

Visões Perigosas: Para uma genealogia do cyberpunk. Os conceitos de cyberpunk e sua disseminação na comunicação e na cibercultura.

Autora: Adriana da Rosa Amaral

Instituição: Professora e pesquisadora do Mestrado em Comunicação da UTP, Universidade Tuiuti do Paraná. Doutora em Comunicação Social pela PUCRS (Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul). Estágio de Doutorado (Bolsa Sanduíche CNPq) no Boston College, Estados Unidos.

Resumo: O presente artigo, resumo da tese de doutorado da autora, trata dos conceitos de cyberpunk enquanto um modo de ser estético da cibercultura e o seu impacto na atualidade. Mapeamos alguns dos conceitos e características do estilo cyberpunk, que é tanto um subgênero de ficção-científica cuja tradição é herdada das visões distópicas do romantismo gótico (Amaral, 2004) quanto uma subcultura (Thornton, 1996). Observa-se que sua estética permanece na comunicação através de um legado de atitude em relação à tecnologia (mobilidade, novas mídias) e de reconfiguração corporal (biotecnologias, IA).

Palavras-chave: 1. cyberpunk; 2. cibercultura 3. subculturas

1. A estética cyberpunk – a volta do que não foi.

Passaram-se mais de vinte anos entre o surgimento e a “morte” do cyberpunk enquanto tendência/movimento de ficção-científica¹. Apesar do tempo, essa estética característica da cibercultura permanece em objetos comunicacionais como *games*, música, *flyers*, moda, etc. Características como a fusão homem-máquina, o implante de memórias, a idéia de superação da carne pela mente, a dissolução entre real e simulação, o visual obscuro dos figurinos (a dupla couro + óculos escuros), a metrópole soturna e o estilo *technoir*² continuam a permear o imaginário pop, seja em letras de músicas, seja no campo cinematográfico, e mesmo em outras manifestações estéticas, científicas e tecnológicas³.

No domínio das ruas, assistimos ao desfile de tecnologias móveis como *iPods* e outros mp3 players, celulares, *palmtops*, muitas vezes funcionando como extensões de nossas memórias comunicacionais. Palavras do campo da informática como *download*, *blogs*, *wi-fi* são cada vez mais apropriadas pelas mídias e afetam o dia-a-dia das pessoas. A cultura do remix (Vianna, 2005) sampleia, recorta e cola os mais variados termos e atitudes para compor o mosaico cultural que vivemos. Partindo da premissa de que passamos de um momento de conexão para uma era de mobilidade (Lemos, 2005), visualizamos as tecnologias móveis (celulares, redes wifis etc) como “herdeiras” estéticas das propostas ficcionais dos cyberpunks.

Não vemos seres com implantes de chips nos cérebros, mas enviamos arquivos, mensagens, vídeos, fotos e músicas com a rapidez de um toque do polegar; vestimos tecidos inteligentes; colaboramos com o jornalismo *open source*, escrevemos blogs; reconfiguramos

¹Doravante abreviada como FC.

²O *technoir* é a mistura entre tecnologia e o estilo cinematográfico noir (dos anos 40), muito comumente visto em filmes como *Blade Runner*, *Cidade das Sombras* e *Sin City*, entre outros. Uma análise desse elemento encontra-se em AMARAL, Adriana. Explorando as sombras da distopia philipkdickiana - de como o cinema *technoir* legitimou o status cyberpunk de Philip K. Dick. **404notFound**, Salvador, v.39, set. 2004. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOfound/404_39.htm>

³“As fronteiras difusas das pesquisas artísticas e cinéticas com tecnologias fazem aparecer no contexto contemporâneo um território entrecruzado de complexas camadas genealógicas: a sensibilidade da arte, a objetividade da ciência, a complexidade das tecnologias. A criatividade de artistas e cientistas configura hoje uma grande comunidade, que ao lado de sociedades científicas, instituições e centros de pesquisa contemporâneos, está engajada na busca de explorar características próprias de nosso cotidiano tecnológico” (Domingues, 2003, p. 11)

nossos corpos com cirurgias plásticas. Mesmo assim, os conceitos, as características e a própria influência do cyberpunk nesse contexto, parecem continuar encobertas por um manto negro de confusão eletrônica, que perpassam teorias que vão da crítica literária à sociologia. Esse artigo visa uma genealogia desses conceitos, destacando sua importância e influência na comunicação.

1.1 Cyberpunk – o estado-da-arte no campo da comunicação e da cibercultura.

A pesquisa dos conceitos de cyberpunk foi construída a partir da observação empírica de que eles estariam disseminados em ordens distintas: literária (o movimento cyberpunk na FC nos anos 80), tecnológica e cultural (como elemento estético da cibercultura) e social (enquanto subcultura relacionada tanto a uma atitude política – *hackers* - quanto estética- a cultura *industrial*). Vejamos então como se configuram essas duas vertentes: 1) como subgênero de ficção-científica e 2) como uma visão de mundo (*Weltanschauung*), através de seu impacto cultural que engloba uma subcultura de ordem da rebeldia juvenil. Nos últimos vinte anos, o cyberpunk e suas imbricações na cultura contemporânea têm sido objeto de diversas pesquisas norte-americanas e européias, como em Bukatman (1993), McCaffery (1994), McCarron (1996), Featherstone e Burrows (1995), Roberts (2000), Dyens (2001) e Heuser (2003). Entretanto, percebe-se que há pouca sistematização dos conceitos e da importância do imaginário da FC nos estudos do campo da comunicação⁴ e da cibercultura.

Em relação ao Brasil, há pouquíssimas pesquisas sobre o assunto. Destaca-se o trabalho de Lemos com o texto “A cultura cyberpunk”, de 1993, a contribuição da pesquisa do Núcleo de Cibercultura da FACOM/UFBA, chamada *A cultura cyberpunk no Brasil*, e os capítulos V, VI e VII da Parte III do livro *Cibercultura*, publicado em 2002. Em uma consulta ao *Banco de Teses e Dissertações da CAPES/CNPq*⁵, até o presente momento, a primeira tese de doutorado específica sobre o tema é a da autora⁶, fora isso, há duas dissertações de mestrado⁷. Há, portanto, uma lacuna no que diz respeito à especificidade da FC⁸ e do cyberpunk.

Outro ponto a ser ressaltado é a definição do papel e do campo da comunicação a partir do conceito de cyberpunk, como uma categoria cultural que permeia e é permeada pelo pensamento tecnológico e a mescla de elementos sintéticos e analógicos, máquinas e

⁴ Entende-se a comunicação como as lacunas que preenchem a relação de forças entre os distintos fenômenos sociais aqui tratados.

⁵ Disponível em http://www.capes.gov.br/capes/portal/conteudo/10/Banco_Teses.htm.

