não estritamente consonante com a ciência cotidiana.

Outras tentativas de definição se sucederam (Norman Spinrad, John Clute, Peter Nicholls e outros) sem chegar a um consenso ou sinal de convergência hegemônica.

Está fora do escopo deste ensaio a análise epistemológica da FC como categoria, sendo todavia importante esta contextualização para evidenciar como a ideia de questionamento da realidade cotidiana em face de cenários futuros atravessa a FC, encontrando eco no movimento literário *cyberpunk*.

3 “what in the portrayed world of the story, by statement or implication, must be different from ours in order for this sentence to be normally uttered?” (Delany, 1994, p. 27).

Origem do movimento literário cyberpunk

A FC só ganhou evidência e penetração cultural de larga escala, como subgênero literário, a partir da Segunda Guerra Mundial. Simultaneamente, cresciam duas matrizes de pensamento antagônicas em relação ao saber científico. De um lado, a crença no poder transformador da ciência (novos meios de transporte, primeiros computadores, aceleração da produção, etc.); por outro, a sombra da ciência que marcou o extermínio sistematizado nos campos de concentração, a racionalização do genocídio, a suspensão da ética em prol do avanço científico, os efeitos da bomba atômica, etc. A sensação de dúvida quanto ao futuro e o ceticismo em relação à ideia de progresso científico, estabelecido no pós-guerra, coabitavam o imaginário das populações ao lado de discursos progressistas. Essa dicotomia atravessou as narrativas de FC do período, em autores como Robert Heinlein, Isaac Asimov, Arthur Clarke, Ayn Rand, Richard Matheson, etc. A desconfiança em relação aos limites da ciência acabou moldando uma tendência que atravessa a maior parte das obras deste subgênero. Todavia, até a década de 1950, prevalecia certo otimismo e esperança na solução das tramas.

Para Lowe e Sayre (1995, p. 223), “a partir dos anos 60, em um terceiro tempo, vamos assistir a visões negras de degradação total do mundo, desastre ecológico, até mesmo destruição final”. Nesta época, começam a se destacar obras como *Planeta dos macacos*, de Pierre Boulle, em 1963; *A Ciberiada*, de Stanisław Lem, em 1965; *Babel-17*, de Samuel Delany, em 1966; nos quais a abordagem adota uma crítica social e existencial mais contundente em relação à racionalização científica e ao uso do saber científico como instrumento de legitimação do capitalismo. Entretanto, foi a publicação de *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, de Philip Dick, em 1968, que promoveu as bases para uma nova sensibilidade na FC. Dick retira o foco da tecnologia e o coloca na condição humana, especialmente ao questioná-la à luz do imperativo tecnológico.

Embora o senso comum costume atribuir à FC a defesa apaixonada pelo avanço científico, muitas obras se voltam justamente para o sentido contrário, produzindo uma crítica alegórico-projetiva. É dentro deste viés que, na década de 1980, floresce o movimento literário *cyberpunk*.

Inicialmente, congregou jovens autores em torno do *fanzine* de uma página *Cheap Truth* lançado, em 1982, por Bruce Sterling (LE MOS, 2004). Até então, não havia sido cunhada a rubrica *cyberpunk*. O movimento girava em torno de uma

proposta, inspirada em Philip Dick: a produção de FC cujo núcleo temático tratasse de questões sobre a convergência do desenvolvimento de alta tecnologia e caos urbano.

***Remember to Forget* ou “em uma sociedade de controle, esqueça as regras”**

O termo *cyberpunk* foi usado pela primeira vez no título da *short-story*, de Bruce Bethke, publicada em 1983, na revista *Amazing Stories Fiction*⁴. A rubrica sintetizava duas ideias centrais da temática: *cyber*, como ideia de alta tecnologia (implantes cibernéticos, biotecnologia, tecnologia digital); e *punk*, inspirado no movimento sociocultural homônimo, marcado pela iconoclastia e rebeldia. A adoção do termo se deu após a publicação do ensaio *Science Fiction in the Eighties*, de Gardner Dozois (1984). O termo foi atribuído por ele às obras de Bruce Sterling, Rudi Rucker, Lewis Shiner, John Shirley, Pat Cadigan e William Gibson. Este último viria a ser considerado o primeiro autor canônico do subgênero, estando *Neuromancer*⁵ (GIBSON, 2016), para o movimento *cyberpunk*, como *On the road*, de Jack Kerouac, está para o movimento *beat*, de 1950/60.

Mesmo antes de ter sido cunhado o termo *cyberpunk* já era possível encontrar obras que concretizavam a proposta do movimento. O que se deu, de fato, após a consolidação do termo, foi a visibilidade dessa produção como fruto de uma mobilização de esforços no sentido de construir uma coesão estilística entre as obras. Gibson chegou a um resultado poético emblemático, distanciando-se de qualquer escapismo tecnológico e voltando-se para uma narrativa coesa, com uma proposta estilística e temática que tomava forma com maturidade. *Neuromancer* foi a primeira obra do gênero a receber os principais prêmios do segmento FC. A obra não só se tornou referência em seu nicho, mas deu também visibilidade ao próprio movimento, figurando na lista da revista *Time* entre

4 O texto foi revisto seguidamente, até 2019, a versão mais recente estava disponível em <https://goo.gl/e6845e>. Acesso em 01jun 2019.

