

Alberto José Viralhadas Ferreira

**Dissertação de Mestrado
em Estudos Anglo-Americanos**

**“Futureshocked Zombies
Or Hopeful Monsters”:
Discursos (Pós-)Humanistas
em *Neuromancer*
de William Gibson**

Janeiro de 2009

Faculdade de Letras da Universidade do Porto

*Dedicado à minha família
e a todos que fazem do amor
a exaltação mais profunda do Humano.*

SUMÁRIO

<i>Preâmbulo.....</i>	<i>v</i>
 <i>Parte I: “Futureshocked Zombies” – A Escuridão Eléctrica.....</i>	 <i>1</i>
1. <i>Ecos Digitais: Concepções Cyberpunk.....</i>	<i>2</i>
2. <i>“For-Go To-Next”: Ciber-Linguagens.....</i>	<i>13</i>
3. <i>A Fenomenologia Punk: As Sombras da Identidade.....</i>	<i>23</i>
4. <i>Reconstruções Utópicas: Gritos Digitais.....</i>	<i>31</i>
 <i>Parte II: “Hopeful Monsters” – Mutações na Fronteira do Agora.....</i>	 <i>38</i>
1. <i>Pré-Humanismo: O Olhar Reflectido.....</i>	<i>39</i>
2. <i>Humanismo: A Ilusão Espelhada.....</i>	<i>42</i>
3. <i>Pós-Humanismo: Estilbaços Emoldurados.....</i>	<i>45</i>
4. <i>Inteligências Artificiais: A Forja dos Deuses.....</i>	<i>59</i>
 <i>Parte III: “Ghost in the Machine” – O Feiticeiro e o Monstro.....</i>	 <i>66</i>
1. <i>“Ghosts in the Machine”: Aporia Neo-Tecnológica.....</i>	<i>67</i>
2. <i>Entomologia Xenótipa: A Crisálida e o Humano.....</i>	<i>88</i>
 <i>Conclusão.....</i>	 <i>97</i>
<i>Obras Citadas.....</i>	<i>102</i>

PREÂMBULO

E engenharia genética, integração tecnológica, ciberespaço, ambientes virtuais, digitalização do ser, “a” Net. São estes alguns dos muitos conceitos que penetram de forma indirecta o nosso quotidiano e que flutuam por entre o discurso popular, invariavelmente mencionados em incontáveis meios de comunicação. A tecnologia, directamente responsável por esta fusão conceptual, detém actualmente um carácter simbiótico com a vida moderna, assumindo de forma alternada um papel de catalisador de inovação ou foco de consternada questionação. Entre o fascínio do potencial ilimitado e a natural reacção de retracção perante as possibilidades aí entrevistadas, a tecnologia acompanhou o percurso evolutivo do Humano de uma forma que se acreditava, até recentemente, utilitária e subalterna ao seu desígnio. Actualmente, no entanto, esta perspectiva (que implica considerações dos mais diversos domínios do saber mas, em particular, da biotecnologia e da filosofia) encontra-se em mudança e começa a ser problematizada como uma potencial ferramenta de alteração daquilo a que, no seu âmbito mais profundo e íntimo, se convencionou chamar Humano.

Mesmo fora da discussão teórica dos meios académicos, começa a implementar-se a todos os níveis sociais e culturais uma certeza, cravada de certo receio e assombro: a de que a Humanidade atravessa um período de transição paradigmática que implica, até um ponto presentemente imprevisível, uma transfiguração da sua própria identidade. Mais do que uma resistência contra uma transformação da identidade ou da tradicional dicotomia mente/corpo por parte de grupos ideologicamente mais tradicionalistas, teme-se a perda do Humano na Máquina – e também o inverso.

Esta questão é nuclear aos estudos culturais contemporâneos, que equacionam frequentemente a análise de novas perspectivas do Humano com os estudos pós-modernos. Mas a disseminação da tecnologia na sociedade e identidade humanas não se esgota num debate meramente académico, manifestando-se de forma cada vez mais visível no meio artístico. Desde as artes plásticas até à literatura, esta redefinição humana constitui, antes de mais, um fértil espaço de exploração e problematização artística, reconfigurada num horizonte de possibilidades: algumas perigosas, outras conciliadoras, todas elas expressando visões de mudança e de possibilidade.

As temáticas específicas que a ficção científica aborda resultam, no entanto, de uma linha evolutiva particular e demarcada. Durante décadas, a ficção científica esteve associada a um de dois extremos: a irreduzibilidade impenetrável de um tipo de ficção literalmente *científica*, utilizando temáticas e glossários inacessíveis para o leitor médio, ou, mais frequentemente, uma ficção pejorativamente associada a um teor fantástico sem qualquer fundamentação na realidade contemporânea. Esta dualidade manifestou-se de forma negativa na visão da ficção científica, ainda nos nossos dias, como um género literário “menor”.

No entanto, muitas são as obras de folhetim que contribuíram para essa noção. Aquilo a que se convencionou apelidar “pulp sci-fi”, um conceito abrangente que define as manifestações do género dos anos 20 a 60 do século XX, abordou primariamente o fascínio pelo espaço estelar e pela vida extraterrestre e coloria, na sua maioria, as páginas de revistas como *Amazing Stories*, nos EUA, e *New Worlds*, no Reino Unido, sem a subtileza ou sofisticação manifestadas, mais tarde, por nomes como Isaac Asimov, Arthur C. Clarke, Larry Niven e Joan D. Vinge, entre outros. Estes autores voltaram a ancorar a ficção científica a um carácter crítico e narrativamente moderno, na tradição de Jules Verne e H. G. Wells, que contraria a clássica percepção da “sci-fi” como um género escapista e alienatório.

O espectro de estudo da ficção científica é de tal forma vasto que possibilita a co-existência de obras que transgridem todas as barreiras de género e estilo, e que podem explorar desde o *thriller* ao estudo filosófico, por vezes, até numa mesma obra. Esta transversalidade, no entanto, não desvirtua a identidade da ficção científica enquanto género analítico, prospectivo e profundamente questionador do futuro humano – e do papel que a tecnologia desempenhará neste.

Talvez nenhuma outra manifestação da ficção científica tenha privilegiado estas questões tão fortemente quanto um dos idiomas literários mais marcantes do pós-modernismo: o *cyberpunk*. De forte identidade temática e estética, o *cyberpunk* surgiu nos anos 80 do passado século como um sub-produto da revolução informática e de um momento histórico particular, numa era em que as redes informáticas despontavam à escala global e as possibilidades associadas apresentavam-se de forma simultaneamente sinistra e fascinante. Numa era em que o antropocentrismo cedia sob o peso da sua própria obsolescência, um jovem autor canadiano, William Gibson, como tantos outros jovens educados num ambiente suburbano cuja quietude rotineira contrastava com o frenesim económico (a ascensão de Wall Street) e o caos político (a Guerra Fria) reinantes na altura, desenvolveu um fascínio pessoal com as possibilidades que a nova era digital poderia deter no meio social e cultural. Após a publicação de vários contos curtos, as ideias de Gibson materializaram-se de forma cortante na sua primeira obra,

Neuromancer, publicada em 1984. Imediatamente recebida em apoteose no meio crítico, a obra é universalmente considerada fundadora do *cyberpunk*, explorando temas tão polémicos quanto inovadores com uma aura de veracidade científica. Esta obra, publicada no início dos anos 80, pressagiava já conceitos que apenas muito recentemente se tornaram parte do vernáculo moderno (*ciberespaço*, *matriz*) e foi pioneira na concepção de uma nova fenomenologia tecnológica (*cyborg*) e no alargamento do conceito de “ser vivo” à virtualidade informática (inteligências artificial, *brain scans*). Apesar de existirem inúmeras variações e evoluções das temáticas abordadas na ficção científica que a sucedeu, podem ser identificados em *Neuromancer* os primórdios de uma nova perspetivação do Humano e uma profunda relativização dos aspectos que tornam exclusiva e inefável esta identidade. Esta problematização enquadra-se directamente na nova moldura filosófica do Pós-Humanismo, uma corrente intelectual que associou esta reavaliação às inovações tecnológicas, presentes e futuras, que nos permitirão prolongar a nossa existência através de tratamentos diversos ou alterar e melhorar os nossos corpos através de implantes cibernéticos ou de engenharia genética. Esta redefinição implica também a concepção de novas formas de interacção com os espaços digitais e a influência que uma realidade profundamente mediatizada pode deter sobre a nossa sensibilidade física e intelectual, desconstruindo as concepções fenomenológicas clássicas e conduzindo a novas questões sobre a identidade e o valor intrínseco do ser humano.

Ao problematizar estas questões, o *cyberpunk*, com a sua linguagem estética própria e prontamente identificável que combina o *hi-tech* informático com o caos e amoralidade sociais, condensou e aglutinou um movimento artístico com características inovadoras. Enquanto idioma estético, o *cyberpunk* não se limitou meramente à literatura, reverberando em outros meios artísticos, desde o cinema à fotografia. Apesar de, enquanto sub-género literário, o *cyberpunk* se ter rapidamente eclipsado, o modelo estético granjeou significativo e continuado prestígio no seio académico e crítico, apesar do seu sucesso comercial se limitar especificamente à primeira metade da década de 1980 e, mais tarde, com um ressurgimento no início dos anos 90 devido à explosão da informática pessoal e da acessibilidade à informação oferecida ao público geral pelo crescimento exponencial da Internet.

O dinamismo narrativo e abrangência temática do *cyberpunk*, na sua materialização literária, constituem pontos de interesse para a vizinhança dos quais gravitei. O facto da estética *cyberpunk* sistematizar e problematizar grande parte das concepções actualmente em discussão no campo dos estudos pós-modernos apenas propiciou um interesse ainda mais profundo pelo tema, que se reflecte na presente tese. Considero a sua integração no âmbito dos estudos sobre a utopia extremamente relevante, na medida em que o seu universo narrativo específico

constitui um foco de problematização relevante no campo da chamada Utopia Humana: a transfiguração do Humano pela tecnologia que este mesmo cria no seu processo de domínio do mundo circundante, bem como a transformação das relações comunicativas e de experiência do mundo.

