

## NOTAS SOBRE FICÇÃO CIENTÍFICA: K. DICK, GIBSON E ASIMOV

Flávia Pihlan

A ficção científica é a soma da evolução tecnológica com a imaginação de escritores vistos como visionários, homens que conseguem unir tecnologia com comportamentos e transformações sociais, e “pré-vêem” o futuro.

A ciência, a tecnologia de redes, a robótica, a bioquímica, as técnicas de inteligência artificial e a cibernética, a manipulação genética, os ambientes de realidade virtual são elementos-chave para a ficção científica.

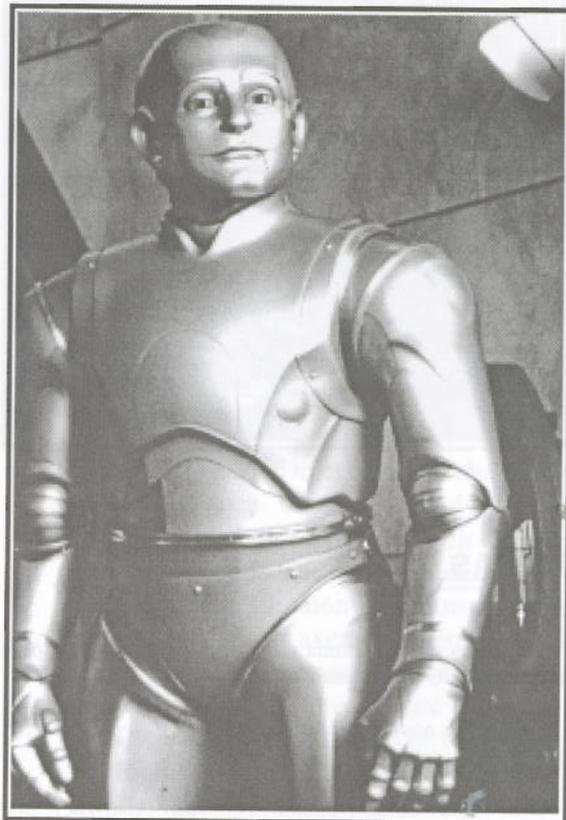
Isaac Asimov, russo nascido em 1920, cientista e escritor, inventou a palavra **robô** em 1942. Ele via nos computadores e nas máquinas a possibilidade de libertar os homens para poderem se dedicar a tarefas mais criativas. Ele cunhou três leis, talvez na tentativa de regular a relação entre robôs e humanos, garantindo o poder aos homens para controlar os robôs. As leis da robótica, criadas por ele diziam o seguinte (ASIMOV E SILVERBERG, 1998):

1) Nenhum robô pode lesionar a um ser humano ou, através de sua omissão, permitir que um ser humano seja lesionado.

2) Todo robô deve acatar as ordens que os seres humanos lhes dão, exceto se estas entram em conflito com a primeira lei.

3) Todo robô deve sempre proteger sua existência desde que essa proteção não entre em conflito com a primeira ou a segunda lei.

No filme *O Homem Bicentenário*, originado por uma obra de Isaac Asimov e Robert Silverberg, *O Robô Humano*, pode-se perceber um perfil positivo dos robôs, que em nenhum momento tomam o controle de suas próprias ações e se voltam contra seus criadores, ou seja, passam a ter livre arbítrio. Este perfil é o oposto nas obras de outros escritores, que passam a expressar as possíveis conseqüências da mistura homem-máquina, ou seja, o impacto das novas tecnologias na sociedade.



*O homem bicentenário*

O escritor norte-americano, Philip K. Dick, nascido em Chicago, em 1928, expressa em suas obras as transformações morais e sociais de sua época e suas angústias frente a essas situações. Em seus contos aparecem elementos como a psicodelia, a promiscuidade tecnológica, o descrédito no governo e nas autoridades, problemas religiosos e sociais, experiências genéticas, falsas realidades, o humano versus a máquina.