5 O título é um jogo de palavras: 1) em relação à escrita: *neuro* (relativo ao sistema nervoso) + *romance* + *er* (sufixo que indica *aquele ou aquilo que*), portanto *aquele que faz um romance neural*; 2) em relação ao registro fonético: tem-se a escuta de *new romancer*, ou seja, *aquele que produz um novo tipo de romance*.

as 100 melhores novelas escritas, desde 1923, em língua inglesa (GROSSMAN e LACAYO, 2005).

Longe de ser uma leitura simples e fluída, *Neuromancer* destaca-se pela complexidade, velocidade, sensação de fluxo de dados ininterruptos, proliferação de imagens e adjetivações inesperadas de inspiração técnica e científica, bem como pelo niilismo irônico e pela abundância de neologismos. Seu estilo apresenta uma visão original, que demanda não apenas a leitura, mas também a pesquisa. Não é apenas um texto que tem por tema a tecnologia e seus reflexos, mas que assume a tecnologia como estética e poética.

A matrix tem suas raízes em games de fliperamas primitivos”, disse uma voz em *off*, “nos primeiros programas gráficos e experiências militares com plugs cranianos”. No Sony, uma guerra espacial bidimensional desvaneia atrás de uma floresta de samambaias geradas matematicamente, demonstrando as possibilidades espaciais de espirais logarítmicas; resquícios de militares azulados e queimados, animais de laboratório conectados por fios a sistemas de teste, capacetes alimentando circuitos de controle de tanques e aviões de guerra. “Ciberespaço. Uma alucinação consensual vivenciada diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações, por crianças que estão aprendendo conceitos matemáticos... uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas no não espaço da mente, aglomerados e constelações de dados. Como luzes da cidade, se afastando...

- O que é isso? – perguntou Molly quando ele girou o seletor de canais.

- Um showzinho pra crianças (GIBSON, 2016, p. 77).

O impacto social de *Neuromancer* foi imenso, influenciando enormemente a construção do imaginário tecnológico contemporâneo (cibercultura). Nesse sentido, a força imaginativa de Gibson, em relação às tecnologias e sociabilidades digitais, pode ser assemelhada à de Júlio Verne, pois suas páginas anteciparam e inspiraram o desenvolvimento de muitas tecnologias contemporâneas. É atribuída a ele, por exemplo, a criação do termo *ciberespaço*, usado com forte impregnação das iconografias alucinatórias e futuristas da década de 1960, no sentido de tentar dar visualidade à virtualidade (BREDEHOFT, 1995, p. 253). Para Thomas Bredehoft (1995), o ciberespaço gibsoniano funciona como uma espé-

cie de personificação de sonhos sobre o futuro, sendo responsável pelo tom distópico que atravessou (e atravessa) as narrativas *cyberpunk*. A visão de Gibson se afasta das concepções de ciberespaço que mais tarde viriam se estabelecer em teóricos pós-modernos, como Pierre Lévy (1999), que o toma como um espaço libertador e utópico. Para Gibson, ao invés disso, ele é o lugar do incerto, da deambulação e, por via de consequência, do *perder-se*, do inseguro, do estelionato, enfim, do distópico.

O termo *distopia* é usado aqui no sentido de qualquer representação de antítese à *utopia*. Enquanto a *utopia* de uma sociedade tende a projetar o que ela teria de desejável e positivo (utopia socialista, utopia neoliberal, etc.), a *distopia* trata do indesejável, do avesso da costura; no caso do *cyberpunk*: das condições de deshumanização, limbo ético, solidão, falta de perspectiva, controle social intenso, privação, etc. A representação distópica na FC, em geral, guarda um forte tom de denúncia, alerta e crítica. No *cyberpunk*, é uma condição estilística.

Lawrence Person (1998) se referiu à novela de Gibson como a obra arquetípica do *cyberpunk*. A partir dela, em diálogo com outros autores, serão levantados os traços que delinearão esse arquetipo. As obras podem se desenrolar em um futuro próximo, como em *Snow Crash*, de Neal Stephenson (2015), ou em futuros mais longínquos, como em *Carbono Alterado*, de Richard Morgan (2017). Algumas vezes, esse tempo é prospectado, como na obra de Morgan, cuja ação acontece em 2054, outras vezes, principalmente nos casos de *futuros próximos*, a data pode ficar indefinida, deixando-se por conta da similaridade física, geográfica e tecnológica os indícios de que o tempo narrativo se passa em um ambiente futurista, mas não muito distante do tempo presente.

A cidade é a grande arena das ações da narrativa *cyberpunk*, quer seja física (geograficamente situada), quer virtual (constructo digital). A dicotomia descritiva é uma constante. As cidades geograficamente estabelecidas são metrópoles e megalópoles superpopulosas e decadentes, com ilhas de *paraísos artificiais*. Já as cidades digitais, surgem como uma turva fronteira entre o real e o virtual, não menos populosa, não menos verossímil.