⁶ AMARAL, Adriana. **Visões perigosas. Uma arque-genealogia do cyberpunk. Do romantismo gótico às subculturas. Comunicação e cibercultura em Philip K. Dick**, tese de Doutorado, julho de 2005 no PPGCOM/PUCRS. Disponível em <http://www.pucrs.br/famecos/pos/download/tese_adrianaamaral.pdf>. Esse artigo é um resumo e uma re-elaboração de algumas conclusões da tese.

⁷ 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 trata das questões referentes à sociabilidade entre os grupos a partir do imaginário cyberpunk, utilizando a sociologia compreensiva de Michel Maffesoli, enquanto a segunda analisa a obra de William Gibson pelo viés da semiótica.

⁸ Nesse sentido Muniz Sodré aparece como um dos pioneiros com a obra: *A ficção no tempo: análise da narrativa de science-fiction* publicada em 1973. Destacam-se também os trabalhos de TUCHERMAN, Ieda. **Breve história do corpo e de seus monstros**. 1. ed. Lisboa: Editora Vega, 1999. e a tese de doutorado de OLIVEIRA, Fatima C. Regis de. **A ficção científica como narrativa da subjetividade homem-máquina**. Tese de Doutorado, UFRJ, 2002.

homens, cuja a eficiência reprodutiva dos ambientes midiáticos pode apontar, como afirma Dyens (2001), uma independência dos artefatos tecnológicos em relação aos seres orgânicos,

Ambientes de mídia (mais especificamente, a Internet e as redes de telecomunicação, mas também coisas como editoras, a indústria da música e 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 (...) Nossa extinção (ou pelo menos as profundas mudanças às quais nossa vida será submetida) não será originada por um pedaço de estrela errante que colidirá com a terra, mas muito simplesmente das nossas telas de TV, religiões, websites, escritos, rádios, e assim por diante (DYENS, 2001, p. 18).

Para além da constante mediatização e aceleração das tecnologias de comunicação, o imaginário tecnológico⁹ aparece como um componente indissociável da potencialização material das mesmas, servindo como vetor de idéias acerca da cibercultura. É nesse domínio que se inserem os estudos de cibercultura dentro do campo da comunicação, estabelecendo questões de mediação¹⁰ entre o impacto das TICs (Tecnologias de Informação e Comunicação) na sociedade sem ignorar o impacto da própria sociedade nas TICs.(HAKKEN, 1999, p. 41).

2. Os conceitos e as influências do cyberpunk - cyber + punk.

O termo cyberpunk foi primeiramente usado pelo escritor norte-americano Bruce Bethke em sua *short-story*¹¹ homônima. Ela apareceu em uma estória publicada em novembro de 1984 na revista *Amazing Stories*, mas seu uso foi popularizado alguns meses 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).

2.1 O futuro de óculos escuros – o cyberpunk como movimento literário.

Apesar da literatura e da cultura pop constituírem as forças e poderes que interagem e influenciam uma à outra; o movimento literário foi mais enfatizado no meio acadêmico; enquanto que a mídia chamou atenção para as práticas sociais e comunicacionais que surgiram com a nova cultura do computador, como é o caso dos *hackers*.

A parte “cyber” do nome desse movimento reconhece o seu compromisso em explorar as implicações de um mundo cibernético no qual a informação gerada por computador e manipulada torna-se uma nova fundação da realidade. A parte “punk” reconhece a sua atitude alienada e às vezes cínica para com a autoridade e o estabelecimento de todos os tipos (LANDON, 1997, p.160).

O surgimento da geração de escritores cyberpunks gerou debates acalorados através de editoriais de revistas, convenções de fãs, etc. Surgiram rótulos como *The Movement* (O Movimento), *Mirrorshades Movement* (Movimento dos Óculos Espelhados),

⁹Duas visões distintas acerca desse imaginário estão em SILVA(2000) e FELINTO (2005).

¹⁰ Hakken (1999) enfatiza que uma das correntes etnográficas de pesquisa sobre o ciberespaço pretende aproximações entre ciberquestões de mediação, embora voltada para os Estudos Culturais e de Comunicação.

¹¹ A definição de Wolfe (1986, p. 118) para *short-story* é uma narrativa menor do que uma novela, que tenha entre 2.000 a 15.000 palavras. Segundo ele, a *short-story* possui influências realistas, mas também surrealistas. É um gênero literário que difere do conto e da novela, tipicamente na língua inglesa. No Brasil, não há correlato para o termo, uma vez que as características do conto são diferentes.

Neuromancers (Neuromânticos), *Newromancers* (Novos românticos), *New Wave of the 80s* (Nova Onda dos Anos 80), tornando-se de uso comum do mercado (Shiner, 1992, p. 17)¹². Quando o *New York Times* utilizou o termo como sinônimo de *hacker* de forma pejorativa, ofendeu tanto a subcultura *hacker* como a da FC. O que vemos nesse caso é o que Thornton (1996) chama de autenticidade de uma subcultura¹³, cujo valor está diretamente ligado à legitimação dos seus participantes.

Com a intensa popularização das temáticas e elementos do cyberpunk espalhados por diversas mídias, muitos autores quiseram “pegar carona” em seu apelo comercial, repetindo imagens e narrativas, tornando o estilo um clichê de si mesmo. Ele também desdobrou-se em sub-subgêneros que se distanciaram bastante da proposta original.

TABELA 1

Sub-estilos de cyberpunk¹⁴:

Sub-subgênero	Temática	Estilo
<i>Biopunk</i> ¹⁵	O centro do biopunk é a biologia, através de biotécnicas de fusão corporal com outros indivíduos, através da manipulação genética dos cromossomos.	O mais conhecido escritor desse campo é Paul Di Filippo. Um exemplo cinematográfico seria <i>Robocop I</i> .

¹² Vejamos algumas explicações para esses rótulos: *The Movement*: Para não utilizar o termo cyberpunk, que ele julgava um rótulo por demais comercial, o escritor John Shirley começou a referir-se a ele como “O movimento”; *Mirrorshades movement*; Essa etiqueta foi cunhada pelo escritor Lewis Shiner, e remete à citação do autor mainstream J.G. Ballard, “the future’s so bright I have to wear shades” (O futuro é tão brilhante que é preciso usar óculos escuros) e também ao fato de que muitos personagens nas histórias cyberpunk usam óculos espelhados e alguns dos escritores como Lewis Shiner e Bruce Sterling também adotaram esse visual; *Newromancers*: Rótulo que remete ao livro de Gibson e que passou a ser utilizado após a publicação do artigo do teórico Istvan Csicsery-Ronay Jr chamado *Cyberpunk and Neuromanticism* de 1988.

¹³ Um outro fato importante e que difere a geração de escritores cyberpunk das anteriores é o aspecto mercadológico da FC, que foi difundido através de suas manifestações micro-midiáticas (THORNTON, 1996, p. 137). como flyers, fanzines, listas, etc.

