



Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia

ISSN: 1415-0549

revistadafamecos@pucrs.br

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
Brasil

Gomes, Márcia; Rorato Londero, Rodolfo; Araújo do Nascimento, Michelle
McLuhan e neuromancer: aldeia global e outros conceitos no imaginário cyberpunk
Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia, núm. 38, abril, 2009, pp. 111-117
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
Porto Alegre, Brasil

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=495550194015>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais artigos
- Home da revista no Redalyc

redalyc.org

Sistema de Informação Científica

Rede de Revistas Científicas da América Latina, Caribe, Espanha e Portugal

Projeto acadêmico sem fins lucrativos desenvolvido no âmbito da iniciativa Acesso Aberto

McLuhan e neuromancer: aldeia global e outros conceitos no imaginário cyberpunk

RESUMO

Neste artigo são explorados os pontos de intersecção entre a obra de Marshall McLuhan e o romance cyberpunk *Neuromancer*. Além de representar um fato social, cyberpunk é um subgênero da ficção científica que surgiu na década de 80 e que apresenta um mundo globalizado e dominado pela desigualdade sócio-econômico e, fundamentalmente, tecnológica. Já McLuhan, cujas principais obras foram escritas na década de 60, é conhecido por proposições tais como: a idéia de “aldeia global”, do meio ser a mensagem e das tecnologias como extensões dos sentidos humanos.

PALAVRAS-CHAVE

ficção científica
cibercultura
teorias da comunicação

ABSTRACT

This work explores the points of intersection between McLuhan's ideas and the cyberpunk novel Neuromancer. Cyberpunk doesn't represent only a social fact but a subgenre of science-fiction that has arose in 80's and presents the globalization of world dominated for social-economic inequalities and, essentially, technologic. For the other side, McLuhan, whose principals books was written in 60's, is knowledge for propositions like "global village", "the medium is the message" and the technology like extensions of man.

KEY WORDS

science-fiction
cyberculture
theories of communication

Márcia Gomes

Professora adjunta do Departamento de Comunicação Social da UFMS/MS/BR
marciagm@yahoo.com

Rodolfo Rorato Londero

Graduado em Comunicação Social/Habilitação em Jornalismo da UFMS/MS/BR
rodolfolondero@bol.com.br

Michelle Araújo do Nascimento

Graduada em Comunicação Social/Habilitação em Jornalismo da UFMS/MS/BR
micharaujo@hotmail.com

Dos livros para o cinema, a exploração da ficção científica cresce gradativamente, despertando maior interesse do público e tornando-se cada vez mais notável dentro da indústria cultural. Filmes como *A Ilha* (2005), *Guerra dos Mundos* (2005) e a trilogia *Matrix* (1999; 2003) demonstram a rentabilidade do gênero na indústria cinematográfica. Mas de onde vem a inspiração da ficção científica? Das tendências do presente ou das tentativas de antecipar o futuro? O que se sabe, como o mesmo nome indica, é que a ficção científica utiliza a ciência como principal matéria-prima.

Muitos pesquisadores da área de comunicação social vêm demonstrando interesse pela ficção científica (doravante FC). Oliveira (2003: 7-8) escreve que “a ficção científica, como o gênero que investiga os modos de produção de subjetividade em uma sociedade tecnocientífica, parece tornar-se a ficção da atualidade, ganhando respeitabilidade no mundo acadêmico”. Tucherman (2004) observa na FC uma fonte de inspiração para os críticos da cultura. Assim, subsiste o interesse por explorar os aspectos de relação entre as obras de FC e o mundo acadêmico, tanto no que se refere à FC como comentário da sociedade tecnocrática, quanto nas ligações existentes entre a produção acadêmica e os mundos possíveis anunciados por essas obras. É justamente neste sentido que este trabalho busca identificar os elementos de interação entre produção acadêmica (no caso, a obra de McLuhan) e os produtos da indústria cultural (no caso, o romance *Neuromancer*). A partir das idéias centrais de McLuhan e dos temas abordados pela FC, ou melhor, especificamente pelo movimento cyberpunk, busca-se identificar os pontos de intersecção entre esses dois assuntos. Marshall McLuhan, cujas principais obras foram escritas na década de 60, é conhecido por proposições polêmicas, tais como: a idéia de “aldeia global”, do meio ser a mensagem e das tecnologias como extensões dos sentidos humanos. Cyberpunk é um subgênero da FC que surgiu na década de 80 e que apresenta um mundo globalizado e dominado pela desigualdade sócio-econômica e, fundamentalmente, tecnológica. A principal obra do movimento cyberpunk é *Neuromancer* (1984), de William Gibson. Vale ressaltar que, de acordo com Lemos (2002), a cultura cyberpunk não é tida somente como uma corrente da FC, mas um fato social manifestado pelo underground da informática e por tendências da contracultura. Assim, pretende-se enfocar o cyberpunk como gênero literário da FC – mas sem excluir a razão sociocultural que o termo representa. No presente artigo serão abordadas, primeiramente, as relações presentes entre *McLuhan e a ficção científica*