A juventude norte-americana e internacional dos anos 60 tinha o desejo de mudar a sociedade criando uma sociedade alternativa. As drogas eram vistas como uma experiência, que ampliava as capacidades cognitivas das pessoas e estimulava um processo de “libertação” mental das convenções repressivas do sistema. Usava-se nesta fase o LSD (Lysergic Acid Diethylamide), que



vinha sendo experimentada por psiquiatras em tratamento de distúrbios mentais.

O psicólogo norte-americano Timothy Leary, doutor de Harvard, divulgou a droga, acreditando ter descoberto a chave para abrir a consciência humana. Foi preso em 1966 quando a droga foi proibida. O coquetel de ácido era considerado como a passagem para uma nova dimensão, uma nova tribo, uma nova maneira de estar no mundo. Esse caráter alucinógeno das drogas é encontrado nas obras de ficção científica, que misturam o imaginário dos autores com a realidade.

Na obra *Do Androids Dreams of Electric Sheep?*, de Philip K. Dick, o autor evidencia sua preocupação com a consequência da fusão entre o homem e a máquina, ou seja, a mistura de elementos animais ou humanos com elementos artificiais, característicos das máquinas, ou vice-versa.

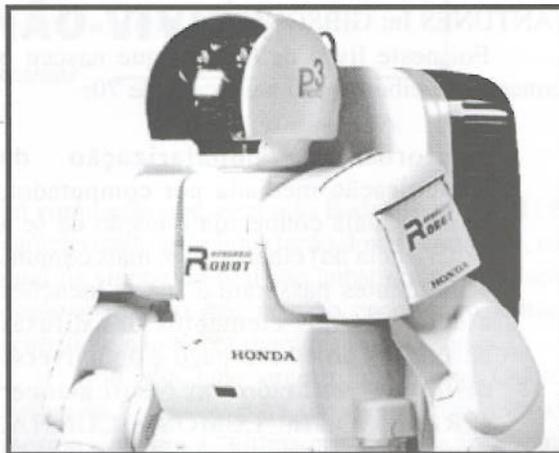
O filme originado por este livro é o conhecido *Blade Runner*, filme que mistura a realidade com o imaginário e as evoluções tecnológicas. As pessoas são manipuladas, ou melhor, já não se sabe mais quem é humano e quem é andróide. Implantes de memória, simulações, tecnologia de ponta, problemas sociais,..., são os elementos misturados que originaram os seres do futuro apresentados no filme, que tenta evidenciar como a vida é ou será influenciada por esta explosão de evoluções que marcam e caracterizam a cibercultura.

(...) podemos compreender a Cibercultura como a forma sócio-cultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base micro-eletrônica que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informação na década de 70 (LEMOS in: LEMOS E CUNHA, 2003, p. 12).

De acordo com Lemos in: Lemos e Cunha, parte desta idéia da mistura homem-máquina remete ao corpo como objeto de intervenção, ou seja, a relação entre a *physis* e a *techne*:

O corpo sempre foi um constructo cultural e está imbricado no desenvolvimento da cultura. Nesse sentido, o corpo da Cibercultura é um corpo ampliado, transformado e refuncionalizado a partir das possibilidades técnicas de introdução de

micro-máquinas que podem auxiliar as diversas funções do organismo (2003, p.19).



Robô ASIMO

De um lado órgãos artificiais substituem órgãos verdadeiros, seqüências de DNA defeituosas são detectados e podem ser trocadas por outra...; por outro lado, técnicas de inteligência artificial permitem às máquinas comportamentos típicos de seres vivos: as redes neurais detectam comportamentos e aprendem, com o passar do tempo, que animais eletrônicos também possuem a capacidade de adaptação ao seu ambiente. Essas evoluções tecnológicas estão ocorrendo em uma velocidade frenética. Como exemplo, pode-se citar que em dez anos de pesquisas, pesquisadores conseguiram desenvolver robôs bípedes, o que era um desafio até então. Esses robôs, equipados com as técnicas de Inteligência Artificial, identificam obstáculos, objetos encontrados no ambiente onde se encontram ou por onde se movimentam. Além de terem a capacidade de reconhecer seu dono, obedecer comandos de voz, identificar de onde vêm os sons,...