O título da presente dissertação, bem como a linha de raciocínio inerente ao seu arco argumentativo, foi construído a partir da afirmação de Bruce Sterling, principal representante do *cyberpunk* dos anos 80, ao comentar o carácter pós-humanista deste modelo estético. Segundo Sterling, "the technological destruction of the human condition leads not to futureshocked zombies but to hopeful monsters" (*apud* McCaffery, 1991: 206). Esta afirmação encerra uma consideração ambígua sobre o efeito sócio-cultural das inovações pós-humanas, e a profunda cultura de diferença que o pós-humanismo pode insinuar na forma física humana. Ao conceber o Humano num futuro pós-orgânico, o conceito de "normalidade" sofre pela sua própria relativização e assiste-se, então, a uma ascensão da "cultura da diferença" a que podemos assistir em qualquer sociedade contemporânea, com os riscos e vantagens que esta nos pode oferecer. Sterling, de forma ambígua, emite um aviso profético relativamente aos efeitos negativos de uma postura passiva perante o desenvolvimento desenfreado dos meios tecnológicos que permitirão uma redefinição da nossa natureza. Ao longo da evolução humana, o nosso percurso enquanto espécie dependeu constantemente das regras naturais que inibiam ou potenciavam o nosso aperfeiçoamento. Hoje em dia, o meio natural não detém já qualquer papel na nossa evolução que, graças aos instrumentos tecnológicos de que dispomos, poderá ser auto-determinada, através da engenharia genética e outros recursos. O que tradicionalmente constituía uma "monstruosidade" poderá ser no futuro uma manifestação perfeitamente aceitável socialmente de diferença – num processo contínuo de regeneração da condição humana.

Estas questões estão no cerne das teorias pós-modernas, que incorporam o pós-humanismo e o transhumanismo como evoluções naturais da transgressão e reconstrução da identidade do Humano implícita na reformulação paradigmática do nosso momento contemporâneo. O intuito da dissertação, contudo, passa também por analisar a forma como o Humanismo resiste ainda no discurso da estética *cyberpunk*, como William Gibson a concebeu na sua obra, e a relação instável desta com os movimentos mais progressivos deste tipo específico de Utopia Humana.

A dissertação tentará, pois, conjugar estes aspectos com algumas das teorias mais prevalentes no Pós e no Transhumanismo, o Humanismo representa o fundo crítico da obra de Gibson, nomeadamente em aspectos tão fulcrais das duas correntes como a redefinição da experiência sensorial humana (através do uso de drogas, de dispositivos de realidade virtual e

da objectificação do corpo humano), a convergência entre a evolução humana e tecnológica, a alteridade distorcida e a forma como a saturação de informação pode gerar existências marginalizadas e alienadas que combatem a cultura de massas através da transgressão criminal (a vertente *punk* manifesta no submundo dos *hackers* e *crackers*).

Embora dedicada a um nicho da ficção científica cujo desaparecimento na vertente literária foi tão rápida quanto a sua penetração no *mainstream* artístico e filosófico, esta dissertação irá explorar áreas de estudo distintas, desde a filosofia à neurologia cibernética. O seu propósito ultrapassa o âmbito dos estudos literários, ambicionando porventura iluminar difusamente alguns dos mais recônditos elementos da situação humana contemporânea, sem nunca perder de vista a polaridade de horizontes utópicos/distópicos que exigirão uma reconsideração profunda das nossas motivações e objectivos enquanto civilização orgânica nesta era digital incipiente.

PARTE I

"FUTURE-SHOCKED ZOMBIES":

A ESCURIDÃO ELÉTRICA



CAPÍTULO

1

Ecos Digitais: Concepções *Cyberpunk*

*I would sum up my fear about the future in one word: boring.
The future is just going to be a vast, conforming suburb of the
soul. (J. G. Ballard)*

Difícilmente, aquando da redacção do conto *Cyberpunk*, publicado em Novembro de 1983 na revista *Amazing Stories*, Bruce Bethke imaginaria que o neologismo por ele criado viria a identificar um grupo literário subterrâneo de autores que reconstruíam então uma ficção polidiscursiva cuja complexidade formal e temática conjugava a problematização de diversos fios ideológicos e intelectuais e cuja influência viria a reflectir-se a vários níveis na sociedade contemporânea, igualmente a nível artístico e cultural. O seu discurso pós-moderno conjuga a reconfiguração comunicativa proposta pela cibernética com uma estética e retórica *punk*. O *cyberpunk* é parcialmente contaminado pelas mesmas preocupações estilísticas e problematizantes do movimento musical, mas, no campo literário, combina num novo estilo, o comercialmente apelativo “techno-thriller”, um discurso particular e metafórico assente no reflexo caótico da alienação mediatizada pela tecnologia e a procura da identidade individual e colectiva. O *cyberpunk* exulta na vertigem fenomenológica e, nas suas manifestações mais puristas, usufrui de uma urgência própria que intui o *overload* semântico em detrimento da solidez narrativa (Bukatman, 1993: 234).

O seu estilo prosódico sofisticadamente polissémico combina frequentemente teleologias antitéticas num mesmo espaço experimental, comprimindo o pós-modernismo adulterado de

Burroughs com o metodismo psicótico de Thomas Pynchon¹ de uma forma vívida e imediatamente identificável. O *cyberpunk*, na sua manifestação literária², inaugurou uma nova retórica literária no campo da ficção científica, as restrições narrativas do *cyberpunk* causaram, em última análise, o progressivo afastamento dos autores que lhe deram origem.

Embora Bruce Bethke tenha sido o primeiro a utilizar o termo "cyberpunk" no contexto ficcional que lhe é mais frequentemente associado, este nunca se associou àquele que seria mais tarde denominado por Sterling "o Movimento"³. A publicação do conto, contudo, desempenhou um papel importante. A introdução do termo nos círculos literários foi o suficiente para atribuir uma identidade literária à nova tendência vanguardista da ficção científica que se distinguia pela sua linguagem "bizarra, hard-edged, high-tech" (Jones, 2003: 110). Esta onda inovadora surgia, de forma inesperada, não nos corredores das principais universidades norte-americanas, mas nos passivamente idílicos subúrbios norte-americanos e canadianos, nos quartos mal-iluminados de jovens alienados para quem a tecnologia (especificamente, a informática) representava um meio de libertação pessoal.

Gardner Dozois, um dos editores de *Isaac Asimov's Science Fiction Magazine*, foi o primeiro a utilizar o termo *cyberpunk*, em um artigo publicado em 1983 no *Washington Post* (Ketterer, 1992: 140), baptizando assim um campo estilístico explorado por uma nova vaga de escritores em que figuravam William Gibson, Bruce Sterling (*Schismatrix*, 1985), John Shirley (*Eclipse*, 1985) e Rudy Rucker (*Software*, 1982). As suas obras, analisadas em conjunto, distinguiam-se pela

¹ *Gravity's Rainbow* e *Vineland* abordaram as complexidades da tecnologia e as burocracias alienatórias ainda antes do *cyberpunk* o haver feito (Tabbi, 2006: 225) e as suas temáticas que reverberaram de forma dissonante na estética de Gibson, com o experimentalismo linguístico aliado a um cuidado trabalho de contextualização psicológica e social. Gibson recusou também a ideia de que Philip K. Dick tenha sido uma inspiração directa em *Neuromancer*: "I'd already gotten my Dick from Pynchon" (*apud* Ketterer, 1992: 143)

² Ao longo desta dissertação, resisto à definição clássica do *cyberpunk* enquanto sub-género literário, que considero restritiva, dadas as manifestações deste em outros formatos artísticos após o seu surgimento. De resto, se considerarmos que a primeira narrativa *cyberpunk* com uma projecção significativa foi *Blade Runner* (o filme de Ridley Scott), editado em 1982 e antecedendo em dois anos a publicação de *Neuromancer*, podemos concluir que o *cyberpunk* beneficia de uma flexibilidade própria e que ultrapassa em larga medida o campo literário.

³ Bethke afirmou frequentemente não se tratar de um autor *cyberpunk*: "I never claimed to have invented the cyberpunk trope! That honor belongs primarily to William Gibson [...]" (http://www.brucebethke.com/nf_cp.html, acedido em 18/08/2008)

atribuição de uma identidade visual coerente e impactante ao futuro próximo e exequível, projectando a então emergente cultura informática numa nova mundividência – igualmente fascinante e ameaçadora.

Mais do que um movimento literário meramente definido pela sua própria identidade visual ou temática, o *cyberpunk* possui uma importância cultural, mercê do seu surgimento numa geração em que os *videogames*, o peso dos *media* e das tecnologias de comunicação preconizava uma nova estrutura da sensibilidade humana que acompanhava (e continua a acompanhar), a vários níveis, a transição sócio-cultural. Esta nova estrutura de sensibilidade, na definição de Raymond Williams, representa uma “particular quality of social experience and relationship” (1981: 131), manifesta no âmago de toda a literatura, e o *cyberpunk*, como concebido por Gibson em *Neuromancer*, descreve um novo modo de experiência e, até, de existência – uma atitude que, segundo vários críticos, aproxima irrevogavelmente esta linha artística do pós-modernismo (Balsamo: 1996, 136).

Como fez notar Csicsery-Ronay Jr., o *cyberpunk* invoca de forma apaixonada uma nova estrutura social, trabalhando valores culturais e semióticos civilizacionais que afectam as vidas dos indivíduos e poucos movimentos analisaram esta mutação paradigmática de forma tão profunda como este movimento literário que muitos críticos consideraram a apoteose do pós-modernismo (*apud* McCaffery, 1991b: 182-183). Fred Jameson não hesitou em considerar o *cyberpunk*, exponenciado na marcante obra de Gibson, como “the supreme *literary* expression if not of postmodernism then of late capitalism itself” (*apud* Featherstone & Burrows, 1994: 7).