Hiro está se aproximando da Rua. Ela é a Broadway, A Champs Elysées do Metaverso. Ela é o bulevar muito bem iluminado que pode ser visto, miniaturizado e de costas, refletido nas lentes de seus óculos. Ela não existe de verdade. Mas

neste exato momento, milhões de pessoas a estão percorrendo para cima e para baixo (STEPHENSON, 2015, Posição 472, *e-book* Kindle).

A construção do ambiente investe em um *tecno noir*, sempre guardando espaço para o sombrio às margens dos letreiros hiperluminosos. O poder regulador das práticas cotidianas tende a ser apresentado mais como emanado de empresas transnacionais do que da figura de um Estado constituído. Os cenários podem ser absolutamente ficcionais (planetas, países e cidades) ou extrapolações de espaços reais. Prevaecem as descrições de ambientes tecnologicamente avançados, mas simultaneamente decadentes, uma espécie de ferro velho com prensas ultramodernas. Nesses espaços, são justapostos uma urbanidade intensa, plena de diversidade, e a naturalização desumanizadora do imperativo tecnológico.

Grupos de marinheiros vindos do porto, turistas tensos e solitários caçando prazeres que nenhum guia de viagem listava, pessoal pesado do *Sprawl* exibindo enxertos e implantes, e uma dezena de espécies diferentes de marginais, todos ocupando a rua numa intrincada dança de desejo e comércio. [...]

Mas ele também via um certo sentido na ideia de que as tecnologias em ascensão exigiam zonas foras da lei, que *Night City* não estava ali para seus habitantes, mas como um playground deliberadamente supervisionado de tecnologia (GIBSON, 2016, p. 32).

Muitas vezes, a ambientação remete a arquétipos de cidades como Tóquio, Hong Kong e Berlim (Fig. 1). Cidades que, embora abriguem hoje muita diversidade populacional, têm em sua história registros de massacres sistematizados das diferenças. Cidades que foram palco da ação de modelos políticos supremacistas, os quais impuseram a coisificação da natureza humana de outros povos, reduzindo alguns grupos étnicos à condição sub-humana. As cidades reais usadas como referência no *cyberpunk* guardam, portanto, um importante papel como signos da derrocada de regimes totalitários, reorganizando-se socioculturalmente e tornando-se referências em desenvolvimento tecnológico em muitos setores.

Ironicamente, na distopia *cyberpunk*, não é raro que o *background* da narrativa se refira à queda de governos suprematistas e/ou injustos que dão lugar ao

poder institucional de megacorporações suprematistas, que privilegiam grupos de eleitos. Algumas vezes, tais eleitos são materializações do próprio imperativo tecnológico (uma inteligência artificial, robôs, etc.).

A composição dos ambientes *cyberpunk* evocam oposições e contrastes de índole barroca: o *high tech* e a sucada, os ambientes escuros e os hiperiluminados.

Hoje ele dormia nos caixões mais baratos, os que ficavam perto do porto, embaixo das lâmpadas halógenas de quartzo que iluminavam as docas a noite inteira como vastos palcos; onde você não conseguia ver as luzes de Tóquio por causa do brilho do céu de televisão, nem mesmo o logo-holograma gigantesco da Fuji Electric Company, e a baía de Tóquio era uma extensão negra onde as gaviotas voavam em círculos sobre ilhotas flutuantes de isopor branco (GIBSON, 2016, p. 31).

Coluna A
Registro fotográfico de cidades



A1 – Shubya, Tóquio, Japão.



A2 – Sony Center. Berlin, Alemanha

Coluna B
Ilustração de ficção *cyberpunk*



B1 – “Carbono Alterado” (série de TV)



B2 – *Blade Runner 2049* (filme)



B3 – *Akira* (mangá/graphic novel)



A3 – Hong Kong, Hong Kong.



B2 – Cyberpunk 2077 (game)

Fig. 1 – Relação iconográfica entre cidades reais (Coluna A) e representações visuais de cidades inspiradas na temática *cyberpunk*. **A1)** *Shibuya Night*, de Guwashi (<https://goo.gl/YY5xi6>); **A2)** Sony Center, Berlim, de Andreas Tille (<https://goo.gl/7BqqBs>); **A3)** *Hong Kong*, de Adam Heitzman (<https://goo.gl/rLUuox>); **B1)** *Carbono Alterado*, série da Netflix baseada no livro homônimo, imagem obtida por captura de tela; **B2)** *Blade Runner 2049*, wallpaper promocional (<https://goo.gl/XBsZ58>); **B3)** *Akira* (<https://goo.gl/MFQSYL>); **B4)** *Cyberpunk 2077* (game) – material promocional.

O clima evocado na literatura *cyberpunk* para as ambientações, onde o brilho artificial dos letreiros e monitores destaca o apagamento humano, e onde a presença humana torna-se um elemento menor na composição da cena, visto como silhueta, como elemento indistinto na massa de informações visuais (Fig. 2). Este apagamento do humano está na base das questões colocadas pelo *cyberpunk*, dando relevo à metrópole como ente que absorve, inclusive, o corpo humano.



