

# VISÕES CIBERTEMPORAIS: A INSERÇÃO DO CYBERPUNK NOS ESTUDOS DE COMUNICAÇÃO E CIBERCULTURA\*

Adriana Amaral\*\*

## Resumo

O trabalho apresenta uma leitura arque-genealógica do *cyberpunk* a partir de duas vertentes: como subgênero literário da ficção-científica e como uma visão do mundo contemporâneo, através de seu impacto cultural que engloba, além da literatura, uma subcultura de ordem da rebeldia juvenil, ou seja, a ficção-científica *cyberpunk* como uma teoria pré-figurativa social e cultural.

## Palavras-chave:

Ficção-científica; *cyberpunk*; cibercultura.

## Abstract

This paper shows an arche-genealogical reading of cyberpunk phenomena from two different trends: as a literary subgenre of science-fiction and as a world vision of the contemporary world, throughout its cultural impact that takes place not only in literature but also a youth subculture. It describes cyberpunk science-fiction as a pre-figurative social and cultural theory.

## Keywords:

Sci-fi; cyberpunk; ciberculture.

Nos últimos vinte anos, o *cyberpunk* e suas imbricações na cultura contemporânea tem sido objeto de diversos estudos, tendo passado de corrente literária propalada em revistas de FC a um dos elementos centrais no estudo da cultura contemporânea. Tais estudos têm sido realizados, em geral, por teóricos norte-americanos tais como Bukatman (1993), McCarron (1996), Featherstone e Burrows (1995), ingleses como Roberts (2000), e canadenses como Dyens (2001) e alemães como Heuser (2003), entre outros. Não coincidentemente tais países anglo-saxões encontram-se no epicentro das pesquisas sobre tecnologia.

## CYBERPUNK, COMUNICAÇÃO E CIBERCULTURA

Percebe-se, no entanto, uma lacuna nos estudos que procurem sistematizar e problematizar o próprio conceito de *cyberpunk* e a importância do imaginário da Ficção-Científica<sup>3</sup> em relação tanto à literatura<sup>4</sup> quanto às teorias filosófico-sociais e seus desdobramentos nos estudos de comunicação e cibercultura. Seja na forma de comportamento social (visão de mundo), como de suas expressões artísticas, o *cyberpunk* apresenta-se como uma rica fonte de pesquisa para aqueles que pretendem compreender a cultura contemporânea, na qual o imaginário maquínico apresenta-se como uma condição *sine qua non* da existência humana.

A interpretação e a análise de tais manifestações estão inseridas no âmbito da cibercultura, embora em um cruzamento dos estudos da filosofia e da sociologia da comunicação, da teoria literária e até mesmo das teorias do cinema. Um outro fato que nos parece de extrema relevância para a contextualização do tema é a falta de bibliografia e de estudos no Brasil a respeito do *cyberpunk*, seja ele no âmbito da análise do gênero literário/cinematográfico ou das manifestações e das formas sociais, como no caso das subculturas. De acordo com o Banco de Teses e Dissertações da CAPES/CNPq<sup>5</sup>, até o presente momento<sup>6</sup>, existem duas dissertações de mestrado<sup>7</sup> sobre o assunto e nenhuma tese de doutorado. Raros são os artigos e monografias sobre o tema<sup>8</sup>.

Apesar de alguns textos apresentarem uma contextualização histórica da constituição do pensamento tecnológico e da própria cibercultura através de suas origens filosóficas e sociais<sup>9</sup> – o que se pretende, neste trabalho, será resgatar não os pontos de origem da categoria cultural *cyberpunk*, mas sim apresentar as forças que competem em seu interior e a constituem, a partir de seu conceito e das mudanças e descontinuidades do mesmo. Na pesquisa brasileira ainda há uma omissão no que diz respeito à especificidade literária e cinematográfica da FC e sua relação com a comunicação<sup>10</sup> e, por consequência, do seu subgênero, *cyberpunk*.

---

Uma outra justificativa sobre a contribuição dessa pesquisa diz respeito ao papel e ao campo da comunicação, a partir do conceito de *cyberpunk* como uma categoria cultural que permeia e é permeada pelo pensamento e pelo imaginário tecnológico<sup>11</sup> e cuja visão mescla elementos sintéticos e analógicos, máquinas e homens, talvez indicando uma dissolução ou não de categorias como sujeito, objeto, individualidade, comunidade, etc. Tais tópicos vêm sendo discutidos por diversos pesquisadores nos últimos anos.

### **O CYBERPUNK ENQUANTO METÁFORA DE UMA FORMA POLÍTICA – O CASO DOS HACKERS**

No caminho em busca do conceito de *cyberpunk* e de suas relações com a comunicação e a cibercultura, deparamo-nos basicamente com duas tendências de descrição do fenômeno. O *cyberpunk* é geralmente apresentado enquanto um dos elementos definidores da cibercultura não só em termos artísticos, através de expressões como a literatura, a música, os quadrinhos, os jogos RPGs, etc; como de uma postura em relação ao mundo, seja esta a atitude encontrada na ética, na ideologia e no comportamento dos *hackers*<sup>12</sup>. Vejamos então, a primeira delas.

Para alguns autores ligados à política como Barbrook e Cameron (2001), o *cyberpunk* nos Estados Unidos é um filhote da ideologia californiana da década de 60. Essa ideologia desemboca em duas correntes que se relacionam e se chocam, estando estampada nas atitudes dos *hackers* que acreditam no livre fluxo de informação e na pirataria de dados e, em uma outra vertente, ligada ao ciberativismo<sup>13</sup>.

Na filosofia *hacker* de abertura e descentralização da informação percebe-se a sua inserção dentro de um discurso e de um contexto político que, como afirma Edwards (1996, p. 76) nos remete à história do desenvolvimento dos computadores que compõe a narrativa das políticas externas globalizantes dos Estados Unidos.

Na era da computação, teorias, crenças e ficções sobre a mente, inteligência e autonomia são em parte constructos políticos. Elas refletem uma história envolvendo novas formas de guerrilha, militarismo, um sistema tecnológico invasivo, e o capitalismo global e a sua cultura (Edwards, 1996, p. 75)<sup>14</sup>.

Devido a essa politização da cultura tecnológica, a cultura *hacker* acabou construindo sua própria ética, baseada na filosofia de descentralização da informação e de espírito antiautoritário implícitos na natureza da computação e da comunicação e desprezo pelas

burocracias de rotina (representadas nos primeiros tempos pela IBM). Levy (1984) estabelece os pilares dessa ética.

- 1) Toda informação e acesso aos computadores devem ser livres;
- 2) Não confie nas autoridades;
- 3) Promova descentralização;
- 4) Os *hackers* só devem ser julgados pela sua capacidade de hackear e não por critérios falhos como diplomas, idade, raça ou posição social;
- 5) Você pode criar arte e beleza em um computador.