A obra seminal e prototípica do *cyberpunk*, *Neuromancer* (Gibson, 2004), alcançou enorme aclamação crítica e profunda problematização académica, projectando pela primeira vez um sub-género da ficção científica no plano da investigação académica mais tradicional. Em grande medida, o pendor linguístico altamente estilizado e a metaforização de temáticas pós-modernas (relacionando, especificamente, o corpo, o sujeito, o urbanismo e a tecnologia) que extrapolam em larga medida o âmbito restritivo da ficção científica, contribuíram para esta aceitação.

De forma adequada a uma estética pós-moderna, o *cyberpunk*, na sua pompa *high tech/low life*, alcançou uma projecção transmediática virtualmente incomparável no reino da ficção científica. Visualmente, a sua identidade é tipicamente associada às obras de Hollywood, particularmente, no início da década de 1980. Muitos dos filmes com temas ou uma cinematografia *cyberpunk* gozaram de significativo sucesso comercial e, sobretudo, discussão académica. Entre as obras cinematográficas mais significativas do período, podemos apontar *The Terminator* (1984), de James Cameron, e, em particular, *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott. *Blade Runner* determinou grande parte da natureza e configuração estética do *cyberpunk*, combinando um óbvio legado espiritual e visual dos clássicos filmes *noir* e da obra de Kubrick, com *2001* (1969) e *A Clockwork Orange* (1971) em destaque. Em termos comerciais, existiu um curto renascimento/reaproveitamento desta estética nos anos 90, com *Strange Days* (1995), a adaptação de *Johnny Mnemonic* (1995) de Gibson, e aquela que foi possivelmente a longa-metragem mais marcante do género em tempos recentes, *The Matrix* (Westfahl, 2005: 168)⁴.

O impacto visual do *cyberpunk* reflectiu-se também em outros meios artísticos. As conhecidas séries de televisão *Max Headroom* (precursora da saturação mediática do canal musical MTV nos anos 80 e 90) e, mais recentemente, a série de animação *Aeon Flux*⁵, construíram universos credíveis de temática e estética *cyberpunk*, tal como vários filmes *anime* (*Akira*, *Ghost in the Shell*, *Metropolis*). As possíveis manifestações musicais da estética *cyberpunk* verificam-se nos mais variados géneros, desde o *rock* industrial, com Nine Inch Nails e Sonic Youth, até géneros *avant-garde* completamente desprovidos de estruturas musicais tradicionais (Dery, 1996: 75-87). Nas artes plásticas, vestígios estéticos do *cyberpunk* manifestam-se visualmente no trabalho gráfico de artistas como H. R. Giger, Marcel Duchamp, Joseph Cornell e Chad Michael Ward e o uso

⁴ *The Matrix*, em particular, incorporou vários aspectos introduzidos na obra de Gibson: especificamente, a binomia homem/máquina e a ambiguidade deste tipo de relações, a reutilização do conceito de *Matrix* (o ciberespaço de *Neuromancer*), embora com um contexto diferente, a preponderância da robótica e da Inteligência Artificial enquanto formas de vida alternativas (Gillis, 2005).

⁵ Originalmente uma série japonesa, a série foi mais tarde adaptada para um filme de Hollywood com o mesmo título com Charlize Theron no principal papel.

parafernático da tecnologia e do orgânico enquanto temas e instrumentos teatrais sustentam as *performances* plásticas de Stelarc, George Coates e Mark Pauline.

Ironicamente, apesar de todas as ramificações artísticas do seu credo pós-moderno, o *cyberpunk*, enquanto movimento literário, nunca se cristalizou de forma concreta. Encarado inicialmente como um novo sub-gênero acidentalmente concebido pela emergência sincrónica de um grupo de autores com preocupações e temáticas semelhantes, o *cyberpunk* começou por dever a sua identidade enquanto sub-gênero a editores com uma motivação inegavelmente comercial (Bould, 2005: 217), mas os autores que se viram repentinamente estigmatizados com esta sugestiva “etiqueta” frequentemente ansiavam por dela se evadirem⁶.

Vários autores, incluindo Gibson, negaram a sua representatividade enquanto "movimento literário genuíno" (Novotny *apud* Hassler & Wilcox, 1997: 103), tendo-se esvaído rapidamente numa torrente de obras menores que pouco contribuíram para o seu prestígio. No entanto, a sua flexibilidade enquanto modelo narrativo e temático revelou-se numa série de sub-correntes e obras alternativas que regurgitaram a estética *cyberpunk* em contextos diferentes, como por exemplo o *steampunk* (um universo ficcional historicamente alternativo da Era Vitoriana explorada por Gibson e Sterling em *The Difference Engine*) ou o irónico *ribofunk* (Filippo, 1996), uma variação do *cyberpunk* fundamentalmente debruçada sobre a manipulação genética e as questões de exclusão adjacentes a um futuro regido por padrões cromossómicos que *Neuromancer* sugeriu indirectamente sem, no entanto, materializar (Dinello, 2005: 220).

⁶ Persiste alguma ambivalência por parte dos autores *cyberpunk* relativamente à sua associação a esta nomenclatura. William Gibson, por exemplo, assumiu pública e frequentemente o seu desagrado face à unidimensionalização da sua obra ao ser identificado primariamente como autor *cyberpunk*: “it’s mainly a marketing category – and one I feel trivializes what I do” (McCaffery, 1991: 144). No entanto, este desconforto manifestado por Gibson com a comodificação da obra *cyberpunk* é relativizado por outros autores e, em especial, Bruce Sterling, o porta-estandarte e editor mais célebre do *cyberpunk* que foi apontado como o líder do “movimento” pela visibilidade e validade que lhe procurou granjear. Bukatman confirma que a posição nuclear de Sterling o coloca numa posição privilegiada: “The coherence of cyberpunk as a movement is, to a large degree, attributable to Sterling’s persistence and ubiquity.” (1995: 273). O escritor utiliza o termo descomplexadamente no prefácio à antologia *cyberpunk, Mirrorshades* (1986), afirmando: “‘cyberpunk’ - a label none of [those authors] chose. But the term now seems a *fait accompli*, and there is a certain justice in it.” (http://project.cyberpunk.ru/idb/mirrorshades_preface.html, acedido em 14/07/2008).

Com uma projecção estética tão vasta e duradoura e com um abrangente espectro de influência que extrapola em muito a sua natureza literária, o impacto do *cyberpunk* continua a ser sentido num conjunto de fenómenos mediáticos e culturais (Bukatman, 1997: 52)⁷, tornando clara a sua percepção como um *modelo estético*, e não apenas um movimento literário, uma elástica moldura que combina a coerência de uma estética, que esbate a fronteira entre cultura *pop*⁸ e academicismo literário, com a dinâmica narrativa concisa e um surrealismo *stream-of-consciousness*: uma "orgy of language and representation, an excess of representational consumption" (Jameson, 1991: 321).

A prosa barroca do *cyberpunk* literário, plena de neologismos e metáforas tecnológicas, combina frequentemente (e notavelmente, no caso de Neuromancer) uma narrativa rápida e linear em que predominam descontextualizadas mudanças de perspectivas cénicas e um fervor de sobreposições imagéticas. Este é, no entanto, o resultado visível da recontextualização de discursos narrativos que precederam a criação desta estética.⁹ Os autores *cyberpunk*, e Bruce Sterling em particular, nunca se negaram a identificar as principais influências autorais do estilo cyberpunk:

The cyberpunks as a group are steeped in the lore and tradition of the SF field. [...] From the New Wave: the streetwise edginess of Harlan Ellison. The visionary shimmer of Samuel Delany. The free-wheeling zaniness of Norman Spinrad and the rock esthetic of Michael Moorcock; the intellectual daring of Brian Aldiss; and, always, J. G. Ballard.

From the harder tradition: the cosmic outlook of Olaf Stapledon; the science/politics of H. G. Wells; the steely extrapolation of Larry Niven, Poul Anderson, and Robert Heinlein.

⁷ A sobre-exposição mediática a que o movimento foi submetido influenciou a sua evolução e dispersão. De nicho literário de culto a etiqueta genérica tecnológica, o *cyberpunk* transformou-se naquilo que preconizava e criticava: uma *comodificação*, uma etiqueta para os departamentos de *marketing* (Latham, 2002: 231-232), uma moda passageira, a ser ordenhada em Hollywood, com produções de baixo valor artístico (ex. *Hackers*, *Lawnmower Man*, etc.), e um vernáculo *faux-cool* a ser utilizado por gurus tecnológicos em noticiários por todo o mundo (acompanhado pelos palavrões "ciberespaço" e "hiper-realidade", conceitos que acabaram por extrapolar em larga medida as suas concepções originais).

⁸ As referências à cultura popular, independentemente do meio artístico em que estas alcançaram expressão, abundam no *cyberpunk*. Um breve passo de *Neuromancer* denuncia parcialmente a forte identidade pós-moderna da estética: "Neo-Aztec bookcases gathered dust against one wall of the room [...]. A pair of bulbous Disney-styled table lamps perched awkwardly on a low Kandinsky-look coffee table in scarlet-lacquered steel. A Dali clock hung on the wall between the bookcases [...]. The room [...] gave off the tang of preserved ginger." (Gibson, 1984: 16-17)

⁹ As principais influências autorais do movimento evidenciam-se implicitamente no estilo narrativo e temáticas abordadas, mas também as próprias implicações da sua inserção na corrente pós-moderna, pois a intertextualidade é uma das suas principais características. Desta forma, é dificultada a determinação da fonte dos "ecos" literários de determinadas imagens e temáticas no *cyberpunk* que possam ser consideradas "seminais".

And the cyberpunks treasure a special fondness for SF's native visionaries: the bubbling inventiveness of Philip Jose Farmer; the brio of John Varley, the reality games of Philip K. Dick; the soaring, skipping beatnik tech of Alfred Bester. With a special admiration for a writer whose integration of technology and literature stands unsurpassed: Thomas Pynchon. (Sterling, 1986: ix)

A variedade de autores referidos por Sterling compõe, na verdade, o panteão de toda a evolução da ficção científica enquanto género no mundo anglo-saxónico, o que só por si sugere a natureza fragmentada do *cyberpunk* enquanto reconstrutor de uma poética que assalta um abrangente número de discursos literários precedentes, fabricando a partir destes uma nova “identidade”, numa postura claramente pós-moderna.