– onde se pretende destacar a visão do autor a respeito do gênero literário e como os questionamentos deste transparecem na obra de McLuhan. Posteriormente, ao falar de *McLuhan e o gênero cyberpunk*, serão apresentadas as opiniões de dois autores (Fábio Fernandes e Michael Doherty) acerca do assunto; e, finalmente, serão analisados o lado “cyber” e o lado “punk” da obra do pensador canadense.

McLuhan e a ficção científica

O cyberpunk é um gênero literário desenvolvido no interior de outro gênero, a FC. Sendo assim, busca-se, inicialmente, identificar os pontos em comum entre a obra de McLuhan e a FC em geral. A tecnologia e as consequências da utilização dela é o primeiro ponto de contato entre a FC e a obra de McLuhan, visto que um dos interesses da FC é especular a respeito dos efeitos dos avanços tecnológicos sobre a humanidade (Allen, 1974). McLuhan, por sua vez, tem entre seus principais interesses assinalar como as tecnologias afetam as relações entre o homem e o mundo. O próprio McLuhan vê os textos de FC como lugares onde se exploraram as implicações das tecnologias sobre o homem:

Os escritos da ficção científica de hoje apresentam situações que nos permitem perceber o potencial das novas tecnologias. Antigamente, o problema era inventar novas formas de economizar trabalho. Hoje, o problema inverteu-se. Agora temos que *ajustar-nos* (grifo nosso) e não que inventar. Temos que procurar o meio ambiental no qual seja possível viver com nossas novas invenções. As grandes empresas aprenderam a fazer uso das predições do escritor de ficção científica. (McLuhan & Fiore, 1969)

No entender de McLuhan, a FC atua como um guia para lidar com as novas tecnologias. De certa forma, a FC se faz necessária, pois, em vez de abordar o futuro, trabalha com as implicações das tecnologias no mundo presente e como o homem adapta-se a elas. Já para Amaral (2004), “apesar de o futuro parecer ser a temática central da FC, na verdade, ele aparece como uma metáfora do presente. O presenteísmo dá a tônica das histórias, seja através de uma crítica, seja através de paródias”. Para Schoereder (1986), o uso do futuro como “metáfora do presente” na FC remete aos escritos pioneiros de H. G. Wells. Na apresentação da obra *A máquina do tempo*, Maria Elisa Cervasco explica como a crítica ao presente se manifesta na referida obra de Wells:

Muitos vão logo reconhecer na sociedade rigidamente separada dos Elói e dos Morlocks a visão aguda do socialista Wells sobre as relações de trabalho na Inglaterra: aos trabalhadores resta a sub-vida dos porões escuros dos bairros pobres de Londres, tão

sufocantes quanto os subterrâneos dos Morlocks. O destino real dos Elói, que o Viajante só percebe no final, pode ser interpretado hoje como uma representação do temor das classes superiores de uma revolta dessas multidões subjugadas. Fica assim, nas entrelinhas, contada mais uma história, a dos conflitos de classe na sociedade inglesa de fins do século passado. (Wells, s/d, p.6)

A Inglaterra descrita por Cervasco, transformada pela Revolução Industrial, demonstra os efeitos que a tecnologia provoca não somente na vida cotidiana concreta, mas também no imaginário das sociedades modernas. A FC nasce nesse contexto histórico, com o objetivo de questionar as consequências sociais, políticas e psicológicas desencadeadas pelo desenvolvimento técnico-científico (Tucherman, 2004).