¹⁴ Outra fonte para a elaboração dessa tabela foi a Wikipedia (www.wikipedia.org)

¹⁵ McHale (1992, p. 257) traça um paralelo entre o biopunk e o gótico: “Não é difícil de ver que esses motivos revisam, atualizam e racionalizam os motivos clássicos de horror gótico de invasão corporal e disrupção. Esse é especificamente o caso com as variações bio-punks em torno do motivo de horror gótico clássico dos Filmes B: o tema do zumbi”.

<i>Steampunk</i>	Variante do cyberpunk em que a ação se passa basicamente na Era Vitoriana, criando um mundo paralelo em que a sociedade vitoriana do final de século tem acesso à tecnologia, contudo mantendo a atitude punk. Mantém os princípios distópicos cyberpunks, mas combinando-os com elementos vitorianos como as máquinas de vapor (steam). O steampunk também incorpora mais elementos históricos e de fantasia (incorporando personagens lendários), desdobrando-se em “Clockpunk” (nas histórias que utilizam maquinações de relógio), “sandalpunk” (as histórias acontecem na Idade Antiga, por ex, Roma), “bronzepunk” (estórias centradas na Era do Bronze) e “stonepunk” (estórias situadas na Era da Pedra).	Uma das principais obras de steampunk é a novela <i>The Difference Engine</i> , escrita por William Gibson e Bruce Sterling em 1992. A estória aplica os princípios cyberpunks de Gibson e Sterling a uma Era Vitoriana alternativa onde o computador mecânico de Charles Babbage foi efetivamente construído. Outra obra importante são as duas revistas em quadrinhos produzidas por Alan Moore e Kevin O’Neill, chamadas <i>A league of extraordinary gentlemen</i> ¹⁶ . Devido a popularidade do estilo entre as pessoas envolvidas na cultura punk e gótica, houve um movimento em direção a uma subcultura steampunk, principalmente através da moda, decoração e música, ou seja, de uma estética. Os integrantes dessa subcultura, muitas vezes são chamados de neovitorianos ¹⁷ .
<i>Splatterpunk</i>	Subgênero de horror (e não de FC) surgido paralelamente ao cyberpunk, que mostra cenas de violência apresentadas de forma ainda mais gráfica e detalhista do que as gerações anteriores ¹⁸ .	O escritor mais conhecido é Clive Barker, embora aquele que seja considerado o mais inovador seja David Schow.
<i>Mannerpunk</i>	Subgênero de fantasia, cunhado pelo crítico Donald G. Keller em um artigo chamado <i>The manner of fantasy</i> publicado na Revista <i>The New York Review of Science Fiction</i> em 1991. Tem sua inspiração nas comédias de maneiras (maneirismo de autores como Jane Austen e Oscar Wilde) tanto como nos autores de fantasia como J.R.R. Tolkien. Mistura também aventura, intriga, magia e ficção histórica.	Entre os principais autores estão Pamela Dean e Steve Brust.

FONTE – AMARAL (2005)

Na década de 90 começaram os anúncios da “morte” do cyberpunk enquanto movimento literário. As temáticas centrais são apropriadas e repetidas por outros autores. Gibson, Shirley e outros tentam se desvencilhar do termo. Em 1991, a novela *Snow Crash* de Neal Stephenson, é chamada de *pós-cyberpunk*. Em 1993, Paul Saffo publica o artigo *Cyberpunk R.I.P.* comparando o surgimento e desaparecimento do cyberpunk com a geração *beatnik* e o movimento *hippie*. O filme *Johnny Mnemonic* (Johnny Mnemonic, Robert Longo, EUA) baseado na *short story* de Gibson — que também assina o roteiro — é lançado em 1995. A película é um fracasso comercial, recebendo críticas negativas. Arthur e Marylouise Kroker, teóricos da cibercultura¹⁹, comentam que o filme marca fenomenologicamente a morte do movimento, parecendo ingênuo e

¹⁶ *A Liga Extraordinária (The league of extraordinary gentlemen*, Stephen Norrington, 2003, EUA/Ing.).

¹⁷ Hodkinson (2002, p. 59) apresenta diversos subestilos góticos como neovitorianos e cybergóticos. Baddeley (2005) fala dos temas relacionados aos cybergóticos, “a atividade hacker e o ciberespaço – assuntos que têm se tornado cada vez mais dominantes na subcultura gótica, refletidos naqueles que começaram a se referir a si mesmos como ‘cybergóticos’”. (Baddeley, 2005, p. 86)

¹⁸ Mais informações sobre splatterpunk em Baddeley (2005): “Um novo movimento foi identificado pela primeira vez na Convenção Mundial de Fantasia de 1986 (...) David J. Schow “decidira que o horror gráfico que estava sendo produzido pelos escritores jovens, mórbidos e ávidos do gênero precisava de uma designação. O termo “cyberpunk” já havia sido cunhado para descrever a nova tendência fria e pessimista da ficção científica que iria introduzir uma era de realidades alternativas gerada por computador. Meio que de zombaria, Schow sugeriu que a nova geração selvagem do horror deveria ser definida como *splatterpunk*. O termo não vingou, mas (...) foi utilizado em determinadas ocasiões como um insulto a escritores que privilegiavam o sexo, a selvageria, os sobressaltos. (...) O *splatterpunk* trata de rebeldia, juventude e excitação, substituindo os clichês tradicionais do horror por referências da cultura *trash* atual na forma de programas de TV, fast food e rock n’roll”. (Baddeley, 2005, p. 78-79)

¹⁹ Editores da revista *Ctheory* (www.ctheory.net)

datado. Em 1999, Lawrence Person publica o artigo *Notes towards a post-cyberpunk manifesto*, onde fala sobre a emergência de uma nova estética literária que enfatiza um maior engajamento (social, político e até ecológico) das personagens. Saem os implantes metálicos e entram as bio e nano-tecnologias. Há inclusão de uma tecnocracia, considerando a sociedade como uma tecnologia em vez de apenas analisar os efeitos das TICs na sociedade. Da nova geração, destacam-se autores Cory Doctorow, Warren Ellis e Nancy Kress. Para Heuser (2003), não houve morte do cyberpunk, mas sim uma transformação. O ‘pós’cyberpunk é uma mutação do mesmo, que se recombina com outros elementos da FC.

2.2 O piloto da realidade – o cyberpunk como indivíduo da cibercultura.

Da noção literária, passamos para a noção sociológica de cyberpunk, que aponta para um mentor por trás das transformações tecnológicas em curso, um piloto da realidade. Timothy Leary ([1988] 1994), defendia o cyberpunk como uma atitude em relação ao mundo contemporâneo e à Sociedade da Informação. Um comportamento que explora a criatividade individual através do uso de todas as informações e dados disponíveis via tecnologia.