Esses princípios norteadores dos *hackers* estão implícitos em suas atitudes, embora, como diz Himanen (2001) nem todos as sigam e também não constituam uma fórmula, apenas, uma espécie de estilo e diretrizes que subjazem em suas atitudes e que podem ser vistas de forma mais direta em movimentos sociais como o do *software* livre, em ONGs e fundações como a EFF<sup>15</sup>, Electronic Frontier Foundation, que tem feito campanhas em prol do jornalismo digital e *weblogs*, do compartilhamento de músicas, *peer to peer*, entre outras. Um outro exemplo desse tipo de associação é o coletivo *ciberpunk.org*<sup>16</sup>, associação do grupo espanhol de escritores (autointitulados *cyberpunks*) que surgiu em 1996 tendo começado pelo *e-zine* (fanzine por email) *ciberpunk.com*<sup>17</sup> e hoje desenvolvido de forma plural e em formato de *weblogs* com o *ciberpunk.net*<sup>18</sup>. Seus objetivos são bastante similares aos da EFF, embora sejam distintos na forma, mas mesmo assim disseminam a idéia central da ética *hacker*, de que toda a informação deve ser livre. Isso está descrito no *website* do grupo:

Sem renunciar às suas origens como movimento estético, está dedicado especialmente à defesa das liberdades individuais e os direitos civis no ciberespaço, mas também as estender ao mundo real aquelas ferramentas da rede úteis para o exercício desses mesmos direitos e liberdades<sup>19</sup>.

Uma vez descrita essa corrente de cunho mais politizado que é representada nos *cyberpunks* da ficção-científica através dos *hackers* das ruas, existem ainda as subculturas juvenis de cunho artístico e estético, como, por exemplo, a subcultura “industrial”<sup>20</sup> que tem como foco a mistura entre o sintético e o analógico, principalmente em relação à música e ao entretenimento.

Para uma compreensão mais abrangente dessa tendência é preciso, em primeira instância, pensarmos de que forma os estudos sobre *cyberpunk*<sup>21</sup> estão constituídos e como eles estão inseridos dentro do campo da comunicação e da cibercultura, enquanto elemento fundamental na composição estética desse cenário e de seu imaginário peculiar, principalmente através de produtos midiáticos como jogos, revistas em quadrinho, animações, filmes, músicas, etc.

### **AS ESTRUTURAS DO IMAGINÁRIO CYBERPUNK AS RELAÇÕES ENTRE ARTE E TECNOLOGIA**

A eficiência reprodutiva dos ambientes midiáticos pode apontar, a partir de uma perspectiva evolucionista e determinista, uma independência dos artefatos tecnológicos em relação aos seres orgânicos, como afirma Dyens (2001),

Ambientes de mídia (mais especificamente, a Internet e as redes de telecomunicação, mas também coisas como editoras, música e a indústria do cinema) disponibilizam replicadores culturais a se liberarem da dependência dos seres orgânicos. [...] Além disso, a partir de uma perspectiva evolucionária, os ambientes de mídia são mais efetivos, mais rápidos e menos “duros” que os orgânicos. Quanto mais os ambientes de mídia se desenvolvem, mais os ambientes biológicos tendem a declinar [...] (Dyens, 2001, p. 18).

Para além da constante mediatização do dia a dia e da aceleração das tecnologias de comunicação, o imaginário tecnológico aparece como um componente indissociável da potencialização material de tais tecnologias, servindo ele mesmo como vetor<sup>22</sup> e transmissor de idéias acerca da cibercultura, podendo ser encontrado na literatura de FC, nos filmes, nos comerciais, *websites*, programas de TV, matérias de jornal, nos batepapos na internet, nas redes sociais, *weblogs*, *podcastings*, etc. É nesse domínio que se inserem os estudos de cibercultura dentro do campo da comunicação, tanto estabelecendo questões de mediação<sup>23</sup> entre o impacto dos computadores na sociedade sem ignorar o impacto da própria sociedade na computação (Hakken, 1999, p. 41).

Os indícios estéticos – marcas artísticas como a literatura, o cinema, entre outros – apresentam uma alteração no modo de ser tanto das coisas quanto do próprio ser humano – enquanto idealizador dessas coisas e capaz de uma apropriação das representações nos sistemas de signos. Conforme Dyens (2001, p. 6), o significado da existência humana é lidar com essas representações: “Nós existimos com o objetivo de inseminar o planeta com representações, idéias,

cultura, com dinâmicas conscientes e dinâmicas”.

Para tanto, as apresentações imaginárias da cultura tecnológica, tecnocultura ou cibercultura<sup>24</sup> necessitam serem resgatadas a fim de uma compreensão arqueológica<sup>25</sup> em relação ao pensamento sobre a técnica, tanto apontando para as semelhanças em relação ao que já aconteceu, quanto mostrando as descontinuidades desse processo em formação. No âmbito dessa discussão, situa-se a criatividade humana e as representações artísticas como elementos não-tecnológicos e ancestrais à própria técnica. A definição do que é técnica muda através dos tempos e de suas expressões tecnológicas, por ser algo próprio do ser humano, ou seja, uma capacidade humana e histórica. Uma potencialidade, um modo de ser humano que foi primeiramente pensado pelos gregos<sup>26</sup>.

A literatura, a música, as artes plásticas, o cinema, entre outros, tendem a exprimir o imaginário de sua época. O imaginário tecnológico encontra-se na intersecção entre a tecnologia, o cientificismo e os elementos anteriores à técnica como, o desejo de perfeição e de imortalidade<sup>27</sup>. Todos esses desejos, pulsões são de uma ordem não-lógica como afirma Maffesoli (1995) que necessita das materializações tecnológicas para sua efetivação. Em sua descrição e análise das aparências nas sociedades contemporâneas, o sociólogo francês aponta uma ética da estética no domínio da vida cotidiana<sup>28</sup>, em que as uniões se constroem pelos sentimentos, ou seja, através de um critério subjetivo que desafia a lógica e o racional.

Essa materialização da técnica a tecnologia começou a estar mais presente na vida prática em fins do século XIX, avança, desde o século XX, para uma quase que onipresença em nossos atos mais triviais<sup>29</sup>. Embora saibamos que a técnica existe desde que o homem é homem, o pensamento acerca da técnica (que teve como ponto de partida os gregos), no entanto, começou a florescer de forma mais intensa a partir de fins do século XVII. Pensadores como Descartes, Kant e outros já apontavam para a transformação do elemento metafísico em elemento tecnológico.

Esse elemento revela o modo de ser do homem, vinculado à técnica e suas relações, sejam elas homem-máquina, ou homem-homem através da máquina. Essa passagem da cultura metafísica em uma cultura tecnológica – que ainda se encontra em andamento – e do sujeito em sujeito tecnológico encontra-se na essência do ser humano, desde as épocas mais remotas, mas apenas começa a potencializar-se enquanto “realidade” concreta no século XX. As imagens que fundamentam o imaginário tecnológico acompanham a transformação dessa sociedade desde os mitos mais distantes até as suas manifestações artísticas e midiáticas.