Narrativamente, o *cyberpunk* é derivativo, criando um miasma simplista a partir da atmosfera *noir* dos clássicos de Le Carré e *The Maltese Falcon* transpostos para uma modernidade hiperreal. A estilização *cyberpunk* tem, no entanto, outros precursores comuns ao pós-modernismo literário. Brian MacHale defende a absorção pelo *cyberpunk* das obsessões obscuras e fractais e a lírica niilista e abstracta de William S. Burroughs (1992: 230) que foram mais tarde regurgitadas através do dissimulado ênfase que o sub-género literário coloca sobre matérias tão próximas da identidade e *psyché* humanas quanto o controlo mental, o uso de drogas, e a desconstrução pervertida do acto sexual, a derradeira barreira da sensibilidade humana – formas de infiltração física e psicológica por “decentered systems of power and control” (Foster, 2005: 76). Através da exploração dos extremos e do *underground*, o *cyberpunk* assalta a futilidade da superficialidade e constrói novos e radiciais “postmodern dreams of indeterminacy” (Hassler & Wilcox, 2008: 329).

Para compreendermos o impacto cultural do *cyberpunk* e, por extensão, a sua materialização particular da *poiesis* pós-moderna¹⁰, é necessário integrá-lo no momento histórico-cultural particular em que a sua poética se estabeleceu. Os aspectos tecnológicos são facilmente

¹⁰ O *cyberpunk* é, tradicionalmente, associado indelevelmente ao Pós-Modernismo mas a sua definição não será, por tal, mais fácil se levarmos em conta a natureza fragmentada e idiossincrática deste movimento estético: "It becomes more and more difficult [...] to specify exactly what it is that 'postmodernism' is supposed to refer to when the term gets stretched in all directions [...] it's clear we are in the presence of a buzzword." (Hebdige, 1988: 181-2)

superlativizados nas análises do movimento de culto do cyberpunk em detrimento da sua contextualização histórica porque a sua própria identidade temática reforça a estereotipificação da sua estética, onde a tecnologia e o conflito homem/tecnologia desempenha, um papel fundamental. No entanto, validando-o subtilmente enquanto movimento literário, o *cyberpunk* também reflecte o momento histórico da sua concepção e as previsões científicas e sociais que vibram nas suas páginas reflectem as existências suburbanas da geração de Gibson e Sterling, a primeira que teve uma experiência mediatizada do mundo através da televisão e dos salões de jogos *arcade*, uma distorção da realidade visual que constitui tanto um plano alienatório como um foco de liberdade conceptual e visual que se reflectiu na inventiva reconstrução linguística de William Gibson¹¹ e do *cyberpunk*, segundo Thomas M. Disch:

Cyberpunk differs from other SF [...] in its development of the notion of an entirely malleable visual reality that is both representative and abstract [this being] its ability to create fantastic landscapes out of words that mirror the visual universe lying within the screen of the computer. (McCaffery, 1991b: 121)

O *cyberpunk* deve tanto ao cânone literário quanto à cultura *pop*, transitória e auto-gratificante, retratando a ascensão da simultaneidade e da auto-reflexividade adequadas à era do *multi-tasking*, da multiplicidade semântica e sobretudo do *multiculturalismo* enquanto estigma da era pós-moderna contemporânea, substituindo um discurso ideológico dominante pela noção da diferença social, psicológica e cultural. Nas palavras de Lyotard, esta transcendência da identidade nacional e cultural fixa constitui “the degree zero of contemporary culture: one listens to reggae, watches a western, eats McDonald's food for lunch and local cuisine for dinner, wears Paris perfume in Tokyo and 'retro' clothes in Hong Kong” (Lyotard, 1984: 76).

¹¹ Notavelmente, grande parte dos neologismos e alusões futuristas na linguagem de *Neuromancer* constituem reaproveitamentos linguísticos de discursos exclusivamente subculturais, como Gibson confessa: "A lot of the language in *Neuromancer* and *Count Zero* that people think is so futuristic is probably just 1969 Toronto dope dealers' slang, or biker talk." (McCaffery, 1991: 136).

A transpolinização de elementos culturais leva a uma hibridação progressiva de gêneros, tradições e concepções sociais. A arte contemporânea fervilha, fértil e congruente, com o eclecticismo cultural e a eliminação de fronteiras entre estilos representativos e molduras semióticas. Desde a música à literatura, esta natureza pós-moderna da arte enquanto concepção-em-movimento influi decisivamente na sua reflexão da contemporaneidade enquanto contestadora da coesão e homogeneidade hierárquica e unilateral do passado histórico. A experiência contemporânea, tal como o sujeito pós-moderno, é fragmentada e polidiscursiva (Novotny *in* Hassler & Wilcox, 1997: 101).

O discurso fragmentário pós-moderno, em que a tradicional fronteira intelectual entre a cultura “acadêmica” e “popular” perde relevância num meio semiótico desprovido de barreiras e o desaparecimento das categorizações tradicionais, põe em risco a natureza estanque de qualquer disciplina teleológica. A primazia da superfície sobre a historicidade das personagens ou do meio (Wolmark, 1994: 9) enfatiza a concepção da estética *cyberpunk*, em termos pós-modernos, como um meio permeável de intertextualidade combinatória desprovida de fronteiras.

William Gibson admitiu que *Neuromancer* era fundamentalmente uma visão do presente, e não um dos esforços de antecipação e especulação fantásticos tão tipicamente associado à ficção científica. No entanto, esta intenção sofre com a falta de cultura científica que predominava nos primeiros autores *cyberpunk*, incluindo Gibson, já que o seu conhecimento aprofundado das tecnologias envolvidas era insubstancial ou extrapolado a partir de generalidades industriais contemporâneas¹², privilegiando no entanto a *interface* homem/tecnologia e a sua problemática nativa: a expansão e *crisis* da identidade humana num meio progressivamente tecnológico. As forças combinadas da secularização, descentralização, globalização e urbanização patentes no

¹² William Gibson admitiu que a sua preparação científica não era suficiente para uma problematização adequada das tecnologias que constituem parte integral do mundo de *Neuromancer*: "most of the time I don't know what I'm talking about when it comes to the scientific or logical rationales that supposedly underpin my books. [...] we have to more or less pretend we're polymaths." (*in* McCaffery, 1991: 146). Igualmente, Gibson confessa que a engenharia genética se encontra conspicuamente ausente de *Neuromancer* devido à sua falta de preparação académica na área da biologia.

exponencial desenvolvimento tecnológico e na massificação combinam-se na era Moderna para colocar o indivíduo numa posição de acelerada indefinição, o que se reflecte na concepção das personagens que populam as narrativas *cyberpunk*.

As personagens do *cyberpunk* baseiam frequentemente a sua existência nas franjas de uma sociedade altamente corporativista da qual a classe média desaparece para dar lugar a um fosso social e económico entre as forças produtivas e a organização corporativista e hegemónica que alimentam (Crauford D. Goodwin & Alex Rogers *apud* Henderson, 1997: 39-55). Frequentemente, corpos totalitários dominam um meio social altamente controlado e hierarquizado, corrompido pela marca rubra do capitalismo e tecnologia usada de forma repressiva. Estas elites, sejam elas governos opressores, multinacionais draconianas ou cultos fundamentalistas, dominam massas humanas vulneráveis ao espectro do consumismo e da opressão pseudo-bélica. No futuro *cyberpunk*, apenas os criminosos são verdadeiramente livres.

Enquanto movimento contra-cultural incidindo no confronto entre a evolução tecnológica e a inércia social, o *cyberpunk* constitui uma meditação pós-moderna sobre a agitação na redefinição de valores, crenças e paradigmas, conjugando espaços de resistência (heterotopias) numa dicotomia ambivalente entre elementos utópicos enquadrados numa moldura e ambiente distópicos, em que o núcleo instável da identidade do sujeito é constantemente assaltado por penetrações e pressões mediáticas, sócio-culturais e tecnológicas. Na linha de Harlan Ellison e J. G. Ballard, o *cyberpunk* explora os limites do valor do Humano e o significado num mundo fundamentalmente alterado de forma artificial, onde a progressiva “comodificação” da cultura induz uma experiência secundária e indirecta da realidade, num universo em que a forma é mais importante do que a substância e um objecto assume a sua identidade a partir da primeira. Tal como McLuhan afirmou que “the medium is the message” (1964: 9), o *cyberpunk* assume uma retórica de dissensão e protesto, um aviso velado face à inevitabilidade de determinadas soluções sociais e culturais.

Estas questões elevam o *cyberpunk* da posição subalterna de mero movimento literário perdido no universo crepuscular da ficção científica para uma moldura estilística de reconcepção epistemológica. Em meio ao caos mediático e ao frenesim tecnológico, o conflito entre a preservação do espírito humano e o fascínio com o clangor da electricidade estática de cabos ópticos, as ligações em banda larga movendo *gigabytes* de informação diariamente e o assalto mediático constituem o fulcro do artifício *cyberpunk*. Mais do que um foco de problematização literária, este representa um movimento de crítica social que explorou os limites e o significado do ser humano num momento artístico e com uma direcção teórica particular: questões profundamente ligadas ao Pós-Humanismo e do Transhumanismo, correntes que instigaram uma profunda re-concepção da natureza humana na contemporaneidade tecnológica.

CAPÍTULO 2

"For-Go To-Next": Ciber-Linguagens

I believe it is much healthier on the whole to believe that the physical universe is an illusion and that the mind is real, than to believe that the mind is an illusion and the physical universe is real. But, of course, on the whole neither is correct. (Gregory Bateson)

Cibernética. Cibernauta. Cibersexo. Cibertopia. Ciber-filosofia. O conceito de cibernética faz actualmente parte do glossário moderno e, mesmo quando se evade do redutor estigma de prefixo popularmente associado a qualquer matéria de natureza informática, persiste uma concepção enganosa a respeito de um conceito que, na realidade, é essencial ao momento sócio-cultural contemporâneo e é uma componente inevitável da corrente pós-moderna e, por conseguinte, da natureza do *cyberpunk*.