Cyberpunk é uma terminologia popular, que pode ser aceita num sentido tolerante de humor “high tech”, uma granada-significado atirada contra as barricadas conservadoras da linguagem. O cyberpunk é o piloto que pensa clara e criativamente, usando aplicações quântico-eletrônicas e know-how cerebral, o novo, atualizado modelo de ponta do século 21(...) Cyberpunks são os inventores, escritores inovadores, artistas tecnofronteiriços, diretores de filmes de risco, compositores de mutação icônica, artistas expressionistas, livre-cientistas tecno-criativos, visionários dos computadores empreendedores inovadores do show-bizz, hackers elegantes, videomagos dos efeitos especiais, pilotos de testes neurológicos, exploradores de mídia²⁰ (LEARY, [1988] 1994, p. 253).

A visão de Leary é próxima a de Lemos (2002) que afirma que a contracultura e a sociedade de massa contribuiu para o aparecimento dos cyberpunks como precursores da cibercultura, através de uma atitude contestadora e, conseqüentemente de uma formação social através de tribos urbanas distintas como *hackers*, *crackers*, *zippers*, *cypherpunks*, *ravers*, etc. Cyberpunk, além das figuras de revistas em quadrinhos, RPGs, games, etc é uma postura em relação ao mundo, seja esta a atitude encontrada no comportamento dos *hackers* e no ideário do livre-fluxo da informação, do ciberativismo, ciberfeminismo²¹, defesa dos direitos do ciberespaço, movimentos de software livre, *open source*, jornalismo colaborativo, entre outros.

3. As características do estilo cyberpunk e a formação de uma subcultura.

O estilo da subcultura cyberpunk comporta múltiplas características, muitas delas herdadas do romantismo gótico²². Vamos tratar brevemente de três elementos que consideramos centrais: o sublime tecnológico e o neogrotesco, o ciborgue e a cidade. Tais

²⁰ Essa tradução é de Augusto de Campos e foi publicada no artigo *Do caos ao espaço liberal*, no Caderno Mais! da **Folha de São Paulo**, de domingo, 09 de novembro de 2003.

²¹ Sobre o assunto ver algumas autoras como Haraway (1991) e Braidotti (2004).

²² Ver as relações entre o romantismo gótico e o cyberpunk em 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.unisinus.br/index.php?e=2&s=9&a=15>> Acesso em: 08 ago. 2004.

elementos foram reconfigurados esteticamente através das figuras dos *hackers e dos rivetheads*²³ em suas respectivas subculturas (hacker e industrial²⁴).

3.1 O sublime tecnológico e o neogrotesco.

Em 1756, Burke formula o conceito de sublime como o efeito estético que inspira ao mesmo tempo o terror e a dor, provocando emoções e contrapondo-se à placidez da beleza. O sublime é o efeito condutor do gótico, “(...) aquilo que desafia a compreensão racional invocando uma mistura de prazer e terror no espectador” (BURKE apud DERY, 1999, p. 160). Por ser uma alegoria constante do romantismo, o sublime retorna, de várias formas, sobrevivendo às mais diferentes tendências e, conforme constata Tabbi (1995), persiste na época contemporânea como figura de poder emotivo, mediado agora pela ciência e pela tecnologia.

Uma atração e repulsão simultâneas à tecnologia, um prazer complexo derivado da dor da insuficiência representacional, produziu paradoxalmente um dos mais poderosos modos de escrita moderna na América – um sublime tecnológico que pode estar situado, conceitual e temporalmente, entre Educação de Henry Adams e o Manifesto Cyborg de Donna Haraway (TABBI, 1995, p.01).

Em vez de sublime tecnológico, Dery (1999) define a estética da cibercultura como Neo Grotesca. Através de exemplos retirados da cultura *pop*, ele conta a trajetória da estética neogrotesca, dos *freakshows* da época vitoriana aos videoclipes de NIN, David Bowie e Marilyn Manson; do underground ao mainstream; dos relatos médicos expostos em museus ao cyberpunk, em um constante fluxo de forças. O corpo, a carne, o sangue, a matéria humana é a tônica dessa estética e, aparentemente se contrapõe às questões de descorporificação presentes nas temáticas cyberpunks. Apesar de tentar se livrar do “estorvo” no qual a carne teria se convertido, o corpo ainda é a fronteira final dos autores cyberpunks, que, em um primeiro momento de radicalismo tentaram abdicar dele, mas em seus escritos mais recentes — e na geração pós-cyberpunk — parecem re-corporificar as personagens.

Contrapondo a retórica cyberpunk de eterealização, com suas evocações rapsódicas de consciência corporificada superada pelo descarnado, existência “downloadeada” em memória de computador, o Novo Grotesco nos confronta com o fato inelutável de nossa mortalidade, lembrando-nos que (pelo menos por agora) as políticas do fim do século 20 aparecem em realidades físicas e não virtuais (DERY, 1999, p. 166).

3.2 Humano, demasiado andróide — Andróide, demasiado humano.

Outra figura recorrente é a do não-humano, seja ele inteligência ou vida artificial ou

²³ Além da ligação entre os cyberpunks da ficção e os *hackers* das ruas, existem as subculturas juvenis de cunho artístico como a subcultura “industrial” (seus participantes são chamados de rivetheads ou cybergóticos). Ela tem como foco a mistura entre o sintético e o analógico, principalmente em relação à música (o rock industrial, ou os gêneros eletrônicos como EBM, synthpop, technodark, etc). Uma análise mais aprofundada e comparativa dessas subculturas encontra-se em AMARAL, Adriana. Visões obscuras do underground – hackers e rivetheads, o cyberpunk como subcultura híbrida. **Revista 404notFound**, Salvador, n.47, jul. 2005. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404notFound/404_47.htm>.

²⁴ DERY (1996) chama a música industrial ou rock industrial de “metal machine music” e afirma que ela faz parte do contexto estético do cyberpunk devido à sonoridade que mistura o sintético com o analógico e também devido ao visual das bandas, fetichista e ao mesmo tempo distópico que reflete a própria FC do período, sem contar a influência da música nos escritores cyberpunks. Já MONROE (1999) atenta para a hibridização e para os gênero e subgêneros que misturam o rock e o eletrônico.

ciborgue e andróide. Para Gunkel (2001), o ciborgue²⁵ “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). Já Springer (1997), vê o conceito de ciborgue ligado às dicotomias como mente e corpo, humano e não-humano, analógico e digital. 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 e na própria cibernética de primeira geração de Wiener (1948).

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 subseqüentemente parece ameaçar. (...) Essa observação requer não apenas que se repense a tecnologia de comunicação, mas sim uma reorientação do sujeito da comunicação (GUNKEL, 2001, p. 183-184).

Além de um desdém em relação ao físico, uma fascinação com as formas pelas quais a carne é irrelevante comparada com a memória, o corpo ainda aparece como figura importante, seja através de suas modificações, implantes ou extensões. Ou, como relata Dery (1999) nas próprias deformações e aberrações do cyberpunk, o corpo ainda se faz presente.