Fig. 2 – Fotografias de Masashi Wakui: a) <https://goo.gl/YpG92J>; b) <https://goo.gl/KwyZHM>.

A metrópole na estética *cyberpunk* tem clara função alegórica. A função de revelar o não-sonho, o desterro, a solidão. Ela é o espaço da tecnologia para a Tecnologia. É um monumento a si mesma. Este ambiente busca estabelecer um clima para a narrativa que se distancia da apoteose tecnológica vista em Issac

Asimov e outros autores clássicos de FC, na qual o avanço tecnológico serve ao homem. No *cyberpunk*, a tecnologia serve a si mesma, sendo o ser humano uma espécie de sucata biológica, de organismo obsoleto, mais útil do que necessário.

Para Case, que vivia até então na exultação sem corpo do ciberespaço, foi a Queda. Nos bares que frequentara no seu tempo de cowboy fodão, a postura da elite envolvia um certo desprezo suave pela carne. O corpo era carne. Case caiu na prisão da própria carne (GIBSON, 2016, p. 29-30).

A representação de *humanidade como fraternidade* cede lugar à uma *humanidade como mero coletivo de seres*. A desumanização simbólica faz do sujeito/personagem apenas um *ser-no-mundo* e não mais um *ser-com-o-mundo*. Diante do bombardeio de informações, da obsolescência de tudo (inclusive do orgânico), da mercantilização da vida, o humano (substantivo; e cada vez menos biológico) prevalece ao humano (adjetivo; ideologia).

Numa era em que ser bonito saía barato, havia alguma coisa de heráldica na ausência de beleza que exibia. O braço antigo gemeu quando ele o estendeu para pegar outra caneca. Era uma prótese militar russa, um manipulador com *force-feedback* de sete funções, revestido com plástico rosa encardido (GIBSON, 2016, p. 24).

A atenção para com o processo de desumanização está presente em diversas manifestações literárias, não sendo uma criação do *cyberpunk*. Nas vanguardas, por exemplo, nota-se a sensibilidade para essa perda diante das máquinas (mecânicas e elétricas) e da emergência da cultura de massa. No movimento *beat*, surge na insatisfação com o cotidiano de uma sociedade capitalista, em que o ser humano é tragado pela rotina, pela estagnação, pela padronização. No *cyberpunk*, a sensibilidade para a desumanização se dá pela sensação de desterro, de exílio do ambiente natural. Na incomensurável expansão do ciberespaço, já não é tão claro distinguir o que é real e o que é virtual. Na intensificação da substituição de partes do corpo por próteses, já não é mais claro até que ponto uma pessoa ainda pode ser considerada humana.

Nessas narrativas, a perda do sentido de humanidade não é nostálgica. Ela é absorvida, naturalizada, tornando-se uma sensação próxima ao tédio. O *mood*

cyberpunk parece transpor para um cenário altamente tecnológico o vazio de Henry Miller, em *Pesadelo Refrigerado* (2006), sobre a sociedade de consumo norte-americana: “fria, austera, estéril e gelada [...] Era lar, com toda aquela conotação feia, perversa, sinistra, que a palavra contém para uma alma inquietada” (MILLER, 2006, p.13). Esta é a atmosfera nas narrativas *cyberpunk*: espaços de não pertencimento e de isolamento, mas em escala global. Não é mais um indivíduo que se sente deslocado em seu país, como no caso de Miller, mas a humanidade que não mais reconhece sua *condição humana* em escala global.

O hall do lado de fora era imenso e estava completamente deserto. Parecia muito com a estação de trem de Porto Fabril lá em casa. Sob um telhado de longos painéis transparentes, o piso de vidro fundido reluzia em tons de âmbar ao sol da tarde. Crianças brincavam com as portas automáticas na saída, e um robô de limpeza solitário trabalhava à sombra de uma das paredes. Nada mais se movia. Abandonados à luz nos bancos de madeira antiga, exemplares dispersos de humanidade esperavam em silêncio por amigos ou parentes que chegariam de seu exílio de carbono alterado (MORGAN, 2017, posição 318, e-book Kindle).

O *espaço de isolamento* não é punitivo/institucional, mas decorrência das escolhas políticas, econômicas e culturais da própria humanidade. Este é um aspecto importante a ser destacado. Em geral, essas narrativas não têm a desertificação social e existencial como algo imposto, mas como consequência das escolhas humanas. Vale destacar que uma característica comum tende a ser a ausência de julgamento moral pelo narrador em relação à existência.

As tramas costumam ter a ação do protagonista como uma reação a fenômenos e procedimentos específicos e não em relação ao *status quo* como um todo. Tem-se, assim, o androide que luta pelo seu direito de existir, a resistência de um homem contra um procedimento de punibilidade criminal preventiva a partir de análise probabilística de dados genéticos, dentre outros.