Influenciada desde o início pelas transformações causadas pela Revolução Industrial, a FC questiona, fundamentalmente, a relação entre homem e máquina, que se manifesta numa polaridade: ou a máquina domina o homem, ou a máquina liberta o homem (Tucherman, 2004). O primeiro pólo é desenvolvido pela FC distópica, o segundo pela FC utópica. Da mesma forma, a obra de McLuhan divide-se numa polaridade semelhante: de um lado há a tecnologia tipográfica – linear, mecânica e centralizadora –, que hipnotiza e escraviza o homem; do outro lado há a tecnologia eletrônica – simultânea, orgânica e descentralizadora –, que liberta o homem dos efeitos da tecnologia tipográfica. A obra de McLuhan, então, abriga interpretações tanto utópicas, quanto distópicas. Não por acaso, as características atribuídas por McLuhan à cultura tipográfica assemelham-se aos pontos criticados pela FC distópica: o pesadelo da uniformidade, a mecanização do homem e a centralização do poder. Já as características atribuídas à cultura eletrônica assemelham-se aos pontos louvados pela FC utópica: o florescimento da diversidade, a humanização da máquina e a democracia.

McLuhan e o gênero cyberpunk

A importância da obra de McLuhan na formação da cultura cyberpunk é indicada por vários autores. Featherstone & Burrows (apud Amaral, 2003b), por exemplo, apontam McLuhan como um dos vários teóricos da comunicação que influenciam a cultura cyberpunk. Já Fábio Fernandes e Michael Doherty identificam os pontos comuns da obra de McLuhan com o romance cyberpunk de Gibson, *Neuromancer*.

Segundo Fernandes, por não interpretar a aldeia global como um lugar calmo e agradável, onde todos vivem harmoniosamente – como faz Tremblay (2003) –, Gibson (2004, p.24) é “quem parece ter compreendido melhor o que McLuhan quis dizer, criando em *Neuromancer* um mundo praticamente todo interconectado,

onde as *minorias* (grifo nosso) têm vez e voz”. Numa entrevista publicada pela coleção Biblioteca Salvat de Grandes Temas, McLuhan (1979, p.18) responde que “o conceito de cidadezinha não impõe a existência de relações cordiais. Nas aldeias as pessoas criticam, espiam, odeiam...; é como uma família: não há ambiente mais selvagem do que o de uma família”. São as minorias em busca dos direitos ou, simplesmente, da sobrevivência, que apagam a falsa imagem idílica da aldeia global para deixarem transparecer o que ela realmente é: um ambiente *selvagem* (grifo nosso). Enfim, o conceito de aldeia global não significa um mundo melhor, mais justo, mas a disposição das informações para todos (Silva Filho, s/d).

Para Lemos (2004), o enfoque da ficção cyberpunk são as minoras e como elas subvertem o “sistema” pelo uso da tecnologia. Da mesma forma, a obra de McLuhan explica como as minorias, impulsionadas pelos efeitos da tecnologia eletrônica, confrontam o “sistema”, ou seja, os valores da cultura tipográfica. As novas tecnologias de comunicação oferecem às minorias oportunidades para demonstrar os seus “ressentimentos” (Dizard Jr., 2000). Como afirma McLuhan: “Num meio ambiente de informação elétrica, as minorias não mais podem ser contidas – ignoradas. Muita gente sabe demais sobre cada um. Nosso novo ambiente compele à participação e ao engajamento” (McLuhan & Fiore, 1969, p.52).

Já Doherty toma Neuromancer como um exemplo do que McLuhan (1969) se refere ao escrever que o artista ocupa a “torre de controle da sociedade”: “como gusta decir Gibson (1997) – y como ha señalado McLuhan – ‘La vida imita al arte’. Y al imitar la visión del autor, las herramientas [...] son las que adquieren vida en los laboratorios y medioambientes en línea a través de toda la red”. Da mesma maneira, Oliveira (2003, p.11) afirma que,

Na década de 80, as simulações de computador, a rede Arpanet e as janelas de hipertexto já existiam como fenômenos separados, mas só a partir da obra de ficção científica Neuromancer, de William Gibson, publicada em 1984, foram constituídas como um espaço de interação informacional. Foi preciso um escritor de ficção científica para dar unidade, nome e sentido às tecnologias nascentes.

Os apontamentos de Oliveira e de Doherty retomam o que foi citado anteriormente: “Os escritos da ficção científica de hoje apresentam situações que nos permitem perceber o potencial das novas tecnologias” (McLuhan & Fiore, 1969, p.152).

Na própria palavra cyberpunk, encontram-se dois termos ligados à obra de McLuhan. O termo “cyber” remete à cibernética de Norbert Wiener, da qual McLuhan apropria-se ao elaborar frases como “o meio é a mensagem” ou definir conceitos como media “frio”

e “quente” (Pignatari, 1973). Já o termo “punk” se remete não somente ao movimento musical e ideológica dos anos 70, mas à contracultura em geral, na qual McLuhan é indicado como “um nome importante no elenco de teóricos que tiveram seu lugar no movimento de rebelião da juventude” (Pereira, 1985, p.28). Assim, podem-se identificar dois lados da obra de McLuhan: o lado “cyber” e o lado “punk”.