## A HIPERESTÉTICA E A VERSÃO CYBERPUNK DO MUNDO

O excesso de imagens e informações caracteriza não só a cibercultura, mas está presente na visão e na versão *cyberpunk* do mundo. Sendo assim, ela reconhece um espaço público em que as pessoas são tecnologicizadas e reprimidas ao mesmo tempo, mostrando a tecnologia como a mediadora de nossas vidas sociais. É através dessa hiperestetização do cotidiano que viemos a nos conhecer, através da ficção, “em uma vida cotidiana cada vez mais hiperestetizada, é através das várias ficções que nós nos esforçamos por vir a conhecer nós mesmos” (Featherstone e Burrows, 1995, p. 13).

A hiperestética apresentada nas obras *cyberpunk*, de certa forma, parece devedora da noção de hiper-real Baudrillard (1997), ou seja, o excesso de imagens repetidas *ad infinitum*, tornam-se hiper-reais e acabam nos contagiando com uma indiferença quase virótica. O pensador afirma — heideggerianamente — que a própria imagem do mundo converteu-se em algo hiper-real, em que a significação é tão transparente que se anula ironicamente no banal, na mediocridade, servindo ao florescimento dessa cultura tecnológica sem oferecer nenhuma resistência<sup>30</sup>, enquanto o público parece amortecido por um vírus de indiferença contagiante. Podemos traçar um paralelo entre essa idéia de hiperestetização da experiência cotidiana com a categoria transestética de Baudrillard (1997), ou, para nos aproximarmos mais da terminologia do autor, como uma senha, uma palavra-chave. A hiperestetização pode ser vista não apenas como a inflação e abundância de signos estéticos em nosso dia a dia, mas também como em nosso próprio mundo, sendo este igual às nossas disposições e sendo o sujeito o criador desse mundo, que em sua construção varia de acordo com as diferentes épocas, povos, indivíduos, sociedades, comunidades. Essas variações ou descontinuidades<sup>31</sup> nas relações do pensamento com a cultura, como se refere Foucault ([1966] 2002), encontram-se na ordem empírica.

A visão do mundo como uma função dos seres humanos também na ordem estética já estava presente nos escritos de Nietzsche acerca da estética, afirmando “o mundo como uma obra de arte em autogestão” (Nietzsche, § 2 (114), [1885] 2002, p. 169). De acordo com o pensamento do filósofo, cujos questionamentos sobre uma possível desintegração do sujeito na modernidade<sup>32</sup> assim como a questão da noção do pensamento de rede<sup>33</sup> — daí talvez resida sua principal importância para os estudos da cibercultura e comunicação<sup>34</sup> — uma vez que essa noção de rede implica necessariamente em construção e desconstrução de valores e de poderes.

A obra de arte, onde ela aparece sem artista, p. ex., como corpo, como organização (corporação de oficiais prussianos, ordem dos jesuítas). Até que ponto o artista é apenas um estágio preliminar. O que significa o sujeito? [...] É a arte uma consequência da insuficiência no real? Ou uma expressão da gratidão quanto à felicidade usufruída (Nietzsche, § 2 (114), [1885] 2002, p. 169)?

Tais questões parecem continuar pertinentes nos domínios da cibercultura neste início de século XXI. Todavia, deixando de lado a reconstituição do seu sistema de pensamento, voltemos então aos elementos constituintes do *cyberpunk* enquanto expressão estética da cibercultura.

## A RELAÇÃO HOMEM-MÁQUINA, ELEMENTO CENTRAL DO CYBERPUNK

Conforme observamos anteriormente, o elemento mais importante dentro do *cyberpunk*, seja das narrativas literárias, seja na disseminação do conceito em outras mídias encontra-se na relação homem-máquina. Vejamos de que maneiras essa relação é apresentada, primeiramente através da figura do ciborgue/andróide.

## HUMANO, DEMASIADO ANDRÓIDE - ANDRÓIDE, DEMASIADO HUMANO

A figura do não-humano seja ele inteligência ou vida artificial ou ciborgue e andróide é um dos elementos decisivos do *cyberpunk*. Para Gunkel (2001), o ciborgue<sup>35</sup> “constitui uma reconfiguração do sujeito que não apenas destrói o conceito de subjetividade humana mas ameaça e promete transformar a mesma questão do sujeito de estudo da comunicação humana” (Gunkel, 2001, p. 174). Segundo o autor, isso acontece porque o conceito de ciborgue extrapola e excede o conceito de humano que temos na tradição humanista, que possui uma história ideológica definida.

Já para Springer (1997), o conceito de ciborgue aparece juntamente com as dicotomias como mente e corpo, humano e não-humano, analógico e digital. “[...] O ciborgue destrói o conceito de “humano”. O status do ciborgue não é nem humano nem artificial, mas um híbrido de ambos, radicalmente alterando a subjetividade humana no processo” (Springer, 1997, p. 33).

Nesse processo de subjetivação, o ciborgue aparece inserido no contexto dos estudos de comunicação, muito em função de uma influência tecnicista e mecanicista presente nas primeiras teorias da comunicação.

Os estudos de comunicação são uma disciplina que não apenas participa, mas que, inicialmente promove a hibridização ciborgue. [...] Em outras palavras, a comunicação, através de sua mais disciplinária gênese, é sempre parte de um programa ciborgue [...] o ciborgue já constitui o que subsequentemente parece ameaçar. [...] Essa observação requer não apenas que se repense a tecnologia de comunicação, mas sim uma reorientação do sujeito da comunicação (Gunkel, 2001, pp. 183-184).

Embora esteja sendo explorada de forma intensa pela indústria cinematográfica, a temática ciborgue não teve início com tais filmes, mas sim com a literatura.

As colisões — e complôs — entre humanos e não-humanos não se originam com esses filmes, é claro: a oposição entre humano e ciborgue não é nada mais que uma mutação mais mecânica e contemporânea de um motivo que se estende pelo menos até Frankenstein (Pyle, 2001, p. 124).

Na maior parte dos textos *cyberpunks* existe um profundo desdém em relação ao físico<sup>34</sup>, uma fascinação com as formas pelas quais a carne é irrelevante comparada com a memória, mas ao mesmo tempo, o corpo ainda aparece como figura importante, seja através de suas modificações, implantes ou extensões. Quanto às personagens, são, em sua maioria, meio humanos, meio andróides e, em geral, os ciborgues são mais humanizados que os próprios humanos. Destaca-se também a perda da compreensão da sua condição, uma falência do pensamento em função da velocidade dos acontecimentos ao seu redor.

Os protagonistas *cyberpunks* sobrevivem dentro de uma fusão extremamente rápida de eventos, onde eles não podem ponderar o passado nem antecipar o futuro. Como Gregor Samsa<sup>37</sup>, *cyberpunks* vivem essas transformações fundamentais, tanto que eles já não conseguem compreender objetivamente sua própria condição (Dyens, 2000, p. 76).

Bukatman (1993) nos apresenta para o que ele define como uma retórica da superimposição na FC, na qual o corpo existe como figura retórica, como signo, sendo supérfluo enquanto objeto. Ainda de acordo com ele, a FC expandiu os parâmetros que continham a definição de humano. Na ficção *cyberpunk* o corpo ocupa um novo espaço. Os humanos aparecem como meras unidades de dados ou células de um organismo complexo.