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).

3.3 A cidade cyberpunk – o triunfo distópico.

Nosso terceiro ponto é a figura da metrópole urbana, apresentada como caótica, poluída e desorganizada em sua arquitetura gigantesca, aparece em diversas obras e tem suas origens no romantismo gótico, no qual os autores decadentistas se inspiraram para buscar a atmosfera de pavor através das construções e edifícios, com o intuito de produzir um efeito no leitor. A cidade possui um papel fundamental servindo como uma identidade sombria, chuvosa e apavorante convertendo-se em distopia arquitetônica e metáfora para o ciberespaço; suas ruas como “veias sujas” e abertas para o crime e a desorganização. Um depósito de “outsiders” que participam do jogo entre as grandes corporações que dominam a tecnologia e os hackers que tentam subvertê-la. A cidade *technoir* apresentada pelo cyberpunk, converte-se em uma influência sendo absorvida e disseminada através da estética visivelmente perceptível em filmes como *Blade Runner*, animações como *Akira*, *Ghost in the Shell*.

²⁵ A respeito de um rastreamento da figura do ciborgue, algumas referências básicas são Haraway ([1985] 1994), Gray (1995) e Hayles (1999).

Prunghaud (1997) descreve que, em um primeiro momento, a construção da novela gótica por excelência era a catedral. A catedral era uma metáfora para o corpo humano, pois os autores a percebem como um organismo vivo no qual há uma misteriosa harmonia. A imagem da catedral é resultado do projeto dos arquitetos da Idade Média que a conceberam como grandiosa e ao mesmo tempo como um lugar sagrado que representa a quintessência da feminilidade, a síntese da mãe, da esposa, da santa, da virgem, um lugar que não pode ser profanado. De 1880 em diante, a catedral perde seu papel dentro da estrutura das histórias góticas para a aparição da metrópole urbana com sua desorganização, sua amplidão e ao mesmo tempo, claustrofobia. A cidade passa a ser então a metáfora do lugar gótico com sua estrutura labiríntica herdada dos fortes medievais. Essa segunda fase está bastante marcada historicamente pela industrialização, pela modernização das vilas que passam a ficar cada vez maiores e tornam-se cidades, pela dissolução dos vínculos sociais das pequenas comunidades. A paisagem caótica e o crescimento desenfreado da *urbe* têm em Paris e Londres colossais exemplos. O gigantismo da metrópole herda o aspecto selvagem que caracteriza o local da habitação gótica, fazendo com que ela desempenhe um papel central dentro da estrutura da narrativa. Esse gigantismo apresenta-se para Bassa e Freixas (1993) como um dos eixos temáticos primordiais da FC. Se analisarmos a cidade como elemento integrante da vida, veremos que a metrópole e o desenvolvimento tecnológico caminham lado a lado. É por isso que, à medida que ela cresce e se desenvolve, de forma desordenada, sua importância aumenta exponencialmente dentro da FC, ocupando um lugar central no cyberpunk. A metrópole em sua feminilidade aparece no cyberpunk como uma mulher soturna, sombria, mal iluminada, ameaçadora e perigosa, em cujo útero foi gerado o espaço terminal (Bukatman, 1993) da existência humana e cujas ruas e construções abrigam seres híbridos, humanos e máquinas. O grande útero metropolitano encontra-se infectado pela tecnologia, necrosado e em vias de ser abandonado, tentando converter-se em dados, bytes, em informação pura a fim de transcender sua existência física em direção à alucinação consensual (Gibson, 1984) chamada ciberespaço.

Essa idéia da cidade obscura e perigosa que aparece nas imagens repetidas pelos filmes, nos videoclipes, games, etc parece agora se transferir para aspectos mais lúdicos e disseminados através dos sistemas móveis de comunicação, como se em vez de termos invadido completamente o ciberespaço, o ciberespaço é que invadiu as ruas através das tecnologias *wireless* e *wi-fi*, liberando-nos da cultura presa ao computador pessoal em direção à liberdade de movimentação permitida pelas redes móveis, computadores vestíveis, etc.

4. Considerações Finais - O legado da subcultura cyberpunk.

A partir dos elementos apontados anteriormente conseguimos vislumbrar algumas facetas da chamada subcultura cyberpunk. Assim, podemos traçar algumas conexões entre a imagem literária/visual dos cyberpunks e a apropriação tecnológica das ruas, principalmente em seus

aspectos estéticos e nas complexas relações entre moda/estilo, música e tecnologia, implícitas no “capital subcultural” (Thornton, 1996).

Eu creio que a moda está mais interessante, pois está começando a incorporar tecnologia usável – não exatamente implantes, mas na pele, casacos com fones de ouvido. O usuário médio de computador agora sabe menos sobre como manipular, dar forma ou adaptar o seu sistema de computador, o seu hardware do que há algumas décadas atrás, o foco agora está mais na usabilidade, mas também na moda e no estilo, especialmente quando você considera os produtos *iPod* e a estética Mac. Eu creio que as pessoas estão mais criativas em encontrar novos usos para as suas máquinas e bugigangas, algo que é mais notório na fusão entre telefones celulares, sistemas GPS, fotografia digital, agendas e mensagens de texto (HEUSER, 2005)²⁶.

McCaffery (1994, p. 287/288) explicita as relações entre o punk e o cyberpunk, comentando que os últimos se apropriaram de “aspectos específicos da iconografia, estética e ênfases temáticas punks e as incorporaram em sua ficção”. Essa atitude contida no cyberpunk divide com o próprio punk a questão do conhecimento adquirido nas ruas e o uso das tecnologias encontrado nos distintos grupos que habitam as metrópoles, aparecendo com clareza no discurso e nas narrativas cyberpunks, seja pela linguagem ou pelo estilo, e pela urbanidade (PORUSH, 1992, p. 254).

Para McCaffery (1994), o punk e o cyberpunk “usam a tecnologia como uma arma contra ela mesma e tentam reduzir o controle de sua forma a partir dos efeitos da indústria da mídia e restabelecer um senso de ameaça, de intensidade” (McCAFFERY, 1994, p. 289). No sentido de uma abertura para uma possível conexão no que diz respeito a audiência que o movimento cyberpunk atingiu, Suvin (1991) explicitou.

Não é difícil de encontrar o leitor ideal do cyberpunk: *hackers* de computador, misturadores de mídia, técnicos de estações de rádio e TV, jovens profissionais móveis, *free-lancers*, que não se importam onde eles trabalham, seja em Tóquio, Londres, Düsseldorf ou Los Angeles — eles só querem ter suas máquinas, querem fazer parte de uma rede global (SUVIN, 1991, p. 257).