O lado “cyber”

Os conceitos que McLuhan empresta da cibernética – além dos que já foram apontados no parágrafo acima (Pignatari, 1973) – são notados em frases como: “Nesta era da eletricidade, nós mesmos nos vemos traduzidos mais e mais em *termos de informação* (grifo nosso), rumo à extensão tecnológica da consciência” (McLuhan, 1969, p.77). Ao afirmar que o ser humano encontra-se, cada vez mais, traduzido em “termos de informação”, McLuhan recorre à teoria da informação, que compõem o corpo teórico da cibernética. Para a teoria da informação, qualquer sistema (vivo ou não) pode ser traduzido em “termos de informação”, ou seja, num conjunto de acontecimentos probabilísticos: desde os diferentes sinais do Código Morse até as moléculas “codificantes” do DNA (Apter, 1973). Assim, para McLuhan e a cultura cyberpunk, “o corpo, com a cibernética de Wiener, e hoje com o projeto Genoma Humano, é visto como pura informação” (Lemos, 2002, p.234).

É interessante notar como o “lado cyber” se manifesta na ficção cyberpunk. Conforme o autor:

As histórias cyberpunks falavam [...] de máquinas cibernéticas: tecnologia de computadores, meios de comunicação de massa, implantes neurais, etc [...]. Frequentemente estes sistemas tecnológicos se estendiam até os “componentes humanos”, através de implantes mentais, próteses, clonagem, ou com a criação de seres gerados a partir de engenharia genética (replicantes). Esta é a parte cyber da ficção cyberpunk. (Lemos, 2004)

Implantes cibernéticos em seres humanos evocam, na obra de McLuhan, o conceito de híbrido. Para Leão (2004), o conceito de McLuhan ajuda a compreender o encontro do humano com a máquina. Assim, a definição de híbrido remete ao cyborg, meio-humano, meio-máquina – figura freqüente na ficção cyberpunk. De acordo com McLuhan (1969, p.75), “o híbrido, ou encontro de dois meios, constitui um momento de verdade e revelação, do qual nasce a forma nova”. Da mesma forma, Lemos (2002) aponta a questão do cyborg como “estrutural da própria humanidade”, pois abole a falsa dicotomia entre o artificial e o natural.

Além da presença do cyborg na ficção cyberpunk, também há as Inteligências Artificiais. Enquanto o cyborg exprime o processo de mecanização do homem, a

Inteligência Artificial (doravante IA) exprime o inverso: a humanização da máquina. McLuhan (1969) se questiona: “Em seu melhor, não constitui o mecânico uma notável aproximação ao orgânico?”. Como mostra Olsen, a dicotomia orgânico-mecânico, homem-máquina, manifesta-se nas personagens de *Neuromancer*:

Os humanos no romance de Gibson tendem a agir como máquinas, enquanto que as máquinas tendem a agir como humanos. Personagens como Molly e Armitage, por exemplo, exibem ações internas limitadas na forma de pensamentos e sentimentos. Na verdade, eles quase agem como autômatos altamente complexos. Quase nunca ponderam idéias. Não podem amar. E não podem sequer odiar no sentido tradicional. (apud Fernandes, 2004, p.49)

Para Teixeira (1990), a comparação entre o cérebro humano e o computador foi crucial para o surgimento da IA como disciplina científica. Da mesma forma, McLuhan & Fiore (1971) enxergam o computador como uma extensão do sistema nervoso central. Não por acaso, na narrativa de *Neuromancer*, o nome dado à polícia que fiscaliza as IAs é Turing, o sobrenome do pesquisador pioneiro Alan Turing. Para justificar a capacidade de pensar dos computadores, Turing afirma que, como o computador, “o cérebro humano é também programado, pela genética, pela educação e pela experiência” (Apter, 1973, p.77). Da mesma forma, McLuhan (1969) diz que os “esforços, impulsos e aspirações humanas” podem ser programados para atingir o objetivo da cultura eletrônica: a formação da consciência coletiva.