Cyberpunk, TRON, Exterminador do Futuro 2, oferecem exemplos dessa preocupação invasiva a respeito da dissolução de fronteiras e do desafio eletrônico para a definição do sujeito. Essa preocupação não é menos endêmica ao campo da teoria cultural, onde escritores como Baudrillard, Haraway e Arthur e Marilouise Kroker têm recorrido à retórica da superimposição e à linguagem da ficção científica para expressar a crise pós-moderna de um corpo que permanece central como um signo às operações do capitalismo avançado, enquanto se torna inteiramente supérfluo como objeto (Bukatman, 1993, p. 16).

Em uma comparação quase que antropológica, podemos colocar, a partir da premissa de Baudrillard (2001), o *cyberpunk* em uma cultura da troca simbólica<sup>38</sup>, que se opõe aos conceitos de individualidade corpórea que foram construído pela modernidade. Para o autor, o corpo é um encadeamento maquinico de todos os seus processos. Ele faz parte de uma programação infinita sem organização simbólica, sem objetivo transcendente, na pura promiscuidade consigo mesmo, que é também a das redes e dos circuitos integrados. O corpo não é mais metáfora de coisa nenhuma. McCarron (1995), por sua vez, parece fazer coro com Baudrillard, apontando mais dois pontos centrais na ficção *cyberpunk* que estão diretamente ligados à questão do corpo: a falta de interesse pela reprodução biológica<sup>39</sup>; e o ataque ao corpo – através da compra de próteses e implantes<sup>40</sup>.

Bukatman (1993) também comenta que uma das questões centrais do *cyberpunk* está na dificuldade de separar humanos de não-humanos, humanos da tecnologia, tanto retórica quanto fenomenologicamente. É por isso, que a FC e o *cyberpunk* apresentam uma profunda reorganização da sociedade e da cultura, narrando o novo sujeito, ao qual ele diz possuir uma identidade terminal. O autor afirma que a tecnologia sempre cria uma crise para a cultura e é, ao mesmo tempo, a forma de maior liberação e a mais repressiva na história, evocando terror e euforia sublime em medidas iguais. Esse misto de medo e adoração geram narrativas tanto anti-tecnológicas quanto pró-tecnológicas, formas híbridas que estão conectadas ao tempo a que pertencem.

## O INDÍDUO - ENTRANDO E SAINDO DE CENA NA CIBERCULTURA

A ambiguidade caracteriza não só a FC, mas a experiência intelectual sobre a técnica. A maioria dos pensadores da técnica tende a estar dividida em dois grupos, que, embora aparentemente opostos, parecem estar inseridos em um mesmo plano de análise, não conseguindo escapar do próprio pensamento

---

tecnológico que os impulsiona. Pessimistas e otimistas ou fáusticos e prometéicos, os analistas da técnica compartilham a análise do desenvolvimento tecnológico da sociedade concebendo, muitas vezes, a tecnologia como um poder autônomo. Os primeiros tendem a falar da importância e da maneira como o homem adquiriu a técnica, conferindo-lhe um caráter libertário e emancipatório, sendo um fator de progresso da humanidade. Já os segundos, questionam e problematizam a técnica levantando seus aspectos negativos, apresentando esse progresso como uma espécie de agressão à condição humana e como uma ameaça à sobrevivência da individualidade. Existe, no pensamento sobre a técnica, ao longo de sua existência, correntes mais ou menos atreladas ao humanismo, que se alternam e se cruzam. Esse movimento pendular aparece na praxi a técnica, conferindo-lhe um caráter libertário e emancipatório, sendo um fator de progresso da humanidade. Já os segundos, questionam e problematizam a técnica levantando seus aspectos negativos, apresentando esse progresso como uma espécie de agressão à condição humana e como uma ameaça à sobrevivência da individualidade. Existe, no pensamento sobre a técnica, ao longo de sua existência, correntes mais ou menos atreladas ao humanismo, que se alternam e se cruzam. Esse movimento pendular aparece na produção intelectual convertida em uma atitude oscilante entre tecnicismo e humanismo, característica da própria época à qual procuram dar conta, uma época difusa, ambígua e paradoxal. A influência do humanismo ou anti-humanismo acaba aparecendo também nas obras dos escritores de FC, como por exemplo, Philip K. Dick<sup>41</sup> e o movimento *cyberpunk*.

O indivíduo entra e sai de cena em um mesmo ato das teorias contemporâneas. Ele pode, por exemplo, ser o centro da narrativa, como no caso do movimento *New Wave of Science Fiction*, do qual Philip K. Dick fazia parte; parecer esquecido e beirando à extinção, como no caso da ficção *cyberpunk* dos anos 80 como nos indica Springer (1997) ou ressurgir através da reafirmação dos laços sociais entre os indivíduos e de uma preocupação com o ambiente, em especial os escritos pós-*cyberpunks*<sup>42</sup>.

Em alguns momentos esse indivíduo reaparece como o verdadeiro mentor por trás das transformações tecnológicas em curso, um piloto da realidade, como apregoava Timothy Leary<sup>43</sup> ([1991] 2000). Em seus escritos, ele defende o *cyberpunk* para além das representações literárias, e sim como uma atitude em relação ao mundo contemporâneo, em relação à Sociedade da Informação. Um comportamento que explora a criatividade individual e o pensamento através

do uso de todas as informações e dados disponíveis via tecnologia.

Cyberpunks são os inventores, escritores inovadores, artistas do fronte tecnológico, diretores de cinema que se arriscam, compositores de mudanças icônicas, artistas expressionistas, cientistas livres de agentes, empreendedores inovadores do showbiz, hackers elegantes, adeptos dos prólogos de bits, magos do vídeo e dos efeitos especiais, pilotos de testes neurológicos, exploradores de mídia (Leary, [1988] 1994).

A partir desse ponto de vista que vê o *cyberpunk* como atitude e como um papel modelo para o século XXI, ele lista alguns nomes distintos como Andy Warhol, Stanley Kubrick, Steve Jobs, William Gibson, entre outros. Para Leary (1988), a tradição do indivíduo que pensa por si próprio se estende ao início da história humana. Nesse sentido, podemos aproximar essa visão com a de Lemos (2002),

A cultura cyberpunk não é somente uma corrente da ficção-científica, mas um fato sociológico irrefutável, uma mistura de esoterismo, programação de computador, pirataria e ficção-científica, influenciada pela contracultura americana e pelos humores dos anos 80. Cultura hiper-tecnológica, ela está presente em vários países, com formas diferentes de expressão. A atitude cyberpunk é, acima de tudo, um comportamento irreverente e criativo frente às novas tecnologias digitais (Lemos, 2002, p. 212).