Suvin (1991) também comenta sobre o futuro de influência oriental (japonês em especial) na obra de Gibson e Sterling e de como essa “extrapolação simulada” feita por ele pode ser vista nas ruas. Por exemplo, o estilo *gothic lolita*, pode ser considerado como uma influência nipônica, tendo surgido a partir das meninas japonesas que se vestem como garotinhas (estudantes com micro-saias, meias sete-oitavos, sapatos bonecas, maquiagem e cabelos presos em rabos de cavalo) personagens de *mangá* ou ídolos adolescentes japoneses, adoradas pelos *otakus*²⁷. Sterling (1990, p. 217) complementa sobre a inter-relação que há entre pessoas interessadas em tecnologia e o underground *pop* com os quais quem está de fora não está em contato. Ele cita o caso do fenômeno do cyberpunk

²⁶Resposta concedida em entrevista por email.

²⁷Nerds japoneses que se recusam a sair da adolescência colecionam informações das mais variadas formas, seja elas bonecos, ídolos, mangás, animes, etc. Uma boa inserção sociológica no tema dos otakus pode ser conferida no livro do jornalista francês Etienne Barral, chamado **Otaku. Os filhos do virtual**. São Paulo: SENAC, 2000. Também confira o artigo de BRUNI, Paolo. Cyberpunks no Komikku. In: **Revista 404notfound**, Salvador, vol 1, n. 49, dez. 2005. Disponível <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOf0und/404_49.htm> Acesso em 15 dez. 2005.

no Japão: “Em Tóquio eles tratam o cyberpunk como cultura pop em vez de um fenômeno de gênero”. Imagens fortes são os *mangás* e animações (*animes*) que usam a temática cyberpunk como *Ghost in the Shell 1 e 2*²⁸, *Geno Cyber*, *Cyberweapon*, *Cyber City Oedo*, *Akira*, *Aeon Flux*, *Akira*, *Robotech*, *Tetsuo* e outros. Até *Neuromancer* ganhou sua versão quadrinizada. O uso da tecnologia pelas ruas, através das subculturas²⁹, nos permite traçar algumas inferências a respeito da configuração de um estilo cyberpunk:

Amor - O amor nas histórias cyberpunks é visto como algo disfuncional. O sexo tende a ser de forma virtual (devido ao desprezo pela carne). Geralmente, um dos dois precisa deixar o local e abandona o parceiro (a). O clichê do amor romântico, embora não pareça encontrar seu ninho em meio aos fios, circuitos e componentes eletrônicos, de certa forma, impulsiona os heróis – vide o caso *The matrix*. Em termos de subcultura, entre os grupos, o amor varia entre ser visto como uma fraqueza e entre ser o que injeta ânimo e faz a vida continuar. No sentido sexual, grupos como hackers e industriais, por exemplo, tendem ter maior tolerância com a diversidade sexual, aceitando gays, bissexuais, lésbicas, transgêneros. O fetiche das relações sexuais entre homem e máquina é uma constante na subcultura *otaku* com seu voyeurismo e suas fantasias de humanos fazendo sexo com televisores e computadores. Para um lado mais carnal e menos virtual do sexo, o punk e as subculturas do pós-punk ampliaram as discussões e questionamentos de regras sociais com sua estética de pluralidade sexual e sadomasoquismo. **Artes** - O cyberpunk inspirou muitos artistas, principalmente na utilização de novas mídias como suporte da arte contemporânea. **Atitude** - Cyberpunk é um jeito de pensar, mas isso não quer dizer que seja seguido à risca feito uma espécie de bíblia. A maior parte dessas atitudes vêm da ética hacker ou da filosofia punk. De acordo com a *Mundo 2000*, são elas: O campo de batalha é a mente das pessoas; os domínios da informação gerada por computador são as próximas fronteiras; as mega-corporações são os novos governantes; a vida pode ser melhor através da química; pequenos grupos podem ameaçar o poder sobre os governantes, corporações, etc; a cultura do computador é expressa através da arte, da música, das comunidades virtuais, das subculturas das ruas e as pessoas não tem mais vergonha de assumir o papel que o computador desempenha em suas vidas dentro das subculturas; estamos nos tornando cyborgs, pois as tecnologias estão se tornando cada vez menores e mais próximas em nosso cotidiano e em breve se fundirão conosco. Os cyberpunks defendem a liberdade da informação, o anti-autoritarismo, o enfrentamento do poder, a devolução do “ruído” como *feedback* à sociedade e o faça você mesmo. **Cinema** – Alguns exemplos da estética cyberpunk no cinema: *Blade Runner*, *The Matrix* (trilogia), *Minority Report*, *Total Recall*, *Freejack*, *Johnny Mnemonic*, *Lawnmower*

²⁸ Em *Ghost in the Shell 2 – Innocence*, que estreou em 2004, são inúmeras as citações a autores como Donna Haraway (que é a personagem que cuida dos ciborgues), Descartes, Isaac Asimov e outros. A temática dos animais falsos nos remete diretamente à PKD, principalmente em *Do androids?/Blade Runner*. Disponível em <<http://www.gofishpictures.com/GITS2/main.html>>

²⁹ A importância do conceito de subcultura na concepção de cyberpunk encontra-se em AMARAL, Adriana. Uma breve introdução à subcultura cyberpunk. Estilo, transformações e hibridismo na cibercultura. In: **Revista E-Compós**, Brasília, n.03, ago. 2005. Disponível em <http://www.assimcomunicacao.com.br/revista/documentos/agosto2005_adrianaamaral1.pdf> Acesso em 08 ago. 2005.