Pode-se perceber que a visão de Philip K. Dick, apresentada no filme *Blade Runner*, é uma visão pessimista sobre o impacto das novas tecnologias na sociedade, o que resultaria numa vida caótica. Chuvas ininterruptas, dominação tecnológica, extermínio de animais e quase o extermínio do homem, emigração em massa, manipulação religiosa ou por drogas,...

Outro escritor americano, William Gibson, com *Neuromancer*, escrito em 1984, definiu uma nova forma de ficção científica que depois ficou conhecida como "cyberpunk", movimento ao qual também pertenciam Bruce Sterling, John Shirley, Rudy Rucker e Lewis Shiner. Eles acreditam que

“a maior parte da produção da ficção científica estava atrelada a fórmulas concebidas no passado, quando a alta tecnologia ainda não moldava diretamente o cerne da experiência humana” (ANTUNES In: GIBSON, 2003, p. 5).

Foi neste livro de Gibson que nasceu o conceito de ciberespaço na década de 70:

Conforme a popularização da comunicação mediada por computador, tornava mais conhecida a noção de (e a experiência do) ciberespaço, mais comuns e freqüentes passaram a ser as menções a determinados elementos das difusas descrições do ciberespaço e do universo distópico retratado em *Neuromancer* (FRAGOSO. In: LEMOS e CUNHA, 2003, p.212).

De acordo com Lemos (2002), o imaginário cyberpunk marca toda a cibercultura. O termo surgiu no movimento de ficção científica que associa tecnologias digitais, psicodelismo, tecno-marginais, ciberespaço, cyborgs e poder midiático, político e econômico dos grandes conglomerados multinacionais.



O homem bicentenário

Autores desse gênero de ficção científica são pessimistas em relação ao futuro, mostram os efeitos negativos das novas tecnologias na sociedade e perceberam a ligação com a visão mística disseminada nos anos 60 e 70, “o infinito visto como instância simultaneamente exterior e interior ao ser humano” (ANTUNES. In: GIBSON, 2003, p. 5). Daí a subjetividade envolvida no conceito de ciberespaço. Escritores dessa tendência viram que a revolução da ciência está na computação e nas telecomunicações. A

possibilidade de uma rede mundial eletrônica de informação e a preocupação com - onde esta tecnologia irá nos levar -, são explicitadas em seus textos.

O filme *Matrix*, escrito e dirigido pelos irmãos Wachowski, pode ser considerado como o “esboço da adaptação de *Neuromancer* para o cinema” (ANTUNES, in: GIBSON, 2003, p. 7).

Hoje o ciberespaço é o habitat das novas tecnologias. Levy (1999) define o ciberespaço como sendo o “espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores”.

O mundo encontra-se num emaranhado de descobertas e avanços tecnológicos... muito do que fazia parte apenas do imaginário de alguns escritores de sci-fi, hoje já virou realidade, enfim, a ficção científica de Philip K. Dick, William Gibson, Isaac Asimov, está cada vez mais próxima da realidade. E o que é importante lembrar é que um dos veículos que torna tudo isso mais público e evidente é o cinema.

## NOTAS

\* Mestranda do PPGCOM/PUCRS

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, Alex. Prefácio à edição brasileira. In: GIBSON, William. *Neuromancer*. 3. ed. São Paulo: Aleph, 2003.

ASIMOV, Isaac e SILVERBERG, Robert. *El Robot Humano*. Barcelona: Plaza & Janés, 1998.

DICK, Philip Kendred. *Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* 10. ed. Barcelona: Romanyà, 2001.

FRAGOSO, Suely. *Um e Muitos Ciberespaços*. In: LEMOS, André e CUNHA, Paulo. *Olhares sobre a Cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2003.

LE MOS, André. *Cibercultura. Alguns pontos para compreender a nossa época*. In: \_\_\_\_\_ e CUNHA, Paulo. *Olhares sobre a Cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2003.

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

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.