Em nítido alinhamento com a proposta pós-moderna (HARVEY, 2004; LYOTARD, 1998), não há espaço no *cyberpunk* para metanarrativas, entendo como as “interpretações teóricas de larga escala pretensamente de aplicação universal” (HARVEY, 2004, p. 19), os discursos contidos dentro e além de outras narrativas, que contribuam para a formação de um conhecimento globalizante vinculado a um projeto de discurso único, tal como o iluminismo, o marxismo, o anarquismo,

etc. Entre os autores de maior destaque deste subgênero, nota-se, sim, uma tendência do protagonista a não assumir uma clara posição em relação o *status quo* do mundo diegético. Ele reage aos fatos, não aos fundamentos. Normalmente, o narrador não é maniqueísta. Ele relata fatos, descreve com objetividade. Seus juízos de valores limitam-se às condições do seu contexto imediato, não se ocupando da dimensão macro em que se insere o problema, nem tampouco de uma reflexão sobre o mundo no qual se insere. É objetivo em relação aos seus problemas, seus interesses, não levando em conta a coletividade. Parece haver, nesta postura, um consenso estético no sentido de adotar a “neutralidade” como estratégia para a construção do discurso.

Ergui o olhar. Tubos de uma iluminação desagradável em neon montados num teto de concreto. Eu estava sentado na escotilha aberta de um cilindro de metal fosco, parecendo muito um pioneiro da aviação que tinha esquecido de se vestir antes de embarcar no biplano. O cilindro fazia parte de uma fileira de mais ou menos vinte iguais, encostados na parede diante de uma pesada porta de aço fechada. O ar estava gelado e as paredes não eram pintadas (MORGAN, 2017, posição 206, e-book Kindle).

Via de regra, a ação do protagonista se dá em ambientes marginais, no *underground*, onde ainda encontramos *ecos* de uma humanidade perdida. Arquétipos de personagens que, na impossibilidade de participar ativamente da sociedade estabelecida, constituem núcleos de *insurgência*, podendo tomar a forma de grupos de rebeldes *outcast* ou apenas uma subcomunidade de consumo, erigida sobre as sobras dos *paraísos artificiais*. A adaptabilidade e a resiliência são constantemente representações de virtudes do protagonista. Vale destacar, porém, que mesmo quando habitantes do *underground* adotam um certo tom saudosista, o mesmo se dá como constatação de algo perdido, como mera recordação, e não como desejo de retornar ao *status quo ante*.

Os protagonistas são anti-heróis, mesmo que, no plano da estrutura narrativa, possam vir a cumprir, total ou parcialmente, a trajetória do herói clássico. Prevalencem os casos em que o protagonista é empurrado para a ação por condições alheias à sua vontade. Podem ser arquétipos da cibercultura (*hackers*, cientistas, programadores, etc.) ou pessoas em situações extraordinárias (profissionais comuns ou criminosos). Geralmente, tais personagens estão acima da média de

seus arquétipos, mas mantêm-se abaixo deles até que os desdobramentos da trama os empurram para o pleno uso do seu potencial. A aversão ou desinteresse do protagonista em relação ao fio condutor da trama e sua consequente rebeldia ou descontentamento com seu papel de *herói* involuntário faz parte do componente *punk* deste subgênero.

Há na ação do protagonista, e de seus respectivos coadjuvantes, a clara insatisfação com a situação na qual são colocados, mas não há uma clareza em relação ao que se quer ter. Tal fato se justifica, inclusive, por conta de que em uma distopia não há mais esperança para os indivíduos, estando todos imersos e imbuídos pela lógica do mundo que combatem. Não raro, o próprio sistema é o principal antagonista, em uma relação de enorme desproporção com o protagonista. Nesse sentido, beira a evolução trágica, ou seja, os protagonistas lutam contra algo superior a eles e, embora consigam retardar os fios do destino, fazem eles mesmos parte do tear e falharão em sua oposição macro, normalmente obtendo apenas soluções pontuais e reticentes, adiando ou prorrogando o problema, que é, no fundo, o estado distópico em que o mundo chegou. No fim, em geral, o imaginário tecnológico permanece hegemônico.

Um exemplo dessa índole trágica pode ser extraído de *Carbono Alterado*, cuja narrativa, passada no século XXV, apresenta um mundo no qual o conceito de morte se desfaz em face da possibilidade de armazenamento da consciência em cartuchos que podem ser transplantados em diferentes corpos (“reencapamento”), afastando a ideia de morte física. A trama se desenrola em razão de um megaempresário intergalático, Bancroft, ter sido novamente reencapado. Ele recebe a informação de que a morte de seu último corpo se deu por suicídio, disparando contra a própria cabeça e destruindo seu cartucho permanentemente. Sua consciência só pode ser recuperada por conta de um *backup* mais antigo que ele mantinha. Bancroft não acredita na versão da polícia, tendo convicção de que suicídio não corresponde à sua personalidade. Financia, então, o reencapamento de Takeshi Kovacs, um agente especial e criminoso condenado, trazendo-o de volta com o fim de investigar e solucionar o assassinato. A investigação de Kovacs o coloca no meio de variadas peripécias envolvendo uma conspiração para no fim descobrir que Bancroft de fato se suicidou com o fim de não se lembrar que matou uma mulher. Portanto, Bancroft, que se matou para fugir de um sentimento de culpa, ao não admitir seu suicídio após ser revivido, promove

uma busca que o leva ao conhecimento do que tentou fugir. Em certa medida, o *leit motif* da trama remete ao percurso trágico de Édipo.