A cibernética apenas encontrou a sua definição moderna com o trabalho pioneiro de Norbert Wiener (1894-1964). Formado em Harvard aos 18 anos com um doutoramento em lógica matemática, Wiener dedicou uma parte substancial da sua vida académica, em conjunto com Julian Bigelow e o fisiólogo Arturo Rosenblueth, à promoção e substancialização de um novo campo de estudo interdisciplinar dedicado à origem e estruturação interna de processos comunicativos de controlo em sistemas complexos em que podem interagir seres humanos, outros animais ou máquinas¹³. (McCorduck, 2004: 55).

¹³ Os fundamentos científicos da investigação de Wiener tinham, a início, um propósito claramente bélico; o departamento de matemática do Massachusetts Institute of Technology, onde Wiener trabalhava, foi um dos principais intervenientes no desenvolvimento robótico e de tecnologias militares no decurso da II Guerra Mundial e na Guerra Fria.

Wiener chamou a este campo incipiente de investigação *cibernética*, adaptando a palavra grega para piloto (*kybernetes*), definindo assim o estudo de novos sistemas teóricos envolvidos em relações de comunicação e reajustamento contínuos. Procurando desenvolver instrumentos teóricos para o seu modelo, Wiener desenvolveu os conceitos de *feedback* (resposta comunicativa de um receptor a um sinal enviado por um emissor) e homeostase (condição essencial à auto-regulação equilibrada de um determinado sistema), conceitos que se revelaram essenciais na construção do discurso pós-moderno (Wyk, 2004: 243-245).

As consequências científicas das suas investigações foram integradas pela psicologia, matemática, análise de sistemas e informática, e Wiener eventualmente materializou as suas aspirações, mas as aplicações iniciais da cibernética estavam indelevelmente ligadas a aplicações militares. Na década de 40, os primeiros computadores digitais e sistemas robotizados exigiam o poder de calcular dinamicamente variáveis como trajectórias e intensidade eléctrica em função dos objectivos ou da distância, aspecto sobre o qual incidiu a investigação precoce de Wiener. Mas as suas ideias desempenharam um papel fundamental no pós-guerra, quando novas necessidades tecnológicas surgiram. Grande parte da investigação científica foi incorporada nos orçamentos militares na procura de melhores soluções de defesa própria – e ataque¹⁴. Com os sistemas bélicos a crescerem em complexidade e automatismo, a informática e as redes comunicativas desempenhavam um papel progressivamente mais fulcral no desenvolvimento de melhores soluções bélicas que, apenas mais tarde, foram disponibilizadas ao público em geral.

A Inteligência Artificial é um exemplo de um dos muitos projectos militares ambiciosos da época para o qual a cibernética contribuiu, e que mais tarde ultrapassou em larga medida o âmbito militar. Nos primórdios deste campo de investigação, uma das criações mais famosas, o Colossus, projectado pelos matemáticos Alan Turing e John von Neumann, logrou decifrar o sistema de código alemão *Enigma*, permitindo assim aos Aliados uma eficaz vigilância sobre as

¹⁴ Wiener dedicou grande parte da sua investigação inicial no MIT ao desenvolvimento de sistemas de controlo de armas anti-aéreas controladas por radar, tecnologia proeminente no armamento exibido pelos EUA no decurso da II Guerra Mundial.

comunicações alemãs (Reed, 2007: 104-105). Apesar de não lhe ter sido atribuída qualquer medalha, o Colossus foi um dos principais heróis da II Guerra Mundial e representou o início de um longo percurso no desenvolvimento de sistemas melhor apetrechados e mais complexos de processamento de informação que alcançou um marco importante com a construção do ENIAC, o sucessor do Colossus, um monstruoso e primitivo sistema de processamento¹⁵ que constituiu o modelo que deu origem ao computador moderno ao ser o primeiro sistema programável da história científica (McCartney, 1999).

De que forma, então, a cibernética afectou a construção destes sistemas e a ascensão da robótica? Na sua obra *Cybernetics - Control and Communication in Animals, Machines and Society* (1948), Wiener argumentou que a percepção de autómato deveria ter em conta, por esta ordem, um propósito, meios para o atingir e uma possível evolução auto-suficiente deste de forma a atingir a optimização da sua função: “[...] we deal with automata effectively coupled to the external world, not merely by their energy flow, their metabolism, but also by a flow of impressions, of incoming messages, and of the actions of outgoing messages” (Wiener, 1965: 42). Este *feedback* entre sistemas levou Wiener a desenvolver o conceito de servo-mecanismo, que colocou no centro da sua teorização. Wiener sublinhou que este conceito é igualmente aplicável a máquina ou humano, exemplificando: “We realized that the ‘randomness’ or irregularity of an airplane’s path is introduced by the pilot [...] the pilot behaves like a servo-mechanism” (*apud* Hayles, 1999: 106). De acordo com a sua concepção de autómato, seria necessária uma nova forma de “inteligência” que ultrapassasse a mecanização sistémica e adaptasse o seu desempenho a novas condições, à semelhança da inteligência humana. O “corpo” ou “entidade” responsável pela tomada de uma decisão não interessaria, pois homem e máquina desempenhariam um papel semelhante no seio de um sistema ramificado em que ambos deteriam papéis pré-determinados. A natureza humana sofre, portanto, uma alteração fundamental na concepção cibernética de Wiener:

¹⁵ Por comparação, o ENIAC, construído em 1946, conseguia determinar o valor de π com 2000 casas decimais em 70 horas. Um computador moderno determina aproximadamente um milhão de casas decimais em apenas um segundo.

enquanto foco de decisão, o Humano encontra-se ao nível essencialista da Máquina e esta superioriza-se, inclusive, ao introduzir o poder da lógica perfeita e inescapável.

Vemos, portanto, que a cibernética implica, na sua essência conceptual, uma reconfiguração radical do papel da inteligência humana (manifesta também na sua introdução enquanto modelo de análise no campo das ciências humanas, em particular a Psicologia). No entanto, esta atitude estava já sugerida historicamente. Embora a escola Epicurista helénica já o tivesse sugerido, a primazia da mente enquanto foco de interacção com o mundo envolvente apenas ganhou forma com o pensamento cartesiano. O dualismo clássico entre mente e corpo sugerido por René Descartes (1596-1650) inaugurou a sistematização da mente humana enquanto foco intelectual comunicativo e interrelacional num universo dividido em múltiplos sistemas de relação interligados e nunca independentes entre si. Esta ideia constituiu um fundamento vago que o mecanicismo formulaico de Newton cristalizou mais tarde através da progressiva definição do pensamento humano e da natureza da associação informativa (Muri, 2007: 101). Hobbes também se debruçou sobre esta ideia com um pendor determinista e não hesitou em considerar o condicionamento robótico do ser humano enquanto condutor *input/output* fruto de meras pressões externas, leis naturais ou condicionalismos morais, que moldavam o seu comportamento e desejos (Raphael, 2003: 27-28).

O pensamento materialista de Hobbes acabou por influenciar Freud (Cameron, 2006), mas não foi até à teorização das “ideias complexas” de Hume que a ideia de uma rede comunicacional em que o Homem seria apenas um elemento ou um membro, e não o seu centro, começou a tomar forma. A questão situava-se não num plano meramente intelectual, mas sobre o destronamento da qualidade humana como a detentora absoluta da Razão: ainda num plano básico, procurava-se estabelecer uma definição indubitável de inteligência que não se resumisse estritamente ao ser humano, metaforizando frequentemente o funcionamento da mente humana como uma máquina,

séculos antes do Pós-Humanismo sugerir a possibilidade de ambos os modelos não serem necessariamente opostos, mas simbioticamente complementares (Hayles, 1999¹⁶).

As possibilidades da cibernética enquanto área de estudo, que se consolidou progressivamente nas décadas posteriores ao trabalho inovador de Wiener, levaram-na a uma irradiação por vários campos de investigação e movimentos intelectuais (Mindell, 2004: 4), mas a sua relevância para o desenvolvimento da AI derivou também da importância que deteve no desenvolvimento de modelos linguísticos e psicológicos, em que o trabalho linguístico de Piaget e Lévi-Strauss beneficiou da flexibilidade Estruturalista do modelo cibernético (Gere, 2002: 58).

No entanto, mais do que um modelo teórico, a cibernética representa uma teoria de transmissão de conhecimento que está na base da sociedade capitalista moderna (Robins & Webster, 1988: 44-76). Wiener reconhece as aplicações do seu modelo teórico na sociedade contemporânea: "the social system is an organization, like the individual, that is bound together by a system of communication" (Wiener, 1948: 24). O matemático inaugurava, assim, um estudo sociológico em que a identidade individual depende da contextualização colectiva e sistémica. A dispersão deste modelo induz uma alteração paradigmática da concepção do discurso e da transmissão do conhecimento, sendo que a sua função é alterada de um propósito para uma comodidade. Segundo Jean-François Lyotard,

[...] the old principle that the acquisition of knowledge is indissociable from the training (*Bildung*) of minds, or even of individuals, is becoming obsolete and will become ever more so. The relationships of the suppliers and users of knowledge to the knowledge they supply and use is now tending, and will increasingly tend, to assume the form already taken by the relationship of commodity producers and consumers to the commodities they produce and consume – that is, the form of value [...] (Lyotard, 1984: 4)

A aquisição de conhecimento não é agora um propósito final, mas um passo intermédio no processamento sistémico da informação enquanto miscelânea de sinais imateriais, tendência

¹⁶ Para uma posição ético-moral contrária e hostil a esta perspectiva, consultar Fukuyama (2003).

transversal ao modelo social contemporâneo. O pós-estruturalismo de Lyotard apresenta uma postura de apreensão sobre a possibilidade da tradicional natureza física dos elementos para adotar uma nova estética (i)material:

[...] it must be immaterial [...] if it is envisaged under the regime of receptivity or intelligence. For forms and concepts are constitutive of objects, they produce data that can be grasped by sensibility and that are intelligible to the understanding [...]. [The] "immaterial", an-objectable, [...] can only "take place" or find its occasion at the price of suspending these active powers of the mind. [...] (*apud* Taylor *et al*, 2005: 260)

O teor fenomenológico da aquisição do conhecimento que Lyotard postula na sua concepção de "imaterial" presume a possibilidade da dissociação física e interpretação inteligente: a desencorporização¹⁷, que constitui uma componente essencial do pós-Modernismo e Pós-Humanismo, está evidente na reestruturação cultural e paradigmática contemporânea em que a informação veiculada existe à base da sua forma e apresentação, e não do seu conteúdo. A penetração no quotidiano da informática e meios de comunicação em massa auguram o desenvolvimento de um meta-discurso cujo valor assume uma dimensão representativa e não intrínseca: o valor utilitário de algo é perdido em função do que representa e a comunicação baseia-se então na aparência vazia da moldura inicial.

