

William Gibson e cyberpunk: reflexão ou antecipação?

O tempo apanhou Christie de diversas maneiras. Ele acomodou-se à era das punições e da moda do direito penal mínimo. Apressado em permanecer influente transcreve trechos de artigos publicados anteriormente sem citá-los. Ajusta-se ao lado progressista dos sociais-democratas. Ainda, por vezes, permanece contundente, mas Christie se burocratizou e acabou conveniente.

william gibson e cyberpunk: reflexão ou antecipação? | márcio f. araújo jr.*

William Gibson. *Neuromancer*. São Paulo, Aleph, 2003, 304 pp.

William Gibson. *Reconhecimento de Padrões*. São Paulo, Aleph, 2004, 409 pp.

A ficção científica, enquanto gênero literário, firmou-se no pós II Guerra Mundial, quando alguns trabalhos se tornaram *best-sellers*, alcançando o rádio, a televisão e, principalmente, o cinema. E isso se deveu à crescente sofisticação do gênero e à forma como assuntos de teores psicológicos e sociais passaram a ser tratados. Foi nesse período, também, que Deleuze situou a ascensão da sociedade de controle e que começaram a ser colhidos os resultados das pesquisas realizadas durante a guerra, principalmente no que diz respeito à teleinformática.

* Estudante de graduação em Ciências Sociais pela PUC-SP e pesquisador no Nu-Sol.

O termo *cyberpunk* é cunhado por Bruce Bethke em 1983 num conto homônimo, e está diretamente ligado ao conceito de ciberespaço/cibercultura. O *cyberpunk* está imerso no presente e engloba literatura, música, cinema, ciência, e a cultura do PC/Macintosh. Abrange obras que vão de Mary Shelley, Philip K. Dick, J.G. Ballard, Gibson até McLuhan e Walter Benjamin, e músicos como Patti Smith, Lou Reed, Ramones, Sex Pistols — e a geração punk — como fontes de influência. O movimento tem como ponto zero *Neuromancer*, 1984, de William Gibson, obra na qual também é elaborado o conceito de ciberespaço e que inspira outros autores como Pat Cadigan, Bruce Sterling, Lewis Shiner e Greg Bear.

O *cyberpunk* “reconhece” o enfraquecimento dos indivíduos controlados o tempo todo, quando a tecnologia se transforma na mediadora das relações sociais. Há a todo o momento, ênfase na interação e interface homem-máquina, pela via da internet, realidade virtual, RPGs (*Role Playing Games*), MPORPGs (*Multiplayer On-Line Role Playing Games*) que remete à dicotomia cartesiana mente/corpo, em que a interação humana e mecânica aparece como indissociável e conflituosa. É por isso que na narrativa *cyberpunk* há uma redução nas diferenças entre humanos e andróides, como a presente em *Blade Runner* de Ridley Scott, baseado no romance *Do androids dream of electric sheep?* de Philip K. Dick.

William Gibson é considerado um dos mais influentes escritores da escola *cyberpunk* e conduz os leitores ao ciberespaço/matriz, termos criados por ele em *Neuromancer* e largamente utilizados atualmente quando nos referimos à internet. Mundo novo, local — ou locais, devido a seus platôs — de novas e imprevisíveis experiências. Virtualizado.

Em *Idoru*, Rez, um pop star de carne e osso, anuncia seu desejo de se casar com uma idoru. Os idoru

William Gibson e cyberpunk: reflexão ou antecipação?

são ídolos que não existem no mundo real, feitos de informação pura, formados por arranjos de informação extremamente complexos e sofisticados, que conferem a eles uma “existência” original. *Humana*. Somos alertados para o poder da informação digitalizada e “sua” capacidade de, insidiosamente, criar e destruir “coisas”. Criados em sistemas com alta densidade de informação, a vida dos personagens reais e virtuais pode ser investigada com precisão a partir de “(...) dados cruciais em pilhas aparentemente aleatórias de informações incidentais” (p. 32), os bancos de dados.