Pierre Lévy (1999) identifica o ciberespaço como a concretização tecnológica da consciência coletiva, apesar de usar outro termo semelhante: inteligência coletiva. Embora não tenha presenciado o surgimento do ciberespaço, “McLuhan, pensando em redes mundiais de televisão via satélite, chamava a atenção para a possibilidade de formação da *aldeia global* (grifo do autor), mas foi esquecido na década seguinte. A tecnologia ainda não estava pronta” (Ricardo, 2000, p.199). Os questionamentos sobre a formação da consciência coletiva também são centrais em *Neuromancer*: Gibson (2003, p.67) assemelha o ciberespaço como “uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano”. Antes do surgimento da *World Wide Web*, Gibson já imaginava uma rede compartilhada por todos os computadores do mundo.

O lado “punk”

O “lado punk” da obra de McLuhan situa-se na relação entre as idéias do pensador canadense com a contracultura. Inventado pela imprensa norte-americana, o termo contracultura surgiu na década de 60 e denomina um conjunto de manifestações culturais que se opõe às

instituições da sociedade ocidental (Pereira, 1985).

Ivan Martins, no prefácio do livro *Do clichê ao arquétipo*, observa, no embate entre a cultura tipográfica e a cultura eletrônica, o surgimento dos sintomas da contracultura: os hippies, os yippies, as drogas, as famílias comunitárias (McLuhan & Watson, 1973). Mas o que leva Martins (1985, p.28-29) a tirar essa conclusão? No entender de Pereira, a sociedade que os jovens rebeldes dos anos 60 são contra é “uma *sociedade tecnocrática* (grifo nosso) voltada para a busca de um ideal máximo de modernização, racionalização e planejamento, com privilégio dos aspectos técnico-rationais sobre os sociais e humanos, reforçando uma tendência crescente para a *burocratização da vida social* (grifo nosso)”. A “sociedade tecnocrática” e a cultura tipográfica possuem características semelhantes: uniformidade e centralização. Enfim, a “sociedade tecnocrática” resume-se ao *american way of life* (modo americano de vida), o alvo central da contestação dos anos 60. A respeito, McLuhan (1969, p.32-33) afirma o seguinte:

Os padrões americanos fincados na escrita como tecnologia uniforme aplicável a todos os níveis – educação, governo, indústria e vida social – estão agora ameaçados pela tecnologia elétrica. A ameaça de Stalin ou Hitler era externa. A tecnologia elétrica está dentro dos muros e nós somos insensíveis, surdos, cegos e mudos, ante a sua confrontação com a tecnologia de Gutenberg, na e através da qual se formou o modo americano de vida.

A tecnologia elétrica é contra a tecnologia de Gutenberg e possibilita o surgimento da contracultura. Por isso, “mesmo a contracultura, sendo anti-tecnológica, não seria possível sem drogas químicas, imagens (vídeo e cinema experimental) e a guitarra elétrica” (Lemos, 2002, p.93).

De acordo com Lemos (2002), a cultura cyberpunk herda os valores da contracultura, exceto aqueles que contestam a tecnologia. Assim, a cultura cyberpunk apresenta várias características em comum com a “*culture néo-tribale*”, descrita por Morin (1970, p. 111) e resumida por ele na seguinte fórmula: “*culture néo-tribale: néo-rousseauisme + néo-archaïsme + macluhanisme* (grifo nosso)”. Essa tríade remete aos hippies e aos “três grandes eixos de movimentação que marcavam sua rebelião – da cidade, a retirada para o campo; da família para a vida em comunidade; e do racionalismo cientificista para os mistérios e descobertas do misticismo e do psicodelismo das drogas” (Pereira, 1983, p.82). A retirada para o campo é o “*néo-rousseauisme*”; o misticismo e as drogas é o “*néo-archaïsme*”; e a vida em comunidade é o “*macluhanisme*”, a aldeia global.

Entretanto, a obra de McLuhan não se limita ao conceito de aldeia global: ela também discute os outros dois pontos da tríade formulada por Morin. De fato, ao ana-

lisar os efeitos da tecnologia elétrica, McLuhan & Fiore (1969) observam o surgimento de um novo arcaísmo e propõem o retorno das “emoções tribais”. Diferente da tecnologia tipográfica, predominantemente visual e individualista, a tecnologia elétrica resgata o som e a vida tribal. Na narrativa de Neuromancer, a música eletrônica (o dub) possibilita um “senso de comunidade” entre os rastafaris de Zion (Gibson, 2003).