Com a nova reconfiguração da proliferação de relações comunicativas que a cibernética introduziu, estava introduzida a ferramenta conceptual essencial para a análise Pós-Estruturalista dos intercâmbios simbólicos que em muito ultrapassaram a dimensão da imprensa escrita e da comunicação oral. Embora tenha alegado uma certa distância crítica em relação ao modelo cibernético de Wiener (Hansen & Hayles, 2000: 84-85; Eaglestone & Glendinning, 2008: 55), a

¹⁷ Este termo será recorrentemente utilizado na presente dissertação enquanto tradução literal de *disembodiment*, um conceito inerente ao pós-modernismo e onnipresente na literatura *cyberpunk* e que é inerente à dicotomia cartesiana, de acordo com Robi Braidotti: "transcendence as disembodiment" (Flanagan & Booth, 2002: 15). O *cyberpunk* assume, no entanto, uma posição de resistência perante este conceito, ao preterir o conceito de transcendência em favor da circulação ou, como Nick Land a define, a exploração "[of] the immanence of subjectivity to telecommercial data fluxes: personality engineering, mind recordings, catatonic cyberspace trances, stim-swaps, and sex-comas." (*apud* Cavallaro, 2000: 75) Esta atitude reflecte-se na própria concepção de *ciberespaço* de Gibson, que se distingue por um carácter imanente de materialização e personificação espacial e existencial. (Lister, 2003: 376-377)

desconstrução polissêmica sugerida no trabalho de Jacques Derrida, que destruiu a percepção tradicional de relações binomiais (homem/mulher, humano/máquina, pai/mãe, preto/branco), permitiu efectivamente uma nova forma epistemológica de experiência descentralizada e desprovida de “verdade” no sentido fundamentalista (Woods, 1999: 21-25).

A legitimação semântica dos signos provém, portanto, da variabilidade da sua interpretação que pode, a um nível quase essencialista, ser construída/distorcida entre o discurso dominante (as metanarrativas atacadas por Lyotard) e a construção da esfera privada que, modernamente, depende em absoluto do “princípio da operatividade”, papel e função social que Marx preconizou e concretizado por Wiener, na “lógica do sistema” contemporânea que denuncia a queda da tradicional perspectiva antropocêntrica e com a ênfase no individual:

[...] man is not reproduced as man: he is simply regenerated as a survivor (a surviving productive force). If he eats, drinks, lives somewhere, reproduces himself, it is because the system requires his self-production in order to reproduce itself: it needs men. If it could function with slaves, there would be no ‘free’ workers. If it could function with asexual mechanical robots, there would be no sexual reproduction. (Baudrillard, 1988: 86)

A ascensão do sistema capitalista promoveu um novo campo de discussão relativamente ao valor inerente de objectos e aspectos da realidade. Na tradição marxista, a progressiva “comodificação” de qualquer elemento social e cultural (cf. Miles, 1998; Best & Kellner, 1997) instigou uma perspetivação da forma commodificada como uma imagem abstraída da sua essência, facilitando a reconfiguração semiótica e ideológica da “realidade”, o que intui uma concepção pós-moderna da realidade onde Baudrillard pode ser entrevisto numa sombria perspectiva crítica.

A cibernética assume ainda outras dimensões para além da teorização social e que são igualmente relevantes para a temática e imagética do *cyberpunk*. O primeiro passo para a perspetivação moderna da cibernética enquanto neologismo contemporâneo intimamente relacionado com a robótica apenas foi tomado quando as teorias cibernéticas de processamento da informação passaram para o domínio biológico. Marshall McLuhan teorizou a colectivização

electrónica do corpo humano (Featherstone & Burrows, 1996: 34) como uma parte de um fenómeno universal de emissão de informação e *feedback*, considerando que este abria um portal privilegiado para uma consciência global com base electrónica (McLuhan, 1964: 64). Efectivamente, com esta perspetivação teórica, McLuhan previa, anos antes de a ArpaNet estar à disposição de certos foros universitários de elite escolhidos pelo governo norte-americano, o surgimento da Internet - a derradeira fusão da informática, *media* e telecomunicações.

À medida que o número de interacções entre homem e máquina (parte essencial do seu meio circundante) e a sua complexidade se impõem num meio progressivamente tecnológico, a fronteira entre autómatos e organismos vivos esbate-se até se desvanecer por completo. A inteligência humana, outrora mistificada como uma dádiva divina, vulgarizava-se enquanto um simples sistema entre sistemas, uma representação material e física de um valor transcendente e universal.

Resistia, no entanto, a questão do humano-enquanto-ser-tecnológico num meio crescentemente artificial. Neste campo, o trabalho crítico de Marshall McLuhan foi pioneiro ao equiparar a tecnologia a uma "extension or self-amputation of our physical bodies" (McLuhan, 1964: 54). McLuhan conceptualizou a auto-amputação como uma reacção necessariamente dessensibilizadora do corpo humano em relação ao seu meio envolvente adquirindo, porém, outras "extensões" que moldariam a sua recepção e interacção com o meio ambiente. Estas "extensões" eram, evidentemente, tecnológicas: "The effects of [media] technology do not occur at the level of opinions or concepts, but alter sense ratios or patterns of perception steadily and without resistance." (McLuhan, 1964: 18)

Para McLuhan, os princípios mecânicos de fragmentação e cisão encontravam-se agora desactualizados, pois a lógica de *integração* augurava uma nova natureza comunicativa entre o Humano e as tecnologias interactivas que criou. A influência dos meios de comunicação (nomeadamente, a televisão) sobre a opinião pública sugere a vulnerabilidade do indivíduo a poderes ulteriores, e foi uma preocupação recorrente nos escritos de Baudrillard e McLuhan, bem

como vários críticos de cariz pós-moderno. No entanto, a informática pessoal assume um papel e influência distintos sobre o Humano. Quando diversas empresas norte-americanas (Apple, Amiga, Spectrum) conceberam o incipiente mercado da informática pessoal no início dos anos 80, este apresentou-se acompanhado de uma certa efervescência contra-cultural cuja principal aspiração era não económica, mas política. A título de exemplo, em um dos primeiros anúncios de televisão da Apple, um dos seus empregados afirmava, "we build a device that gives people the same power over information that large corporations and the government have over people." (*apud* Mungo & Clough, 1992: 28). A massificação da Internet assumiu contornos semelhantes, com sucessivos artigos na revista *Wired* e na comunicação social dedicados ao papel subversor das sub-culturas *online*, da realidade virtual e da libertação ideológica dos meios de comunicação tradicionais.

Esta nova sensibilidade tecnológica relaciona-se diretamente com as promessas estabelecidas precocemente pela informática, que McLuhan definiu de forma quase mística:

The computer [...] holds out the promise of a technologically state of universal understanding and unity, a state of absorption in the logos that could knit mankind into one family and create a perpetuity of collective harmony and peace. (McLuhan & Zingrone, 1997: 253)

A ascensão da cibernética, em todas as suas manifestações, desempenhou um papel fundamental nesta reconfiguração ao induzir uma nova experiência do real, onde o processamento secundário de informação e constante *feedback* levam a uma implosão da distinção entre sujeito/objecto - sinalizando assim o fim da primazia da demonstração empírica e o colapso de disciplinas distintas (Staff & Genosko, 2002: 23). Entramos na era do espelho reflectido, dos fantasmas enquanto divindades, onde a *simulacra* teorizada por Baudrillard representa a nova fronteira pós-moderno: "the generation by models of a real without origin or reality: a hyperreal" (Baudrillard, 1988: 166).

A experiência contemporânea da realidade é modelada a partir da “liquidation of all referentials” (*idem*), uma reconstrução da experiência (até mesmo histórica e social) a partir da fragmentação da limitada experiência sensorial que a vida contemporânea permite, entre *expressos* instantâneos, almoços *fast-food* apressados e horas em que a única sensação física passa pela ponta dos dedos no teclado e rato expectantes de um computador e o acesso e aquisição, frequentemente passivos, dos signos fugazes intermitentes expostos nos meios de comunicação.

O homem não é mais uma entidade sólida e impermeável condicionada pelo modelo social, mas um *produto directo* deste, imiscuindo-se em correntes de opinião, projectando parcelas de identidade desmultiplicadas a partir do que se *pensa* ou *deseja* ser (Turkle, 1995: 265) numa vida *online* paralela. À medida que o analógico cede lugar ao digital, a realidade transforma-se numa *disisfera* com uma nova perspectiva sobreposta da realidade e do futuro que procura evitar a *wasteland* composta por uma “electric aggregation of somnambulists and zombies” (McLuhan, 1987: 149).

O homem não é mais uma entidade sólida e impermeável condicionada pelo modelo social, mas um *produto directo* deste, imiscuindo-se em correntes de opinião, projectando parcelas de identidade desmultiplicadas a partir do que se *pensa* ou *deseja* ser (Turkle, 1995: 265). A vida moderna desdobra-se de forma agorafóbica na sua vertente *online e offline* e todos estamos permanentemente *jacked-in* sem necessitarmos de implantes neuronais para tal, através dos nossos telemóveis e constante interacção com os meios de comunicação. É este o sujeito pós-moderno, pós-humanista e pós-humano: a versão digital do homem da Renascença, aproveitando todas as ferramentas da evolução tecnológica na tentativa de se auto-reconstruir como herdeiro válido de um futuro ameaçado pela sua própria pretensão. É este o campo de estudo do *cyberpunk*.