A vinculação entre a contracultura<sup>44</sup> norte-americana e a consolidação da sociedade de massa, contribuiu para o aparecimento dos *cyberpunks* como precursores da cibercultura, através de uma atitude contestadora<sup>45</sup> e, conseqüentemente de uma formação social através de tribos distintas como *hackers*, *crackers*, *zipperers*, *cypherpunks*, *ravers*, etc<sup>46</sup>. Contudo, é importante salientar que tais grupos sociais fazem parte do imaginário *cyberpunk* descrito em livros, histórias em quadrinhos, músicas, revistas, filmes. A sociedade contemporânea parece estar se convertendo em uma paródia de si própria e de seu futuro, a partir desse imaginário calcado na FC.

#### **CONSIDERAÇÕES FINAIS – TERÁ A COMUNICAÇÃO TRANSFORMADO O MUNDO EM FICÇÃO-CIENTÍFICA?**

A inserção do conceito de *cyberpunk* enquanto um dos pilares fundadores da estética da cibercultura a partir da perspectiva de circundá-lo pelo campo da comunicação foi um dos norteadores em nossa

pesquisa. Apresentamos apenas algumas relações entre o *cyberpunk* enquanto um fenômeno social e estético da cibercultura, assim o inserindo dentro dos estudos de comunicação. Se pensarmos no conceito de *cyberpunk* enquanto um valor da cibercultura, podemos rastrear, através de um procedimento genealógico, suas várias e múltiplas origens, que não se concentram apenas em um determinado ponto, mas estão disseminadas por vários momentos ao longo do caminho nas diferentes forças que o constituem (o romantismo gótico; a própria FC através de suas distintas vertentes; a contracultura e as subculturas dela derivada; a cibernética e as tecnologias de informação e comunicação). O termo *cyberpunk* saiu de um gueto literário para uma disseminação do seu uso tanto na mídia – que enfatizou a relação com os *hackers* – quanto nos estudos de cibercultura que se preocupam com a compreensão do fenômeno dentro das artes e da sociedade. Vislumbramos o conceito por detrás de suas múltiplas facetas (literárias, visuais, sonoras, sociais, artísticas, etc), desmembrando-se como um nó na teia da cibercultura, um nódulo distópico gerado no centro da cultura tecnológica ainda embrionária, mas que após vinte anos deixou suas marcas feitas pelas garras protéticas e um implante de suas memórias dentro dos estudos de comunicação, apontando para um mundo cientificizado e ao mesmo tempo ficcional<sup>47</sup>, de ficção-científica que nos foi proporcionado pelas tecnologias de comunicação.

## NOTAS

\* O presente trabalho faz parte da Tese de Doutorado chamada **Visões Perigosas – uma arque-genealogia do cyberpunk. Do romantismo gótico às subculturas. Comunicação e cibercultura em Philip K. Dick**, defendida pela autora em julho de 2005 no PPGCOM/PUCRS.

\*\* Doutora em Comunicação Social/PUCRS. Professora/UTP.

1 Doravante chamada de FC.

2 Nesse sentido, uma primeira tentativa de análise da literatura *cyberpunk* enquanto um fenômeno de comunicação no Brasil aparece no texto apresentado no GT TICS da COMPOS 2004. AMARAL, Adriana. Espectros da ficção científica. A herança sobrenatural do gótico no cyberpunk. Revista Verso e Reverso, São Leopoldo, v. 38, ago. 2004. Disponível em: <<http://www.versoereverso.unisinos.br/index.php?e=2&s=9&a=15>>. Acesso em: 8 ago 2004.

3 Disponível em: [http://www.capes.gov.br/capes/portao/conteudo/10/Banco\\_Teses.htm](http://www.capes.gov.br/capes/portao/conteudo/10/Banco_Teses.htm).

4 Junho de 2005.

5 A primeira delas é de MENDONÇA, Carlos Magno Camargos. **Subjetividade e sociabilidade na atitude cyberpunk**. Belo Horizonte - MG. 01/07/1999. 1v. 110p. Mestrado. Universidade Federal de Minas Gerais – Comunicação Social. A segunda delas é de FERNANDES, Fábio. **A construção do imaginário cyber**: William Gibson, criador da cibercultura. São Paulo – SP. 03/05/2004. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. A primeira delas trata das questões referentes à sociabilidade entre os grupos a partir do imaginário *cyberpunk*, utilizando a sociologia compreensiva de Michel Maffesoli e uma análise do filme *Johnny Mnemonic*, enquanto a segunda analisa a obra de William Gibson pelo viés da semiótica a partir do conto *The Gernsback Continuum*.

6 Destaca-se aqui o texto *A cultura cyberpunk*, publicado na revista Textos de Comunicação e Cultura, editora da UFBA, ed. 29, pp. 25-39, 1993, bem como a contribuição da pesquisa em andamento pelo Núcleo de Cibercultura da FACOM/UFBA, coordenado por André Lemos: *A cultura cyberpunk no Brasil*, publicada em <[www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/cyberpunk/index.html](http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/cyberpunk/index.html)>.

7 Um trabalho que apresenta conexão e periodização dos fatores tecnológicos com os culturais, mostrando os elementos não-tecnológicos da tecnologia, isto é, um pensamento sobre a técnica como forma cultural encontra-se em LEMOS, André. **Cibercultura. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002. Lemos foi o pioneiro na área de cibercultura no Brasil, assim como o primeiro a tratar do *cyberpunk*, nesse livro, que é a sua tese de doutorado.

8 Muniz Sodré aparece como um dos pioneiros com a obra: **A ficção no tempo: análise da narrativa de science-fiction**, publicada em 1973.

9 Felinto (2005) aparece como um dos pensadores preocupados não apenas com as questões relativas ao imaginário tecnológico e à comunicação mas com o processo da disseminação de importantes conceitos como ciberespaço e outros, originários da linguagem da ficção-científica traçando constantes análises de filmes como *Matrix* ou *Minority Report*.

10 Segundo Himanen (2001, p. 79), há uma cooperação direta entre os *hackers*, baseado em um modelo de aprendizado aberto em que a pirataria digital permite que a imaginação seja o limite dos resultados.

11 Um exemplo desse ciberativismo está na criação de ONGs como a EFF - Electronic Foundation Frontiers - que

---

prega o livre-fluxo da informação e defende os direitos do ciberespaço.

12 In the computer age, theories, beliefs, and fictions about mind, intelligence, and selfhood are in part political constructs. They reflect a history involving new forms of warfare, militarism, a pervasive technological system, and global capitalism and its culture (Edwards, 1996, p. 75).

13 Segundo o próprio *website* da EFF ([www.eff.org](http://www.eff.org)) ela “é uma organização que não visa o lucro, feita por pessoas apaixonadas – advogados, tecnologistas, voluntários e visionários – trabalhando para proteger os seus direitos digitais”. A EFF foi fundada por John Perry Barlow, exletrista e compositor da banda *hippie* Greatful Dead e atualmente *lobbyista* no senado norte-americano para o não-controle da internet pela polícia e pelo sistema.