Outro aspecto do novo arcaísmo é o misticismo. De acordo com o tradutor da nova versão de Neuromancer, Alex Antunes, os autores do movimento cyberpunk, ao observarem as características do ciberespaço, “notaram que, um pouco em comum com a visão mística disseminada nos anos 60 e 70, a principal viagem a ser empreendida era a *viagem para dentro* (grifo do autor), o infinito visto como instância simultaneamente exterior e interior ao ser humano” (Gibson, 2003, p.5). Da mesma forma, McLuhan também se apóia no discurso místico da contracultura, como afirma Pignatari (1973, p.32) ao dizer que “o que ele [Marshall McLuhan] dá é uma abertura para o misticismo da Era Eletrônica”. Já para Paul Virilio, “as referências místicas são as únicas que permitem compreender as tele-tecnologias, já que tocam à ubiqüidade, ao imediato, ao instantâneo, à omnividência, que são atributos do divino e não do humano” (apud Lemos, 2002, p.57). Enfim, na ficção cyberpunk, a relação entre misticismo e tecnologia é evidente. Segundo Lemos (2002, p.205),

Não é sem consequência que Norman Spinrad propõe analisar a ficção-científica cyberpunk pela ótica neuromântica. O termo é um trocadilho entre neuro e mântico, criando mágicos cibernéticos, unindo a força racional da neurociência com as potências desconhecidas da magia.

O novo arcaísmo também se manifesta nas drogas químicas. Para McLuhan e Fiore (1971), as drogas simulam o ambiente elétrico. De acordo com Antunes, a “visão da tecnologia não como ferramenta objetiva, mas como gatilho incidental de *percepções alteradas* (grifo nosso)” (Gibson, 2003, p.6), elaborada por autores da FC “desviante” dos anos 60, influenciou profundamente os escritores cyberpunk. Na narrativa de Neuromancer, a relação entre drogas e tecnologia é evidente: os efeitos das drogas imitam a experiência do ciberespaço e vice-versa.

O nomadismo é outra característica do novo arcaísmo. McLuhan (1969, p.318), via nos beatniks um modelo do “homem-coletor de comida [que] reaparece incongruentemente como coletor de informação. Neste seu papel, o homem eletrônico não é menos nômade do que seus ancestrais paleolíticos”. Os beatniks são os grandes influenciadores da contracultura: representantes da rebeldia dos anos 50, eles são fascinados pelas doutrinas orientais e avessos ao intelectualismo (Pereira, 1985).

O espírito nômade dos beatniks é retratado na ficção cyberpunk, conforme escreve Amaral:

Quanto aos personagens do cyberpunk há uma ampla variação, de hackers a mercenários. Contudo, o andarilho é um dos arquétipos centrais. Figura presente na literatura de estrada dos beatniks, herdeiro da filosofia nietzscheana e descrito pela poesia de Baudelaire como “o pesquisador do infinito”, o andarilho é trazido das estradas empoeiradas para o ciberespaço. Ele é o cowboy digital Case, de Neuromancer, que inspirou tanto a canção “The Wanderer” (O Andarilho) do U2, como o hacker Neo de Matrix. (2003a, p.3)

Mas como o “néo-rousseauismo”, um dos elementos da “culture “néo-tribal”, se manifesta na cultura e na ficção cyberpunk? O filósofo Jean-Jacques Rousseau encontra na natureza um modelo perfeito de sociedade. Assim, o “néo-rousseauismo” também pode ser interpretado como uma nova utopia, um novo paraíso. Mas, diferente dos hippies, os cyberpunks elegem o ciberespaço como novo paraíso. O próprio significado etimológico da palavra utopia combina com a natureza do ciberespaço: nenhum lugar físico. A respeito, o Coletivo NTC (1996, p.329) afirma o seguinte:

Em Neuromancer, ficção científica de William Gibson, os hackers se referem ao corpo humano como “a carne” (the meat), expressão da frustração diante dos entraves corporais à experimentação do ciberespaço, com suas inúmeras possibilidades de expansão da mente e potencialização da vivência, imaterial, de variados sonhos e desejos.