CAPÍTULO 3

A Fenomenologia *Punk*: As Sombras da Identidade

We're into chaos, not music. (Johnny Rotten)

Se a cibernética representa o lado tecnológico da contemporaneidade, a alma perdida na organização processional de sistemas, a inércia da evolução digital e desincorporada, o *punk* reflecte o espírito caótico, o lado da resistência anárquica, desenvolvida na tendência subcultural urbana e industrial de excesso em que todos os significados são exacerbados e distorcidos até ao ponto da ininteligibilidade. As suas origens encerram-se num meio juvenil inglês de classe operária em que a marginalização sócio-económica foi rechaçada através da elaboração de um discurso próprio que acabou por originar um movimento artístico, tendo no processo sido a última verdadeira sub-cultura dos nossos tempos (Hebdige, 1988)¹⁸.

Embora a ideologia *punk* se demarcasse pela sua “recusa em se aglutinar em redor de um sistema central de valores prontamente identificável” (Hebdige, 1987: 20), fazendo da fractura e da individualidade a sua *raison d’être* numa tentativa de fracturar os discursos que o precederam, foi na sua concepção nas ilhas Britânicas um movimento sub-cultural notavelmente coerente, se não homogéneo, cujas repercussões se continuaram a sentir na Arte nas décadas que se seguiram, ainda que o seu ímpeto sócio-político se tenha perdido rapidamente.

¹⁸ Na influente teorização da Nova Teoria Subcultural, introduzida pelo Centro de Estudos Culturais Contemporâneos da Universidade de Birmingham (CCCS), o *punk* é problematizado, através da sua natureza e origem social, enquanto continuação neo-marxista da escola funcionalista de Chicago cujo principal ponto de estudo se centrava na delinquência juvenil. Desta forma, a Nova Teoria Subcultural abandonava a concepção tradicional da juventude enquanto grupo etário abstraído de qualquer *background* social ou económico e acentuava os conceitos de marginalização sócio-cultural e reivindicação do espaço cultural. Privilegio esta perspectiva académica na análise da subcultura *punk* britânica por, na minha opinião, manter a sua validade teórica, apesar das múltiplas críticas a que foi sujeita em anos recentes, particularmente devido à sua preferência por modelos teóricos em detrimento da investigação empírica e à ênfase que coloca numa suposta “autenticidade” do movimento (Redhead, 1990; Cohen, 1990; Woods, 1977).

No meio musical, o *punk* distinguiu-se dos restantes movimentos musicais pela sua acessibilidade e aparente fraca estruturação e deliberação. A música produzida no extremo, fora do formalismo artístico convencional que o antecedeu, reflectia uma reacção contra a produção musical encarada como elitista e corporativa, facultando o poder DIY (Do It Yourself) a milhares de jovens. A cacofonia instrumental produzida consistia na valorização da desordem controlada, processada pelo ímpeto juvenil perante uma sociedade industrializada em que os valores tradicionais se perdiam à medida que se assistia à ascensão do capitalismo desumanizado.

Originalmente, a palavra *punk* era sinónimo de *junk* ou *trash*; depois de o movimento ter deixado a sua marca cultural nos finais dos anos 70 e início dos anos 80, o termo passou a identificar um delinquente desobediente às regras sociais convencionais: um marginal anárquico, desordeiro e perigoso, invariavelmente jovem. A sua ideologia representa um movimento contracultural que se coloca diametralmente em oposição às normas sociais “distinguidas pela sua relativa invisibilidade, a sua adequação, a sua naturalidade” (Hebdige, 1991: 101; tradução minha) a que escaparam os jovens *punk* com cristas *technicolor* que rejeitavam idealismos políticos e sociais e se deleitavam no regresso à gratificação imediata e primitividade eloquente. A sua “tendência para a destruição deliberada e assumpção voluntária do estatuto de *outcast*” (Hebdige, 1991: 110; tradução minha) reflectia-se na apologia do poder individual de criação e na vociferação irada contra a estática dogmática e a ideologia capitalista moderna.

Anárquico e niilista, o *ethos punk* passa pela rejeição completa do *status quo* e a doutrinação de uma teoria do “apocalipse privado e social”, patente na atitude pessoal mas também na própria matriz artística do movimento. No entanto, o desespero e rejeição dos valores tradicionais que o *punk* detém na sua essência eram sujeitos (reduzidos?) a um processo de simbolização e representação (Wojcik, 1995: 10) que se manifestou exemplarmente no ritualismo catártico dos caóticos concertos protagonizados pelas bandas *punk* no auge do movimento no Reino Unido, onde era lugar-comum a banda cuspir e atirar objectos ao público e vice-versa, internamentos

hospitais devido à violência, incitamento a motins ou até mesmo ferimentos auto-infligidos (Vermorel & Vermorel, 1987: 154)¹⁹.

Nos termos da teoria cibernética de Wiener, podemos identificar o *punk* como uma retórica de interiorização/exteriorização de caos semiótico, procurando confundir o *feedback* do discurso cultural dominante com um sinal misto identificativo de uma identidade humana e primária que rejeita qualquer sistema colectivo de governação ou harmonização ou, nas palavras de David Porush, a "primitive lizard-brain passion clawing its way through the cerebrum of urbanity" (*apud* McCaffery, 1991b: 332). Desta forma, não reside qualquer noção de homeostase no seu âmago, pois o seu princípio anárquico subverte princípios religiosos, socialistas e autoritários, enquadrando-os na libertação pessoal e primordial do indivíduo à margem da sociedade. A afirmação individual traduz-se não apenas no desrespeito pelas regras sociais, mas na valorização da transgressão que este protagoniza dos valores que condicionam os restantes indivíduos. No fundo, o *punk* britânico foi limitado pela fisionomia da sua própria identidade, sugerindo a questão: de que forma se pode uma contra-cultura sobrepôr à cultura dominante que lhe deu vida sem perder, no processo, a sua identidade?²⁰

Embora o *punk* inglês tenha constituído um microcosmos particular, em que as frágeis condições económicas da época e um contexto social de classe operária cinzento e receptivo à conformidade desempenharam um importante papel, o seu surgimento obedece aos mesmos padrões que governaram a insurgência de outras subculturas (como a cultura *skinhead*, *teddy boy*,

¹⁹ Os concertos *punk* representavam, num contexto musical, uma experiência catártica, um ritual promíscuo de rebelião pseudo-tribal e sadomasoquista em que as tensões sociais, sexuais e psicológicas eram libertadas num contexto tolerante e quasi-comunitário (Douglas B. Emery in Aronoff (ed.), 1985: 158-64). Estes concertos condensavam simbolicamente uma retórica caótica de excesso desmesurado, cadenciando em canções que raramente ultrapassavam os 2 minutos de duração as principais preocupações da juventude marginalizada ("Don't be told what you want, don't be told what you need. There's no future, no future, no future for you", *God Save the Queen*, Sex Pistols).

²⁰ Após o seu surgimento enquanto movimento organizado em meados da década de 70, a estética *punk* imiscuiu-se facilmente em meio a movimentos artísticos *avant-garde*, sugerindo a ineficácia do *ethos* "revolucionário" que clamou como seu (Mulholland, 2003: 65-67). Passado o pânico inicial expresso em boletins noticiosos alarmistas quanto ao comportamento desregrado dos *punks*, estes passaram a ser considerados um grupo distintivo que aumenta a paisagem cultural da sociedade britânica, figurando inofensivamente em boletins turísticos e arquétipos humorísticos. Como qualquer sub-cultura, o *punk* começou como um movimento reactivo e acabou por se diluir quando a cultura dominante o integrou no seu seio, passando a constituir apenas mais um neologismo social. Ironicamente, o *punk* transformou-se num objecto *comodificado* de rebelião.

mods, etc.) contra o *establishment* sócio-político, embora a sua natureza ritualista e altamente simbólica tenha surgido primeiramente como uma resistência à cultura dominante e não como uma compensação dos problemas sociais imanentes na época (Widdicombe & Woffitt, 1995: 16). À falta de significado e à abundância de significantes, o *punk* contrapõe o culto do caos e da desordem. Apesar da sua ideologia e veiculação *hardcore*, o *punk* é na realidade uma estilização da ideologia anárquica²¹, sendo as suas consequências políticas limitadas ou inexistentes (O'Hara, 1999: 87-88) e situando-se estritamente num plano de esvaziamento simbólico das regras sociais (McRobbie *apud* Biocca & Levy (eds.), 1995: 350) e da reordenação semântica do discurso social.

A estética *punk* é concisa, abrupta, chocante e um assalto contaminado e propulsivo aos sentidos. Uma ambição estética que a prosa *cyberpunk* tentou materializar no plano literário, como explica Sterling: "Cyberpunk [...] favors 'crammed' prose: rapid, dizzying bursts of novel information, sensory overload that submerges the reader in the literary equivalent of the hard-rock 'wall of sound'." (Sterling, 1986: xii-xiii)

Como George McKay sublinha, apesar da metáfora excessivamente simplista (Sabin, 1999: 54-55), Sterling procura associar a autenticidade e energia do *rock punk* ao movimento literário que então emergia. Ao enfatizar a necessidade de uma vitalidade estilística que demarcasse o *cyberpunk* da ficção científica tradicional, Sterling amplifica um ponto comum ao *punk* e ao seu descendente pós-moderno: uma preocupação com a intensidade e rapidez semiótica, procurando confundir interpretativamente o receptor, enterrando-o em surtos enérgicos e oblíquos de signos dissociados e associatórios, simultaneamente metafóricos e literais. É aqui que o conceito de

²¹ Os acessórios e estilo estético de uma subcultura como o *punk* detêm uma importância mais profunda, sendo encarados como *bricolage* (artefactos culturais) reciclados da cultura dominante e assumindo novos significados subculturais, redistribuídos e desenhados através da homologia autenticadora em que os valores tradicionais são esvaziados, invertidos ou subvertidos (Clark et al: 1975). O seu arrojo iconoclástico deriva da apropriação e transgressão cultural, parte essencial da sua ideologia inerente. Sendo um movimento *underground*, em que os principais meios de discurso lhe estariam vedados, o estilo *punk* transgrediu a convenção e classificação cultural mais visível, desvirtuando discursos hegemónicos (Hebdige, 1987: 117-27) através do uso de um guarda-roupa e adornos corporais como *piercings* e tatuagens com mensagens *anti-establishment*²¹. O *punk* celebra, até determinado ponto, a substancialização do Homem através do regresso à sua natureza mais primitiva e instintiva, pelo que não será surpreendente a sua inclinação para artefactos neo-tribais que incluiriam o uso de cabedal e penteados moicanos, complementados por uma atitude vulgar e ofensiva para com tudo o que se poderia considerar "socialmente aceitável" (Bushnell, 1990: 122-123).