O comportamento de todos é registrado em bases de dados extremamente vulneráveis, podendo ser interpretados de forma quase precisa. O ciberespaço é um local de invenção, de “constructos” — termo criado por Gibson para se referir à personalidade de um homem morto arquivada num cartucho de memória binária, em algumas traduções pode ser encontrado o termo *spectrom*, que procura dar um tom tecnológico e fantasmagórico ao mesmo tempo, de confirmação/determinação do real. Assim, apesar da frieza dos dados e da impessoalidade do ciberespaço, tais invenções humanas ainda buscam por humanização dos sentimentos.

Isso pode ser observado em alguns jogos eletrônicos e, inclusive, William Gibson antecipou em *Neuromancer* o fato de que a inteligência artificial surgiria da interação entre homem e máquina a partir dos jogos eletrônicos. Por isso a confusão quando ocorre o encontro entre o humano, Rez, e a idoru no espaço real ou no ciberespaço. Trata-se da confusão frente às características humanas desenvolvidas pela máquina, em constante aperfeiçoamento digital de protocolos e interfaces. Por isso o desconforto é evidente:

“Que tipo de capacidade computacional era necessária para criar algo assim, algo que respondia ao seu olhar?” (p. 211). Por isso, a relação de Rei Toei (a idoru) e Rez é resultado de sentimento, tecnologia e loucura.

Em *Reconhecimento de Padrões*, trechos de um filme começam a aparecer na Internet. Em pouco tempo o proprietário de uma renomada agência de publicidade multinacional se interessa por ele, considerando-o a maior “sacada” em termos de marketing. Para identificar quem poderia estar editando e disponibilizando os trechos do “Filme” é contratada Cayce Pollard, uma especialista em marketing, uma *coolhunter*, caçadora de tendências para a indústria. Cayce tem a capacidade de avaliar imediatamente a eficácia de um novo logotipo. O problema é que essa habilidade, essa “patologia controlada”, desencadeia em Cayce uma mórbida alergia a certos logotipos, a ponto dela somente utilizar produtos sem marca.

“Homo Sapiens é reconhecimento de padrões”, um personagem diz a certa altura, relacionando-o à criação de novas mídias digitais e às novas relações de forças provocadas. Daí advém o fenômeno contemporâneo do “buzz” por meio do qual agências publicitárias criam falsas páginas ou financiam páginas existentes para a divulgação de seus produtos transformando, assim, fãs em marketeiros. As agências reconhecem os padrões de consumo via convergência de banco de dados e informa os clientes acerca da disponibilidade de produtos ou então envia um e-mail que, aparentemente, não tem ligação alguma com a empresa, mas a marca aparece e é disseminada pela Internet via “fwd”, e todos se transformam em agentes de marketing e consumidores a partir de uma operação simples como “send”.

Para além do gênero

Os romances de Gibson nos convidam a identificar com quais forças exteriores as forças presentes no homem entram em relação na sociedade de controle. Em *Neuromancer*, por exemplo, Case é expulso da Matriz — ciberespaço — e condenado a viver *restrito* em seu corpo, “na prisão de sua própria carne” (p. 7). No ciberespaço o corpo é um fardo sujeito à modulação. Portanto, devemos tomar certos cuidados ao procurar estabelecer com quais forças externas estamos em relação, sob pena de cair em enredos de histórias em quadrinhos, mas não podemos perder de vista que o *futuro* de Gibson é nosso presente. E que o campo de concentração, o extermínio, o estado de exceção e o uso de tecnologias digitais para sua consecução estão presentes.

para além do gênero | eliane knorr*

Miriam Lifchitz Moreira Leite (org.). *Maria Lacerda de Moura: uma feminista utópica*. Florianópolis, Editora Mulheres, 2005, 369 pp.

Maria Lacerda de Moura, anarquista do amor livre, pacifista, individualista e de contradições. Entre revoltas, amigos, novas descobertas, caos interior, inventou sua vida. Preocupada com a conscientização da mulher de sua posição servil, dedicou a isso grande parte de sua obra.

Em meados dos anos 80, Miriam Lifchitz Moreira Leite publicou o primeiro estudo acadêmico sobre Maria Lacerda, intitulado *Outra face do feminismo: Maria Lacerda de*

* Mestranda no Programa de Estudos Pós-Graduados em Ciências Sociais da PUC-SP e pesquisadora no Nu-Sol.