A expressão “a carne” se remete ao discurso medieval-religioso. Ao apresentar a visão do autor do livro *The postmodern paradise: Dante, cyberpunk and technology of cyberspace*, Jeffrey Fischer, Amaral (2005) afirma que a literatura cyberpunk retoma a temática da “aspiração medieval à vida eterna” ao caracterizar personagens que desprezam o corpo material e que desejam transformar-se em dados imateriais, habitantes do ciberespaço. Da mesma forma, como visto anteriormente, a obra de McLuhan enfatiza a tradução do ser humano em “termos de informação”. Enfim, o reaparecimento da temática da “aspiração medieval à vida eterna”, tanto na ficção cyberpunk, quanto na obra de McLuhan, reflete a idéia do ciberespaço como novo paraíso. Em Neuromancer, por exemplo, perder o contato com o ciberespaço era, “para Case, que tinha vivido na euforia incorpórea do ciberespaço, [...] a *Queda* (grifo nosso)” (Gibson, 2003, p.14). Sobre a crença medieval milenarista, Silva (2004, p.3-4) escreve o seguinte:

Aos poucos a tecnologia começa a ser vista como uma forma de retomar a perfeição e atingir o conhe-

cimento perdido com o *pecado original* (grifo nosso), preparando-se para a chegada do novo milênio. Essa relação entre a tecnologia e a transcendência, que mostra o avanço tecnológico como forma de sabedoria, conhecimento e proximidade do divino, estava intrinsecamente ligada à crença milenarista.

McLuhan (1969, p.394) também se apropria do discurso medieval-religioso ao falar da função do ser humano diante das novas tecnologias: “Assim como a *Adão do Paraíso* (grifo nosso) fora dada a tarefa de contemplação e da nomeação das coisas – assim se dá com a automação. Agora não temos senão que nomear e programar um processo ou um produto para que ele se realize”.

Considerações finais

Quando estudantes do segundo grau, nos Estados Unidos, conseguem acesso a programas secretos do Pentágono, ou de natureza bancária, através de uma incrível grampeagem, ou quando um engenheiro sai da sua e, no seu sofisticado *micro* (grifo do autor), começa a transar formas e cores, como se fosse programador visual de vinhetas para a televisão, ou ainda possibilidades musicais combinatórias – é fácil perceber que estamos em outro estágio de alfabetização e cultura, em outro estágio de ensino, em outro estágio de “especialização” (desespecialização) profissional: arte e ciência voltam a transar numa boa, nesta Revolução Industrial, que é de natureza eletroeletrônica. (Pignatari, 1984, p.13)

Voltando às perguntas feitas no início do artigo: de onde vem a inspiração da ficção científica? Das tendências do presente ou das tentativas de antecipar o futuro? A resposta abarca as duas opções: das tendências do presente, pois, como foi visto, o uso do futuro como “metáfora do presente” é recorrente na FC; e das tentativas de antecipar o futuro, pois, para Wyndhan Lewis, “o artista está sempre empenhado em escrever a minuciosa história do futuro, porque ele é a única pessoa consciente da natureza presente!” (apud McLuhan, 1964, p.85). Gibson, por exemplo, ainda na década de 80,

[...]ajudou a criar o comportamento da cultura vigente hoje. A cibercultura, com sua ética hacker, sua música eletrônica, sua sampleagem cultural, suas tribos urbanas – o embrião da mudança já existia antes de Gibson. Mas ninguém, nem antes nem depois dele, conseguiu dar forma ao sonho de maneira tão radical. (Fernandes, 2004, p.75)

Assim, a arte, como produto das condições histórico-sociais vividas pelo artista, é também modeladora do futuro. Mas da mesma forma que a arte é um produto das condições histórico-sociais, a ciência também é. De acordo com França (2001, p.51), “vale sempre lembrar

que a ciência é social, e é histórica. É um produto dos homens e das condições específicas por eles vividas; traz as marcas de suas necessidades, suas vicissitudes, seus limites e seus *investimentos* (grifo nosso)”. É nesse contexto que se pode enxergar a obra de McLuhan não apenas como científica, limitada aos fatos empíricos, mas como investidora em comportamentos: comportamentos que se assemelham aos da cibercultura. Vista por essa ótica, a linha que separa ciência (ou produção acadêmica) e arte (ou indústria cultural) torna-se tênue