Ainda no tocante aos personagens do *cyberpunk*, é importante destacar dois arquétipos recorrentes: o *ciborgue* e o *construto genético*. Ambos têm, simbolicamente, um valor de questionamento do que vem a ser a condição humana. Engendram a dimensão do pós-humano nas narrativas, servindo de antítese em relação ao obsoletismo do ser humano natural. E, ambos, podem ocupar qualquer das clássicas funções de personagem. Como destaca Scott Bukatman (1993, p. 2-3), a FC como um todo tende a construir novos modelos de *sujeito, organização social e cultura*, calcados na superação da condição humana por intermédio da tecnologia. No caso da estética *cyberpunk*, mais do que em outros subgêneros, ganha destaque a superação do humano (o pós-humano).

O termo *ciborgue* surge da fusão da expressão inglesa *cybernetic organism* (*cyb + org* formando o neologismo *cyborg*). Para Donna Haraway (2016), o ciborgue representaria um ser que hibridiza máquina e organismo vivo, tornando-se uma metáfora para um ser fronteiro em um mundo configurado pelo binômio ciência e tecnologia. Ocupa, assim, a função de manifestação de uma perda existencial e da sensação de não pertencimento, pois apesar de ser um híbrido é um não-ser, no sentido de não estar inteiramente na ordem do humano, nem na ordem do maquínico.

Já o arquétipo *Construto Genético* pode tomar duas formas mais evidentes: o *clone* e o *humano geneticamente modificado*. O primeiro surge, geralmente, como um repositório de peças orgânicas sobressalentes. Neste caso, não é tratado como ser, mas como uma carcaça. Corpo inteiro estocado e mantido em estado de animação suspensa para que possa ser retalhado e usado com o fim de transplantes.

Levou três meses para o Holandês e sua equipe remontarem Turner. Clonaram um metro quadrado de pele para ele, cultivado em placas de colágeno e polissacarídeos de cartilagens de tubarão. Compraram olhos e genitais no mercado aberto (GIBSON, 2017a, p. 13).

Outra abordagem recorrente em relação à clonagem diz respeito ao uso do clone como uma forma de expansão orgânica da vida. Neste caso, seria alvo de

transferência da consciência do corpo original, cuja vida seria prolongada, no corpo clonado.

- E eles guardam seus clones na geladeira por lá também.

- Exato. Múltiplas unidades.

Imortalidade garantida. Fiquei ali sentado pensando naquilo por um tempo, me perguntando como seria, me perguntando se eu gostaria.

- Deve ser caro – comentei, depois de um tempo.

- Na verdade, não. Sou dono da PsychSec.

- Ah! (MORGAN, 2017, posição 717).

Em ambos os casos, a condição de clone enseja discussões éticas e filosóficas sobre a humanidade deste ser que é ao mesmo tempo uma cópia e um ser vivo. Trata-se de uma discussão muitas vezes presente na própria trama.

A segunda forma de *Construto Genético* é o *humano geneticamente modificado* (HGA). Trata-se do sujeito que tem sua cadeia de DNA alterada para determinado fim. Difere, assim, do *ciborgue* que tem dispositivos tecnológicos implantados em seu corpo, tornando-o uma fusão entre humano e robô. O HGA pode tanto perder sua humanidade por completo, passando a ter, por exemplo, guelras e escamas, como pode ser fenotipicamente comum, mas com fisiologia alterada do restante da humanidade por conta das manipulações.

Seu metabolismo era constantemente alterado por uma fortuna semanal em soros e hormônios. Sua primeira linha de defesa contra o envelhecimento era uma peregrinação anual a Tóquio, onde cirurgias genéticas resetavam o código de seu DNA, um procedimento que não era disponível em Chiba (GIBSON, 2016, p. 33).

A presença de tais arquétipos em si não é inovadora, o diferencial está na forma como o assunto é tratado em relação às suas ocorrências anteriores na literatura de FC. O *cyberpunk* trata da naturalização da desumanização, da insatisfação do homem levada ao extremo de desconstituir-se até fisicamente, da perda dos referenciais de valoração da vida, da descartabilidade dos seres e suas relações sociais, dentre outros aspectos. Na estética *cyberpunk*, não há estranheza, por exemplo, na ação de uma mãe que clona o filho morto, assumindo com naturalidade a cópia como original. Há uma constante provocação

ao leitor, no sentido de levá-lo aos limites da rendição à lógica da sociedade de consumo e da cientificação dos valores sobre a vida. Tomando as obras canônicas do subgênero como sua representação, não parece extremo assumir que o *cyberpunk* seria, em essência, uma literatura crítica de valores, e que para tecer tal crítica parte de premissas que aventam a vacuidade ética como ponto de partida. Sua proposta poética parece ter como questões de fundo pontos como: O que resta de humano, quando a noção ética de humanidade se desfaz? Quais valores se aplicam à vida humana se o aspecto biológico for transcendido? Qual é a pertinência dos valores à vida para criaturas de inteligência artificial? Qual a relação ética que pode ser estabelecida entre um clone, na qualidade de cópia, e o ser copiado? Até que ponto de hibridização pode um ciborgue ser considerado ainda humano?