14 Disponível em: <[www.ciberpunk.org](http://www.ciberpunk.org)>.

15 Disponível em: <[www.ciberpunk.com](http://www.ciberpunk.com)>.

16 Disponível em: <[www.ciberpunk.net](http://www.ciberpunk.net)>.

17 “Sin renunciar a sus orígenes como movimiento estético, está dedicada especialmente a la defensa de las libertades individuales y los derechos civiles en el ciberespacio, pero también a extender en el mundo real aquellas herramientas de la red útiles para el ejercicio de esos mismos derechos y libertades”. Disponível em: <[www.ciberpunk.org](http://www.ciberpunk.org)>, acessado em dezembro de 2002.

18 Para uma compreensão dos desdobramentos do *cyberpunk* enquanto subculturas, sejam elas a *hacker* ou a industrial ver o artigo AMARAL, Adriana. Visões obscuras do underground – hackers e rivetheads. O *cyberpunk* como subcultura híbrida, **Revista 404 notFound**, Salvador, v. 01, n. 47 jul. 2005. Disponível em: <[http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404notFound/404\\_47.htm](http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404notFound/404_47.htm)> Acesso em: 20 jul 2005. Também consta nos anais (CDROM) do XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Intercom 2005.

19 Sobre a primeira aparição da palavra *cyberpunk*: “Bruce Bethke foi aparentemente a primeira pessoa a usar a palavra “*cyberpunk*”. Ela apareceu em uma estória publicada em novembro de 1984 na revista *Amazing Stories*. Mas ela foi popularizada mais tarde pelo jornalista do *Washington Post*, Gardner Dozois no seu artigo de 30 de dezembro de 1984, intitulado, *FC nos Anos 80*” (Shiner apud Dyens, 2001, p. 105).

20 “Como uma figura em tecnologia, um vetor é um meio de movimento que possui qualidades fixas de velocidade e capacidade, mas nenhuma aplicação predeterminada. Um vetor é parcialmente determinado, mas também parcialmente aberto. Um vetor é parcialmente atual, parcialmente virtual” (Wark, 2004, § 335).

21 Hakken (1999) enfatiza que uma das correntes etnográficas de pesquisa sobre o ciberespaço é bastante influenciada pelas teorias pós-modernas e pretende aproximações entre ciberquestões de mediação, embora voltada para os Estudos Culturais e de Comunicação.

22 No presente trabalho, consideramos válidas as três terminologias, embora a preferência seja pela utilização do termo *cibercultura*, herdeira tanto da tradição da cibernética criada por Wiener em 1948, quanto do ciberespaço gibsoniano de 1984 e de sua vinculação de forma direta ao termo *cyberpunk*, tema central dessa pesquisa. Essa concepção pode ser encontrada em autores distintos como Benedikt (1994), Featherstone e Burrows (1995), Lévy ([1995] 1996, [1997] 1999), Kroker e Weinstein (1995), Bukatman (1998), Bell e Kennedy (2000), Lemos (2002), Wark (2004) entre outros.

23 Para Foucault ([1966] 2002, p. 20): “a arqueologia, dirigindo-se ao espaço geral do saber a suas configurações e o modo de ser das coisas que aí aparecem, define sistemas de simultaneidade, assim como a série de mutações necessárias e suficientes para circunscrever o limiar de uma positividade nova”.

24 Em sua obra sobre a formação do homem grego, Jaeger (1995), no que ele chama de o conflito dos ideais de cultura no século IV, analisa a última fase de Platão. Nesse contexto a *tekhne* aparece como uma arte, um saber prático. “Platão compreende que o homem não dita leis a seu bel-prazer, mas que a situação constitui um fator determinante. São a guerra, a miséria econômica, a doença e as catástrofes que originam as revoltas e as inovações. A *tyche* é onipotente na vida do homem e na da coletividade. É Deus quem manda mais, a seguir vem a *teyche* e o *kairos* e, como terceiro fator, a indústria humana, a *techné*, que lhes acrescenta o que a arte do timoneiro faz no meio da tempestade, ajuda por certo nada desprezível” (Jaeger, 1995, p. 1339).

25 Baudrillard (2001) trata das tentativas incessantes de extradição da morte por parte do homem, bem como de sua tentativa de controle das possibilidades genéticas, possibilidades tecnologicamente possíveis. Partindo da premissa do fim, considera: “Mas, se não há mais fim, finitude, se ele é imortal, o sujeito não sabe mais o que ele é. E é exatamente essa imortalidade que é o sonho último de nossas tecnologias (Baudrillard, 2001, p. 57)”.

26 Essa idéia está relacionada à estética do cotidiano, muito defendida pelos autores simbolistas, modernistas e decadentistas ingleses e franceses que colocam os objetos cotidianos como símbolos da beleza, conforme apresentada na genealogia do gosto proposta por Tomás (2001, p. 111).

27 Esse contexto de aparente “trivialidade” da presença da tecnologia nas vidas cotidianas aparece no *cyberpunk* de uma forma por vezes exagerada (como implantes de

lentes e garras, por exemplo). No entanto, se pensarmos no universo de repleto de *weblogs*, *webcams*, *download* de mp3, mensagens SMS, celulares com câmeras, caixas automáticas, *iPods*, *podcastings*, *social networks* (como *friendster*, *orkut*, *myspace*, *gazzag*, etc), *wikipedia*, *google*, vemos que essa ficção se configurou no social, não de uma forma tão agressiva, mas em pequenos detalhes cotidianos que encontram usos muitas vezes distintos dos quais tinham sido propostos em seu início.

28 É interessante pensar que a noção de resistência é um ponto central tanto na noção de contracultura (Goffman e Joy, 2004) quanto nas oposições entre *mainstream versus underground*, e, fundamenta os primeiros estudos sobre o conceito de subcultura desenvolvido pelos estudos culturais ingleses, como forma social de resistência à cultura dominante. Todavia, essa relação entre resistência e subcultura é questionada a partir das noções de pós-subcultura a partir dos estudos dos anos 90. Uma análise dessa discussão subcultura/pós-subcultura encontra-se em FREIRE FILHO, João. Das subculturas às pós-subculturas: música, estilo e ativismo político. Revista Contemporânea, Salvador, v.03. n01, junho de 2005. Disponível em <<http://www.contemporanea.poscom.ufba.br/6%20joaof%20j05w.pdf>>. Acesso em 20 ago 2005 enquanto que um aprofundamento sobre a relação subcultura e *cyberpunk* encontra-se em AMARAL, Adriana. Uma breve introdução à subcultura *cyberpunk*. Estilo alteridade, transformações e hibridismos na cibercultura., Revista E-Compós, Brasília, n.3, ago. 2005, Disponível em: <<http://www.compos.org.br/e-compos>>. Acesso em 1 set 2005.

29 As descontinuidades no pensamento de uma determinada cultura (em nosso caso a cibercultura) permitem que nossa hipótese de pesquisa seja investigada através de um empreendimento arque-genealógico – tendo a arqueologia como método e a genealogia nietzscheana como tática (Foucault, [1976] 1979, p. 172). “O descontínuo – o fato de que em alguns anos, por vezes, uma cultura deixa de pensar como fizera até então e se põe a pensar em outra coisa e de outro modo – dá acesso, sem dúvida, a uma erosão que vem de fora, a esse espaço que, para o pensamento, está do outro lado, mas onde, contudo, ele não cessou de pensar desde a origem (Foucault [1966] 2002, p.69)”.