Man 1 e 2, Madmax, Robocop, Strange Days, Terminator, etc. **Drogas** - O uso de drogas (sintéticas ou naturais) é uma constante no ambiente cyberpunk da ficção e nas ruas. A listagem abaixo é das drogas mais consumidas no ambiente de *raves/clubs*³⁰, assim como as que mais aparecem nas novelas cyberpunks. Elas podem ser de três tipos: 1) as que produzem efeito de aceleração mental – anfetamina (speed), metanfetamina (ice ou meth), cocaína, crack, efedrina, dexedrina (dexys), Cat e Poppers; 2) as que produzem relaxamento — DXM, GBH, Temazepan; 3) as que produzem estados alterados de consciência — 2CB, maconha, MDMA (Ecstasy, XTC, E), Ketamine (Special K), LSD, cogumelos. **HQs e Animações** - Alguns exemplos são Akira, Ghost in the Shell 1 e 2, Aeon flux, American cyborg, Tetsuo 1 e 2, etc. Batman Digital Justice, Judge Dredd. **Jogos** - Muitos são os RPGs (Role Playing Games) e jogos eletrônicos inspirados nas temáticas cyberpunks. RPGs: *GURPS Cyberpunk*, *Cyberpunk 2020*. Eletrônicos: *Battle Tech e The Sprawl*. Além disso, jogos baseados em filmes como Blade Runner, Matrix, etc. **Leituras** - Autores da geração cyberpunk como Gibson, Cadigan, Sterling, Bethke, Stephenson, Shirley, Shiner e outros. Também outros autores de FC em geral e horror e fantasia. Além disso, livros sobre a cultura hacker. **Linguagem** - A linguagem cyberpunk é composta por neologismos, termos advindos da cibercultura, do campo da informática e das gírias dos *hackers*, com muitas abreviações e siglas. Também é fruto da linguagem das ruas. Cada subcultura possui os seus jargões específicos e que de uma maneira ou outra incorporaram ou foram incorporados pela subcultura cyberpunk. As subculturas hackers, *clubber/ravers* e industrial, por lidarem mais diretamente com a tecnologia (principalmente na área musical) acabam por ser as que possuem uma linguagem mais diretamente ligada ao cyberpunk. Mixar, pitch, pickups, são alguns exemplos. **Moda** - Não há um estilo exato, mas tendem a vestir-se dando a impressão de um pouco de futurismo. Usualmente com cores escuras ou todo de preto. Pedacos de metal ou chips de computador também fazem parte do visual, que pode incluir materiais sintéticos como vinil, lycra e borracha. Extensões de cabelos coloridas ou não também são comuns. A moda também atinge o design das tecnologias como no caso dos *notebooks*, *palmtops*, celulares, *mp3 players* etc. **Música** - A música cyberpunk é indefinível, pois abrange uma série muito grande de estilos e subestilos. Tanto o punk rock, quanto o *hardcore*, o metal, o gótico e o *techno* fazem parte do cenário cyberpunk. No entanto, é a chamada música industrial que parece caracterizar melhor a sonoridade cyberpunk através de bandas que misturem o rock ou o punk rock ou metal com sons eletrônicos e sombrios. E assim como alguns autores (Sterling, Cadigan, Gibson, Shirley) citam bandas ou músicas, também as bandas citam os autores ou fazem referências às temáticas cyberpunks, em específico bandas industriais/crossover como NIN, Prodigy, EBM como Front 242 e tecno como Chemical Brothers e Sven Vath. Um outro exemplo é a banda norte-americana *My life with the thrill kill kult* que possui músicas como “After the flesh” (Depois da carne) falando sobre a dicotomia corpo e mente em relação à tecnologia. Alguns artistas considerados mais

³⁰ Informações obtidas em <<http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunkdrugs.html>>

mainstream como U2 e Primal Scream também já utilizaram a temática cyberpunk em seus trabalhos. E o ex-punk Billy Idol lançou em 1993 um álbum chamado *Cyberpunk* que causou muita polêmica, embora tenha sido um fracasso de vendas. **Religião** - Os cyberpunk são em sua maioria agnósticos, ateus ou neo-pagãos, sendo hostis a religiões organizadas. No entanto, muitos aspectos de misticismo perpassam suas vidas. Há um certo tecno-paganismo ou tecno-xamanismo por acreditarem que a tecnologia pode libertar ou levar à transcendência. Muitos como os extropianos (ou transhumanos) crêem na libertação do corpo através da imortalidade cibernética. **Televisão** - Alguns programas de TV e documentários incorporaram a estética cyberpunk e/ou falaram sobre o fenômeno. Eis alguns exemplos: *Max Headroom* – 20 minutos no futuro (série de TV lançada na Inglaterra em 85 e depois produzida nos EUA em 87); *Kill Switch e First Person Shooter* (dois episódios cyberpunks em Arquivo X escritos por William Gibson e Tom Maddox em 1998 e em 2000 respectivamente); *Wild Palms* (mini-série de 1993 dirigida por Oliver Stone), *Cyberpunk*, documentário de 1990, da Intercon Productions documentary.

A partir dessas notas, inferimos que o estilo da subcultura cyberpunk é uma espécie de hibridização, ou para utilizar um termo musical, um *crossover* entre as subculturas que lhe antecederam, e que lhe são contemporâneas. Observa-se o entrecruzamento de forças e de valores que geraram um fenômeno que ultrapassou as barreiras literárias e atingiu a visibilidade do social e que, ao mesmo tempo, equilibra-se entre o underground e o mainstream, entre as ruas e a imaginação dos autores de ficção-científica, entre a tecnologia e os movimentos sociais. Mesmo passados mais de vinte anos do movimento literário, sua estética de fusão homem-máquina ainda aparece nos mais diversos produtos da cultura *pop* e na cibercultura. No cinema, apenas para citar alguns exemplos, o estilo e/ou temáticas cyberpunks continuam sendo influentes, ora em filmes “alternativos” como *Brilho Eterno de uma mente inquieta* (*Eternal Sunshine of a Spotless Mind*, Michel Gondry, 2004) e *Código 46* (*Code 46*, Michael Winterbottom, 2003) ou em *blockbusters* como *Sin City* (Frank Miller e Robert Rodriguez, 2005) e até mesmo *Homem-Aranha 2* (*Spider man II*, Sam Raimi, 2004)³¹.

O legado do cyberpunk encontra-se mais próximo do que imaginamos e se destaca, basicamente, em quatro frentes. 1) *Estética* – no cinema technoir, na moda (computadores vestíveis, tecidos inteligentes, etc), na música eletrônica (principalmente nos últimos tempos, no chamado electro-rock, mistura de analógico com digital), nos games, na ciberarte de artistas como Stelarc, etc 2) *Mobilidade*: no uso intenso das tecnologias móveis (iPods, celulares), Wi-Fi, Wireless, etc 3) *Novas Mídias e movimentos sociais*– jornalismo colaborativo, open source, propriedade intelectual, blogs, redes e softwares sociais sociais, softwares livres, inclusão social, etc; 4) *Bioteχνologias*: reconfigurações corporais, decodificação do DNA, Inteligência Artificial,

³¹*Eternal Sunshine* lida com a idéia de intervenção tecnológica nas memórias; *Código 46* trata de um mundo futurista em que a biogenética determina os relacionamentos possíveis; em *Sin City*, o visual neogótico está nos personagens e *Homem Aranha 2* nos apresenta ao vilão Dr. Octopus que possui braços mecânicos implantados que acabam por dominar o cérebro do personagem.