É possível observar, na obra de diversos autores do *cyberpunk*⁶, o uso da radicalização da lógica do sistema produtivo como estratégia discursiva para acenar os conflitos éticos, construindo situações radicais nas tramas, gerando um estranhamento que demanda a atenção detida do leitor.

A aposta no uso do estranhamento (*ostranenie*) (CHKLOVISKI, 1971), desafiando e provocando a percepção do leitor, faz com que as obras não sejam leituras de um só fôlego. A leitura é dificultada pela proliferação de neologismos, pelo surgimento de palavras que são puro significante – expressões que buscam dar verossimilhança a objetos e tecnologias inexistentes, absolutamente destituídas de significado – e por períodos sem nexos causais evidentes, como em *Count Zero*:

Turner passou a maior parte desses três meses em um constructo simstim, gerado por ROM, de uma infância idealizada na Nova Inglaterra do século passado. As visitas do Holandês eram sonhos cinzentos ao alvorecer, pesadelos que se desvaneciam quando o céu iluminava-se do lado de fora da janela do quarto do segundo andar. Era possível sentir o cheiro dos lilases tarde da noite (GIBSON, 2017a, p. 14).

No prefácio (*O céu sobre o porto*), da 5ª edição brasileira de *Neuromancer*, Gibson afirma: os “leitores compensaram para mim, carregando nos ombros

6 William Gibson, Bruce Sterling, Jonathan Lethem, Benjamin Parzybok, Kim Stanley Robinson, David Marusek, Paul Tremblay, Cat Rambo, Pat Cadigan, Gwyneth Jones, Mark Teppo, Lewis Shiner, Rudy Rucker, James Patrick Kelly, John Shirley, Daniel H. Wilson, Paul di Filippo, Cory Doctorow e outros.

uma fatia adicional do peso imaginativo, e permitindo que o que quer que eles supusessem fosse a cor da estática a assumir a melancolia da expressão ‘dead channel’” (GIBSON, 2016, p. 13).

O estranhamento é promovido, ainda, pela enxurrada de imagens e pela velocidade do texto, sendo fácil o leitor se perder, demandando, portanto, uma leitura atenta, ou até mesmo persecutória, em face da proliferação de termos técnicos. As referências não buscam tanto situar o leitor, mas, pelo contrário, causar estranheza estética e lançá-lo em um labirinto de informação excessiva.

O número 65.536 é uma cifra estranha para qualquer um, exceto para um hacker, que a reconhece com mais rapidez do que a data de aniversário da própria mãe: ela é uma potência de $2 - 2^{16}$, para sermos exatos – e até mesmo o expoente 16 é igual a 2^4 , e 4 é igual a 2^2 . Juntamente com 256, 32.768 e 2.147.483.648, 65.536 é uma das pedras fundamentais do universo hacker, na qual 2 é o único algarismo realmente importante porque é o número de dígitos que um computador consegue reconhecer. Um desses dígitos é o 0, e o outro é 1. Qualquer número que possa ser criado multiplicando-se fetichestamente 2s um pelo outro, e subtraindo o 1 ocasional, será instantaneamente reconhecido por um hacker (STEPHENSON, 2015, posição 477).

Estava olhando para Schwartz, ou, mais precisamente, para seu C3, em pé diante da mesa do capitão. O C3 era um Sebring-Warner, como o meu, mas era Ajax 370, o que eu achei um tanto surpreendente. (...) Ou Schwartz não tinha ideia dos símbolos de status ou não precisava alardear um. Decidi buscá-lo no meu banco de dados para ver qual era o caso (SCALZI, 2018, posição 297).

No vendaval de imagens, Angie assiste à evolução da inteligência das máquinas: círculos de pedra, relógios, teares a vapor, uma floresta metálica ruidosa de engrenagens e escapamentos, o vácuo preso no vidro soprado, o brilho ígneo através de filamentos tão finos quanto um fio de cabelo, vastas estruturas de válvulas eletrônicas e interruptores, decodificando mensagens criptografadas por outras máquinas... (GIBSON, 2017b, p. 264).

Game over

O movimento literário *cyberpunk* experimentou em pouco tempo o próprio processo de obsolescência tão presente em sua temática. Em grande parte, isto se deu em face do distanciamento de novos escritores em relação à postura *punk* dos primeiros escritores. Ao passo que foi se consolidando como subgênero de FC, a rubrica começou a ser aplicada a numerosas obras que eram mais *cyberpunk* na forma do que no conteúdo. Obras de cunho mais escapista e comercial do que propostas alinhadas com a crítica distópica ao capitalismo transnacional e da condição humana. Similar ao movimento social *punk*, o movimento literário *cyberpunk* foi esvaziado, transformado em tendência de moda e replicação de clichês literários.