30 Uma possível ponte entre esse dismantling do sujeito, que está no cerne do pensamento sobre a cultura tecnológica – ver Rüdiger (2003, 2004) e Santaella (2003) – e a cultura *cyberpunk* pode ser vista na relação dicotômica entre mente e corpo, ou carne (*flesh*) e cérebro, humano e não-humano.

31 Em relação às tramas entre o pensamento comunicacional e o pensamento filosófico consultar MARTINS, Francisco Menezes. Pensamento filosófico como rede virtual. In: MARTINS, Francisco Menezes, SILVA, Juremir Machado da. **Para navegar no século XXI**. Porto Alegre: Sulina, 1999.

32 Wark (2004) fala sobre Nietzsche como um dos possíveis criadores de uma teoria crítica da mídia. Segundo ele, “o Nascimento da Tragédia é, em grande parte, estudos de mídia. Ele nos aponta uma tentativa de imaginar como o regime da comunicação, dentro do qual nos encontramos, pode ser um artefato de poder, uma rede particular de relações”. Também sobre o assunto pensamento nietzscheano e comunicação, mas com uma abordagem em função da crítica à cultura de massa, ver KELLNER, Douglas. A crítica de Nietzsche à cultura de massa. In: MARTINS, Francisco Menezes e SILVA, Juremir Machado da. **A genealogia do virtual. Comunicação, cultura e tecnologias do imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2004.

33 A respeito de um rastreamento da figura do ciborgue, algumas referências básicas são Haraway (1985), Clynes e Kline (1995), Gay, Mentor e Figueroa-Sarriera (1995) e Hayles (1999).

34 Falamos aqui especificamente de William Gibson e Bruce Sterling. Pat Cadigan, por exemplo, nos apresenta uma visão bem mais positiva da carne e da matéria em geral.

35 Personagem de *A metamorfose*, livro de Franz Kafka em que o protagonista se transforma em inseto.

36 Baudrillard (2001), em sua crítica cultural, refere-se ao intercâmbio das formas como um exemplo do que ele conceitua por troca simbólica. De acordo com sua teoria, não há mais a oposição humano / inumano, devido a uma circulação simbólica aonde se constata a inexistência da individualidade separada. A falta de individualidade atinge então o corpo.

37 Há, nesse contexto, inevitavelmente uma atração sexual pelas máquinas, conforme nos indica Springer (1997). Um exemplo dessa ambigüidade em relação ‘a sexualidade pode ser encontrada no interesse de Deckard pela andróide Rachel que aparece tanto no livro de K. Dick quanto no filme *Blade Runner*. “Ele pensou nela também. Algumas andróides fêmeas lhe pareciam muito bonitas; ele se encontrou fisicamente atraído por várias, e era uma sensação esquisita, saber intelectualmente que elas eram máquinas, mas reagir emocionalmente de alguma forma” (Dick, 1968, p.84). {“He wondered, now about her, too. Some female androids seem to him pretty; he had found himself physically attracted by several, and it was an odd sensation, knowing intellectually that they were machines but emotionally reacting anyhow”}.

38 Exemplos desse comportamento podem ser encontrados no implante de memórias em *Total Recall* e na troca de próteses oculares no filme *Minority Report*.

39 Autor norte-americano de FC, Philip K. Dick (1928-1982) é autor de uma vasta gama de short-stories, novelas e romances em que aborda a relação homem-máquina.

---

40 PERSON, Lawrence. Notes towards a post-cyberpunk manifesto. Slashdot. 9 out 1999. Disponível em: <<http://slashdot.org/features/99/10/08/2123255.shtml>> Acesso em: 28 jan 2005.

41 Timothy Leary foi professor de psicologia da Harvard University, mas tornou-se famoso no movimento de contracultura dos anos 60 por promover o uso do LSD como forma de ampliar o conhecimento da mente. Nos anos 80, Leary começou a defender a micro-informática e o seu uso com a mesma veemência que defendeu os psicotrópicos.

42 O próprio Leary nos oferece uma definição de contracultura: “Contracultura desabrocha onde e quando quer que alguns membros da sociedade escolham estilos de vida, expressões artísticas, e formas de pensamento e dedicadamente abracem o antigo axioma que a única constante verdadeira é a mudança em si mesma. A marca da contracultura não é uma forma social ou uma estrutura particular, mas sim a evanescência de formas e estruturas, a fascinante rapidez e flexibilidade com a qual elas aparecem, mudam e transformam-se, uma na outra e desaparecem (Leary in Goffman e Joy, 2004).

43 Essa atitude contestadora é herdeira tanto dos movimentos sociais dos anos 60, quanto do próprio termo *punk*, que, genealogicamente, foi sendo alterado, a partir de sua origem (vagabundo) para o movimento *punk* enquanto uma atitude niilista e defensora da individualidade, expressa em *slogans* repetidos por todo uma geração: *do it yourself* (D.I.Y. – Faça Você Mesmo) e no future (não há futuro).

44 Na mesa de abertura do NP08 – Tecnologias da Informação e da Comunicação, *Mobilidade e Mediação na Cibercultura*, do XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom 2005, Lemos comentou que essas tribos precisam ser revistas pela própria reconfiguração do movimento *hacker* e que talvez o *underground* esteja morto devido a um excesso de visibilidade. Discordamos dessa posição, pois apesar das redes sociais terem propiciado uma maior visibilidade ao *underground*, a busca pelo mesmo por parte dos seus integrantes ainda continua sendo uma tendência individualista.

45 Evidentemente que o imaginário da ciência e o da ficção encontram-se em permanente troca de influências, como afirma Krull (2004): “Se no decorrer do processo – apesar de todas as diferenças entre ciência e arte – tornar-se claro que os pontos de vista estéticos não são estrangeiros aos cientistas e que as metáforas deles estão tendo um efeito na arte, então talvez, isso representará um passo importante para a superação das muitas assimetrias entre ciência e esfera pública” (Krull, 2004, p. 14).

## REFERÊNCIAS

AMARAL, Adriana. Uma breve introdução à subcultura cyberpunk. Estilo, alteridade, transformações e hibridismos na cibercultura. **Revista E-Compós**, Brasília, v.03, ago 2005. Disponível em: <<http://www.compos.org.br/ecompos>>. Acesso em: 15 set 2005.

\_\_\_\_\_. **Visões Perigosas** – uma arqueogenealogia do cyberpunk. Do romantismo gótico às subculturas. Comunicação e cibercultura em Philip K. Dick. Porto Alegre: PUCRS, 2005. Tese (Doutorado em Comunicação Social), Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2005.

\_\_\_\_\_. Visões obscuras do underground – hackers e rivetheads. O cyberpunk como subcultura híbrida, **Revista 404 notFound**, Salvador, v. 01, n. 47 jul. 2005. Disponível em: <[http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404notFound/404\\_47.htm](http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404notFound/404_47.htm)>. Acesso em: 20 jul 2005. Também consta nos anais (CDROM) do XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Intercom 2005.