■ FAMECOS

REFERÊNCIAS

- ALLEN, L. David. *No mundo da ficção científica*. São Paulo: Summus, 1974.
- AMARAL, Adriana. *A metrópole e o triunfo distópico – a cidade como útero necrosado na ficção cyberpunk* (2005). Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/amaral-adriana-cyberpunk-e-cidade.pdf>>. Acesso 26 out 2005.
- _____. *A visão cyberpunk de mundo através das lentes escuras de Matrix* (2003a). Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/amaral-adriana-cyberpunk-posmodernismo.pdf>> Acesso 26 out 2005.
- _____. *Cyberpunk e pós-modernismo* (2003b). Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/amaral-adriana-cyberpunk-posmodernismo.pdf>> Acesso 26 out 2005.
- _____. *Espectros da ficção científica. A herança sobrenatural do gótico no cyberpunk* (2004). Disponível em: <<http://www.versoereverso.unisinos.br/index.php?e=2&s=9&a=15>> Acesso 26 out 2005.
- APTER, Michael J. *Cibernética e psicologia*. Petrópolis: Vozes, 1973.
- BIBLIOTECA SALVAT DE GRANDES TEMAS. Rio de Janeiro: Salvat, v. 29, 1979.
- COLETIVO NTC. *Pensar-pulsar: cultura comunicacional, tecnologias, velocidade*. São Paulo: Edições NTC, 1996.
- DIZARD JR., Wilson. *A nova mídia: a comunicação de massa na era da informação*. Rio de Janeiro: Zahar, 2000.
- DOHERTY, Michael E. *Marshall McLuhan se encuentra con William Gibson en el ciberespacio* (1997). Disponível em: <<http://rehue.csociales.uchile.cl/rehuehome/facultad/publicaciones/Talon/>>

- talón4/talón4-9.htm>. Acesso 26 out 2005.
- FERNANDES, Fábio. *A construção do imaginário cyber: William Gibson, o criador da cibercultura*. Dissertação de mestrado em comunicação e semiótica. São Paulo: PUC-SP, 2004.
- FRANÇA, Vera Veiga. O objeto da comunicação/A comunicação como objeto. In: HOHLFELDT, Antonio; MARTINO, Luiz C. & FRANÇA, Vera Veiga (Orgs.). *Teorias da comunicação: conceitos, escolas e tendências*. Petrópolis: Vozes, 2001.
- LEÃO, Heloisa Helena da Fonseca Carneiro. *O corpo tecnológico como suporte artístico no caminho do pós-humano: a arte contemporânea e a ficção científica como referências para as mutações do corpo* (2004). Disponível em: <http://www.pucsp.br/pos/filosofia/Pragmatismo/cognitio_estudos/cog_estudos_1/cognitio_estudos_1_sumario.htm>. Acesso 26 out 2005.
- LEMO, André. *Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- _____. *Ficção científica cyberpunk: o imaginário da cibercultura* (2004). Disponível em: <<http://www.comciencia.br/reportagens/2004/10/11.shtml>>. Acesso 26 out 2005.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 1969.
- _____ & FIORE, Quentin. *Guerra e paz na aldeia global*. Rio de Janeiro: Record, 1971.
- _____. *O meio são as massa-gens*. Rio de Janeiro: Record, 1969.
- _____ & WATSON, Wilfred. *Do clichê ao arquétipo*. Rio de Janeiro: Record, 1973.
- MORIN, Edgar. *Journal de Californie*. Paris: Seuil, 1970.
- OLIVEIRA, Fátima Regis de. *Ficção científica: uma narrativa da subjetividade homem-máquina*. In: XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Belo Horizonte: Intercom, 2003.
- PEREIRA, Carlos Alberto M. *O que é contracultura*. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- PIGNATARI, Décio. As massas e os mídias. In: *Comunicação e novas tecnologias: reflexões*. São Paulo: CESP, 1984.
- _____. *Contracomunicação*. São Paulo: Perspectiva, 1973.
- RICARDO, Militão de Maya. Da Juke Box ao MP3 – A voz da juventude. In: PELLANDA, Nize Maria Campos; PELLANDA, Eduardo Campos (Orgs.). *Ciberespaço: um hipertexto com Pierre Lévy*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2000.
- SCHOEREDER, Gilberto. *Ficção científica*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1986.
- SILVA, Fernanda de Souza Lima da Costa e. A sacralidade das tecnologias da informação. In: XXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Porto Alegre: Intercom, 2004.
- SILVA FILHO, Genésio Zeferino da. Os meios são cultura. In: *Comunicação e pastoral*. Belo Horizonte, nº 19, s/d.
- TAVARES, Bráulio. *O que é ficção científica*. São Paulo: Brasiliense, 1992.
- TREMBLAY, Gaëtan. De Marshall McLuhan a Harold Innis ou da Aldeia Global ao Império Mundial. *Revista Famecos: mídia, cultura e tecnologia*. Porto Alegre: EDIPUCRS, nº 22, p.13-22, 2003.
- TUCHERMAN, Ieda. *A ficção científica como narrativa do mundo contemporâneo* (2004). Disponível em: <<http://www.comciencia.br/reportagens/2004/10/09.shtml>>. Acesso 26 out 2005.
- WELLS, H. G. *A máquina do tempo*. São Paulo: Nova Alexandria, s/d.