Apesar do movimento literário ter atingido seu ponto de saturação e se dissipado, enquanto mobilização, ainda hoje são produzidas obras alinhadas com a sua proposta estética ou renovadas sob a rubrica *pós-cyberpunk*.

Referências

- BETHKE, Bruce. Cyberpunk. *Amazing Science Fiction Stories*, v. 57, n. 4, Nov 1983. Disponível em < <https://goo.gl/e6845e> >. Acesso em 18 jan. 2019.
- BREDEHOFT, Thomas. The Gibson Continuum: Cyberspace and Gibson's Mervyn Kihn Stories. *Science Fiction Studies*. v. 22, n. 2, pp. 252-263, 1995.
- BRODERICK, Damien. *Reading by Starlight: Postmodern Science Fiction*. London: Routledge, 1995.
- BUKATMAN, Scott. *Terminal Identity*. The virtual subject in post-modern science fiction. 4 ed. Durham: Duke University Press, 1998.
- CHKLOVSKI, V. A arte como procedimento. In: TODOROV, T. (Org.) *Teoria da Literatura*. Formalistas russos. Porto Alegre: Globo, 1971, p. 39-56.
- CLUTE, John; NICHOLLS, Peter. *Encyclopedia of Science Fiction*. Londres: Orbit, 1993.
- DELANY, Samuel. *Silent Interviews on Language, Race, Sex, Science Fiction, and Some Comics: a Collection of Written Interviews*. Hanover, NH e Londres: Wesleyan University Press, 1994.
- DICK, Philip K. *Minority Report* - A nova lei. Rio de Janeiro: Record, 2002 (Original de 1956).
- DOZOIS, Gardner. Science Fiction in the Eighties. *Washington Post*, 30 de dez de 1984. Disponível em < <https://goo.gl/2bLvBY> >. Acesso em: 18 jan 2019.

- FREEDMAN, Carl. *Critical Theory and Science Fiction*. Middletown: Wesleyan University Press, 2000.
- GIBSON, William. *Neuromancer*. São Paulo: Aleph, 2016. 320p.
- _____. *Count Zero*. São Paulo: Aleph, 2017a. 312p.
- _____. *Mona Lisa Overdrive*. (eBook Kindle) São Paulo: Aleph, 2017b. 320p.
- GROSSMAN, Lev; LACAYO, Richard. Neuromancer (1984). TIME Magazine All-Time 100 Novels. *Time* (October 16), 2005.
- HARVEY, David. *Condição Pós-Moderna*. São Paulo: Edições Loyola, 2004 (original de 1989).
- HARAWAY, Donna J. *Manifestly Haraway*, University of Minnesota Press: ProQuest Ebook Central, 2016.
- KLAPCSIK, Sandor. *Liminality in Fantastic Fiction: A Poststructuralist Approach*. Jefferson (North Caroline); London: McFarland & Company, 2012.
- LEMOS, André. Ficção científica cyberpunk: o imaginário da cibercultura. *Conexão – Comunicação e Cultura*, UCS, Caxias do Sul, v. 3, n. 6, p. 9-16, 2004.
- LÉVY, Pierre. Cibercultura. (Trad. Carlos Irineu da Costa). Coleção TRANS. São Paulo: Ed. 34, 1999. (original de 1997).
- LÖWY, Michael, SAYRE, Robert. *Revolta e melancolia: o romantismo na contramão da modernidade*. Petrópolis: Vozes, 1995.
- LYOTARD, Jean-François. *A Condição Pós-Moderna*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998. (original de 1979)
- MILLER, Henry. *Pesadelo Refrigerado*. São Paulo: Francis, 2006. (Original de 1945).
- MORGAN, Richard. *Carbono Alterado*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2017.
- NEVINS, Jess. Introduction: The 19th-Century Roots of Steampunk In: VANDERMEER, Ann; VANDERMEER, Jeff. *Steampunk*. San Francisco: Tachyon Publications, 2008, p. 3-11.
- PERSON, Lawrence. Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto. *Nova Express*, v.4, n.4, 1998. Disponível em: <<https://goo.gl/hkxYZ3>> . Acesso em: 19 fev 2019.
- RABKIN, Eric. *The fantastic in literature*. New Jersey: Princetown University Press, 1976.
- SANDNER, David. *Fantastic Literature: A Critical Reader*. Westport, Connecticut, London: PRAEGER, 2004.
- SCALZI, John. *Encarcerados*. São Paulo: Editora Aleph, 2018. (eBook Kindle).
- STEPHENSON, Neal. *Snow Crash*. São Paulo: Editora Aleph, 2015. (eBook Kindle)
- SUVIN, Darko. *Positions and Suppositions in Science Fiction*. Londres: Macmillan, 1988.
- THOMAS, Louis Vincent. *Anthropologie des obsessions*. Paris: L'Harmattan, 1988.
- TODOROV, Tzvetan. *Introdução à Literatura fantástica*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1981.
- VANDERMEER, Ann; VANDERMEER, Jeff. Preface. In: *Steampunk*. San Francisco: Tachyon Publications, 2008.