etc

5. Referências Bibliográficas:

- AMARAL, Adriana. Uma breve introdução à subcultura cyberpunk. Estilo, transformações e hibridismo na cibercultura. In: **Revista E-Compós**, Brasília, n.03, ago. 2005. Disponível em <http://www.assimcomunicacao.com.br/revista/documentos/agosto2005_adrianaamaral1.pdf> Acesso em 08 ago. 2005.
- AMARAL, Adriana. Visões obscuras do underground – hackers e rivetheads, o cyberpunk como subcultura híbrida. **Revista 404notFound**, Salvador, n.47, jul. 2005. Disponível em:<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404notFound/404_47.htm>.
- AMARAL, Adriana. Explorando as sombras da distopia philipkdickiana - de como o cinema technoir legitimou o status cyberpunk de Philip K. Dick. **404notFound**, Salvador, v.39, set. 2004. Disponível em:<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404notFound/404_39.htm>
- 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: 08 ago. 2004.
- BADDELEY, Gavin. **Goth Chic. Um guia para a cultura dark**. Rio de Janeiro: Rocco, 2005.
- BARRAL, Etienne. **Otaku. Os filhos do virtual**. São Paulo: SENAC, 2000.
- BASSA, Joan, FREIXAS, Ramon. **El cine de ciencia ficción. Una aproximación**. Barcelona: Paidós.1ª ed. 1993.
- BUKATMAN, Scott. **Terminal Identity. The virtual subject in post-modern science fiction**. 4 ed. Durham: Duke Universtiy Press, 1993.
- CAMPOS, Augusto de. Do caos ao espaço sideral. **Folha de São Paulo**. São Paulo, p.10-11, 09 nov. 2003. Caderno Mais!
- CYBERPUNK INFORMATION DATABASE**. Disponível em: <<http://project.cyberpunk.ru/idb>> Acesso em mar. 2005.
- DERY, Mark. **Escape Velocity**.NY: Grove Press, 1996.
- DERY, Mark. **The pyrotechnic insanitarium. American culture on the brink**. NY: Grove Press, 1999.
- DOMINGUES, Diana (org.). **Arte e vida no século XXI. Tecnologia, ciência e criatividade**. São Paulo: UNESP, 2003.
- DYENS, Ollivier. **Metal and flesh. The evolution of man: technology takes over**. Cambridge: MIT Press, 2001.
- FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger (ed.). **Cyberspace Cyberbodies Cyberpunk**. London: Sage, 1996.
- FELINTO, Erick. **A religião das máquinas. Ensaio sobre o imaginário da cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2005.
- GIBSON, William. **Neuromancer**. New York: Ace Books, 1984.
- GRAY, Chris Hables et al. (ed.). **The cyborg handbook**. New York: Routledge, 1995.
- 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.
- HEUSER, Sabine. **Virtual geographies. Cyberpunk at the interesection of the postmodern and science fiction**. Amsterdam: Rodopi, 2003.

- HODKINSON, Paul. **Goth: identity, style, and subculture**. New York: Berg, 2002.
- KROKER, Arthur e Marylouise. Johnny Mnemonic: the day cyberpunk died. **CTheory**, 14 jun.1995. Disponível em: <http://www.ctheory.net/text_file.asp?pick=150> Acesso em: 10 jan. 2005.
- LANDON, Brooks. **Science Fiction after 1900. From the steam man to the stars**. NY: Twayne Publishers, 1997.
- LEMOS, André. **Cibercultura. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- LEMOS, _____. Cibercultura e mobilidade. A era da conexão. Trabalho apresentado no NP08 – Tecnologias da Informação e da Comunicação do INTERCOM, set. 2005.
- LEVY, Steven. **Hackers. Heroes of the computer revolution**. Anchor Press: New York, 1984.
- McCAFFERY, Larry. Introduction: the desert of the real. In: **Storming the reality studio. A casebook of cyberpunk and postmodern fiction**. London: Duke University Press, 1994.
- McCARRON, Kevin. Corpses, Animals, Machines and Mannequins: The Body and Cyberpunk. In: FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger (ed.). **Cyberspace Cyberbodies Cyberpunk**. London: Sage, 1996.
- McHALE, Brian. **Constructing postmodernism**. New York: Routledge, 1992.
- FELINTO, Erick. **A religião das máquinas. Ensaio 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.
- FREIRE FILHO, João. Das subculturas às pós-subculturas juvenis; música, estilo e ativismo político. In: **Revista Contemporânea**, Salvador, vol. 03, n.01, junho de 2005. Disponível em: <<http://www.contemporanea.poscom.ufba.br/6%20joaof%20j05w.pdf>> Acesso em 30 de jul. 2005.
- 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.
- 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.
- OLIVEIRA, Fatima C. Regis de. **A ficção científica como narrativa da subjetividade homem-máquina**. Tese de Doutorado, UFRJ, 2002.
- PERSON, Lawrence. Notes towards a post-cyberpunk manifesto. **Slashdot**. 09 Out. 1999. Disponível em: <<http://slashdot.org/features/99/10/08/2123255.shtml>> Acesso em: 28 jan. 2005.
- PORUSH, David. Frothing the synaptic bath: what puts the punk in cyberpunk? In: SLUSSER, George, SHIPPEY, Tom. **Fiction 2000. Cyberpunk and the future of narrative**. Athens: PRUNGNAUD, Joëlle. **Gothique et décadance. Recherches sur la continuité d'un mythe et d'un genre au XIXe siècle en Grande-Bretagne et en France**. Paris: Honoré-champion. 1997.
- SUVIN, Darko. An interview with Darko Suvin. *Science Fiction and History, Cyberpunk, Russia*. **Science Fiction Studies**, Greencastle, v. 18, n. 54, p.253-61, jul. 1991.
- ROBERTS, Adam. **Science Fiction**. London: Routledge, 2000.
- SAFFO, Paul. Cyberpunk R.I.P. **Revista Wired**. Set-Out. 1993. Disponível em: <http://www.wired.com/wired/archive/1.04/1.4_cyberpunk_pr.html> Acesso em: 28 jan. 2005.
- SILVA, Juremir Machado da. **As tecnologias do imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- SODRÉ, Muniz. **A ficção no tempo: análise da narrativa de science fiction**. Petrópolis: Vozes, 1973.
- SPINRAD, Norman. **Science Fiction in the real world**. Carbondale: Southern University Press, 1990.
- SPRINGER, Claudia. **The electronic eros**. Dallas: Texas University Press, 1997.
- STERLING, Bruce. Preface from Mirrorshades. In: McCAFFERY, Larry. **Storming the reality**

studio. A casebook of cyberpunk and postmodern fiction. London: Duke University Press, [1988] 1994.

TABBI, Joseph. **Postmodern sublime. Technology and american writing from Mailer to cyberpunk.** London: Cornell University Press, 1995

THORNTON, Sarah. **Club cultures. Music, media and subcultural capital.** Connecticut: Wesleyan University Press, 1996.

TUCHERMAN, Ieda. **Breve história do corpo e de seus monstros.** 1. ed. Lisboa: Editora Vega, 1999.

VIANNA, Hermano, LEMOS, Ronaldo. A tradição remixada. In: **Folha de São Paulo**, 04/09/2005. Disponível em <http://www.gilbertogil.com.br/sec_news.php?page=2&id=96&language_id=1>

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

WOLFE, Gary K. **Critical terms for science fiction and fantasy. A glossary and guide to scholarship.** NY: Greenwood Press, 1986.