\_\_\_\_\_. Espectros da ficção científica. A herança sobrenatural do gótico no cyberpunk. **Revista Verso e Reverso**, São Leopoldo, v. 38, ago 2004. Disponível em: <<http://www.versoereverso.unisinos.br/index.php?e=2&s=9&a=15>> Acesso em: 08 ago. 2004.

BARBROOK, Richard, CAMERON, Andy. Californian Ideology. In: LUDLOW, Peter (ed.) **Crypto anarchy, cyberstates and pirate utopias**. Cambridge: MIT Press, 2001.

BAUDRILLARD, Jean. **Senhas**. Rio de Janeiro: Difel, 2001.

BELL, David, KENNEDY, Bárbara M (ed.). **The cybercultures reader**. New York: Routledge, 2000.

BENEDIKT, Michael (ed.). **Cyberspace: first steps**. Boston: MIT Press, 6ed., 1994.

BUKATMAN, Scott. **Terminal Identity**. The virtual subject in post-modern science fiction. 4 ed. Durham: Duke Universtiy Press, 1993.

DICK, Philip K. **Do androids dream of electric sheep?** New York: Ballantine Books, 1968.

DYENS, Ollivier. **Metal and flesh**. The evolution of man: technology takes over. Cambridge: MIT Press, 2001.

EDWARDS, Paul. Cyberpunks in cyberspace: the politics of subjectivity in the computer age. In: STAR, Susan

- Leigh (ed.). **The cultures of computing**. Oxford: Blackwell Publishers, 1996.
- FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger (ed.). **Cyberspace Cyberbodies Cyberpunk**. London: Sage, 1996.
- FELINTO, Erick. **A religião das máquinas**. Ensaios sobre o imaginário da cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2005.
- FERNANDES, Fábio. **A construção do imaginário cyber**: William Gibson, criador da cibercultura. São Paulo: PUCSP, 2004. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2004.
- FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro: Graal, [1979] 1995.
- \_\_\_\_\_. **As palavras e as coisas**. São Paulo: Martins Fontes, [1966] 2002.
- FREIRE FILHO, João. Das subculturas às pós-subculturas: música, estilo e ativismo político. **Revista Contemporânea**, Salvador, v.03. n01, jun de 2005. Disponível em: <<http://www.contemporanea.poscom.ufba.br/6%20joaof%20j05w.pdf>>. Acesso em: 20 ago 2005.
- GIBSON, William. **Neuromancer**. New York: Ace Books, 1984.
- \_\_\_\_\_. **Burning Chrome**. New York: Harper Collins Publishers, [1986] 2003.
- GOFFMAN, Ken, JOY, Dan. **Counterculture through the ages**. From Abraham to acid house. NY: Villard Books, 2004.
- GUNKEL, David J. **Hacking cyberspace**. Boulder: Westview Press, 2001.
- HAKKEN, David. **Cyborgs @ cyberspace?** New York: Routledge, 1999.
- HARAWAY, Donna. Um manifesto para os ciborgs: ciência, tecnologia e feminismo socialista na década de 80. In: HOLLANDA, Heloisa Buarque de (org.). **Tendências e impasses**. O feminismo como crítica da cultura. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.
- HAYLES, N. Katherine. **How we became posthuman**: virtual bodies in cybernetics, literature and informatics. Chicago: The University of Chicago Press, 1999.
- HIMANEN, Pekka. **A ética dos hackers e o espírito da era da informação**. Rio de Janeiro: Campus, 2001.
- HEUSER, Sabine. **Virtual geographies**. Cyberpunk at the intersection of the postmodern and science fiction. Amsterdam: Rodopi, 2003.
- JAEGER, Werner. **Paidéia**. A formação do homem grego. São Paulo: Martins Fontes, 1995.
- KELNNER, Douglas. A crítica de Nietzsche à cultura de massa. In: MARTINS, Francisco Menezes e SILVA, Juremir Machado da. **A genealogia do virtual**. Comunicação, cultura e tecnologias do imaginário. Porto Alegre: Sulina, 2004.
- KRULL, Wilhelm. Science, communication, and public interest. In: IGLAHAUT, Stefan, SPRING, Thomas. **Science + fiction**. Between nanoworlds and global culture. Berlin: Jovis, 2004.
- LEARY, Timothy. The cyberpunk. The individual as reality pilot. In: McCAFFERY, Larry. **Storming the reality studio**. A casebook of cyberpunk and postmodern fiction. London: Duke University Press, [1988]1994.
- LEMOS, André. **Cibercultura**. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- LEVY, Steven. **Hackers**. Heroes of the computer revolution. Anchor Press: New York, 1984.
- MAFFESOLI, Michel. **A contemplação do mundo**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1995.
- MARTINS, Francisco Menezes e SILVA, Juremir Machado da. **A genealogia do virtual**. Comunicação, cultura e tecnologias do imaginário. Porto Alegre: Sulina, 2004.
- MARTINS, Francisco Menezes. Pensamento filosófico como rede virtual. In: MARTINS, Francisco Menezes, SILVA, Juremir Machado da. **Para navegar no século XXI**. Porto Alegre: Sulina, 1999.
- McCARRON, Kevin. Corpses, Animals, Machines and Mannequins: The Body and Cyberpunk. In: FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger (ed.). **Cyberspace Cyberbodies Cyberpunk**. London: Sage, 1996.
- MENDONÇA, Carlos Magno Camargos. **Subjetividade e sociabilidade na atitude cyberpunk**. Belo Horizonte: UFMG, 1999. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social), Universidade Federal de Minas Gerais, 1999.
- NIETZSCHE, Friedrich. **Fragmentos finais**. Brasília: Editora da UNB, 2002.
- PERSON, Lawrence. Notes towards a post-cyberpunk manifesto. **Slashdot**. 9 out 1999. Disponível em: <<http://slashdot.org/features/99/10/08/2123255.shtml>> Acesso em: 28 jan 2005.

---

PYLE, Forest. Making cyborgs, making humans: of the terminators and blade runners. In: BELL, David; KENNEDY, Bárbara M. **The cybercultures reader**. New York: Routledge, 2000.

ROBERTS, Adam. **Science Fiction**. London: Routledge, 2000.

RÜDIGER, Francisco. **Elementos para a crítica da cibercultura**. São Paulo: Hacker Editora, 2002.

\_\_\_\_\_. **Introdução às teorias da cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SODRÉ, Muniz. **A ficção no tempo: análise da narrativa de science fiction**. Petrópolis: Vozes, 1973.

SPRINGER, Claudia. **The electronic eros**. Dallas: Texas University Press, 1997.

TOMÁS, Facundo. **Formas artísticas y sociedad de masas**. Elementos para una genealogía del gusto, el entresiglos XIX-XX. Madrid: La Balsa de la Medusa, 2001.

WARK, McKenzie. **A hacker manifesto**. Cambridge: Harvard, 2004.