“ruído” (“noise”) de Hebdige cabalmente justifica a transgressão semiótica protagonizada tanto pelo *cyberpunk* como pelo *punk* enquanto mecanismo de bloqueio no sistema de representação geral da cultura dominante (Hebdige, 1987: 90).

Esta rejeição de qualquer sistema de controlo paradigmático da sociedade providencia um contraponto simultaneamente caótico e no entanto cuidadosamente articulado em relação à cultura “normal”, e instiga a percepção de que a ideologia *punk* não se define, na realidade, pelos seus contornos pseudo-anárquicos extremistas e niilistas, mas por uma fabricação introvertida e artística com um propósito reactivo social. Dessa forma, filtrado de todo o aparato social e contextualização histórica, o *punk* é essencialmente uma retórica de resistência e de afirmação pessoal de pendor primariamente *estético* (Mulholland, 2003: 67) e, se tal era válido em meados dos anos 70, com a música de Sex Pistols e Damned, é-o ainda mais no contexto do *cyberpunk* de William Gibson, Bruce Sterling e Rudy Rucker, surgindo fundamentalmente reconfigurado enquanto modo estético dotado de uma fértil e figurativa iconografia de decadência urbana e recontextualização humana (McCaffery, 1991b: 297).

Enquanto lógica de rejeição e transgressão paradigmática, o *punk* depende da existência de paradigmas tradicionais que coloquem a sua ideologia num contexto de oposição, o que constitui a ironia de qualquer sub-cultura, e o *cyberpunk* obedeceu a estes parâmetros tanto nas sub-culturas retratadas no género literário quanto na sub-cultura que materializou e que alcançou o seu exponencial nos anos 90, embora as figuras intervenientes tivessem motivações e objectivos diferentes. A sub-cultura *cyberpunk* acompanhou a explosão da Internet no início dos anos 90, expandindo o conceito de “mente global” a comunidades espalhadas (e isoladas) em *bulletin boards* electrónicos e *newsgroups*, precursores dos fóruns da *World Wide Web* onde emergiram, aparentemente do vazio, comunidades auto-intituladas *cyberpunk*, particularmente na Usenet (Miles *et al* , 2004: 240).

É aqui, nas franjas do poder ilimitado e do individualismo obstruente da Internet como ciberespaço, que residem os *crackers*, os *hackers* e os *phreakers*, subculturas primariamente juvenis e masculinas provindas de espaços suburbanos (à semelhança dos autores *cyberpunk*²²), advogando um credo de libertação da tecnologia do domínio empresarial ou político e anti-autoritário. A perspectivização mediática desta sub-cultura como um grupo de “criminosos digitais” armados com teclados e *modems*, instalando vírus em sistemas informáticos “perfeitos”, decodificando códigos encriptados com 128 bits de codificação, redireccionando luzes de trânsito e reencaminhando a entrega de carregamentos de carne empacotada com o selo McDonalds para uma montanha remota da Antártida, reflecte antes uma ansiedade contemporânea relativamente ao poder destrutivo da tecnologia em detrimento da negatividade destas sub-culturas (Thomas, 2003: xx). Os *hackers*, vulgo *cowboys* no vernáculo de Gibson, não eram rebeldes emancipatórios mas anti-heróis pressionados e movidos pelo interesse próprio, figuras solitárias e socialmente marginalizadas. No entanto, o seu *modus operandi* de resistência tem um teor passivo face à ideologia dominante e à monopolização capitalista da transmissão de informação, a verdadeira *comodificação* do futuro preconizado literariamente (Erickson, 1991).

Com efeito, a literatura *cyberpunk* manifestou uma intensa problematização, ainda nos anos 80, do efeito de ataques maliciosos a redes centrais de dados por parte de marginais isolados cujo conhecimento poderia ser partilhado em fóruns dedicados, mas cuja capacidade de trabalho em conjunto seria limitada pela sua propensão para a acção em células isoladas. Este género de ataques era já correntemente utilizado nos anos 60 pelos denominados *phreakers* (aglutinação dos termos *freak*, *phone* e *free*) (Mungo & Clough, 1992: 3), que utilizavam um erro de programação dos telefones da empresa Bell para fazer chamadas de longa distância sem pagar, mas adquiriu

²² Esta perspectivização é também justificada pelo *background* biográfico dos autores *cyberpunk*, quase todos provenientes de subúrbios de classe média americanos: ambientes estéreis dados a uma experiência rotineira e abstráida de extremos sociais, económicos ou culturais. Esta ausência de desafios por parte do meio-ambiente estimula o desenvolvimento de um espírito de resistência e ambição, particularmente na juventude. E não deixa de ser notável que quase todos os principais protagonistas do *cyberpunk* são jovens brancos, porventura reflectindo a identidade dos seus autores.

uma nova dimensão desde os anos 80 e 90 com múltiplos ataques a entidades bancárias, empresas de *software*, bases de dados militares e instituições governamentais.

O facto da sub-cultura tida como *cyberpunk*, independentemente de a definirmos como a equivalência tecnológica de toxicodependentes ou esperançosos idealistas utópicos, ser primariamente associada a uma juventude marginalizada acarreta uma simbologia de transcendência, pois o poder da adaptabilidade física e intelectual é tipicamente associado à juventude, bem como à abertura e incitamento pessoal a novas experiências. Por outro lado, as questões da determinação de uma identidade própria e individual, uma questionação claramente pós-moderna, são também temas caros à mediatizada Geração X dos anos 90 (assim baptizada por Douglas Coupland em 1991), a geração perdida na “explosão da aldeia global” retratada nas capas dos mais importantes jornais e meios de informação a nível mundial. As narrativas *cyberpunk* reflectem este aspecto ao enquadrar estes conflitos em narrativas de identidade e afirmação pessoal, tanto a nível físico como virtual (Biocca & Levy, 1995: 353).

O *cyberpunk* é coerente em todas as suas manifestações, desde o sub-género literário à sub-cultura social, associando indelevelmente uma retórica de resistência sócio-política típica do credo *punk* a uma utilização extensa da tecnologia simultaneamente como arma de ataque auto-reflexivo e modo de existência alternativo. Neste campo, a tecnologia enquanto pilar temático e metafórico, desempenha um papel ambivalente²³. Por um lado, a tecnologia supera e ofusca claramente a presença humana, mas esta encontra-se numa posição de dependência até no plano mais pragmático da simples existência quotidiana e sendo, portanto, até determinado ponto refém da sua própria criação, como uma entidade divina que descobre os limites do seu próprio poder ao conceder ilimitado poder à sua criação. Esta cedência involuntária de poder não encontra a clássica

²³ Não deixa de ser significativo que, apesar do contexto sócio-político em que surgiu o *punk*, em que a Guerra Fria cobria as preocupações mediáticas com um véu enegrecido do temor atómico, o *cyberpunk* praticamente ignora um tema que foi prevalente na ficção científica tradicional desde os anos 50: a energia atómica. Esta desfamiliarização com o omnipresente espectro do holocausto nuclear deve-se sobretudo à tentativa do *cyberpunk* de rever ansiedades intrínsecas à ficção científica tradicional e recontextualizá-las com a inovação tecnológica dos anos 80. Um sub-género literário *avant-garde* tem forçosamente de radicalizar as temáticas convencionais e tipificadas e uma das características distintivas do *cyberpunk* é precisamente, nas palavras de Sterling, “[its] boredom with Apocalypse” (McHale, 1992: 262).

resistência pela afirmação do poder próprio. A lógica é de imiscuidade, de integração, de *combinação* natural num mesmo espectro contínuo de redefinição: a lógica *cyborg*.

CAPÍTULO

4

Reconstruções Utópicas:
Gritos Digitais

One must still have chaos in oneself to be able to give birth to a dancing star. (Friedrich Nietzsche)

Se a cibernética reduz o estudo dos processos sociais e humanos a uma sistematização de transmissão de informação, o *punk* recupera a lógica do contacto directo, da sensibilidade fenomenológica directa e não-adulterada. No *punk* tradicional, o uso da tecnologia assume um papel ambivalente, simultaneamente subalterno e utilitário (Bannister, 2006: 111). Neste capítulo, o sub-género literário *cyberpunk* encara com semelhante desconfiança a tecnologia, nunca esquecendo o *pathos* a ela associado, mas explora activamente todas as potencialidades e implicações que ela detém, bem como as implicações que esta pode deter para a trepidante identidade humana num universo marcadamente distópico no seu enquadramento estético e narrativo, mas ambíguo na sua perspetivação da real influência da tecnologia na sociedade contemporânea. A distopia, segundo Lyman Tower Sargent, pode ser definida como uma sociedade imaginária com uma localização específica temporal e espacial, cujos contornos ou globalidade se manifestam inequivocamente piores relativamente ao momento presente da leitura do texto (Sargent *apud* Moylan & Baccolini, 1994: 11). A questão sobre o que representa realmente uma degradação da condição presente é, no entanto, problemática, particularmente devido à necessidade da implicação de um discurso crítico relativamente ao universo retratado.

Em *Neuromancer*, a voz narrativa não é suficientemente constante e estável para providenciar uma análise objectiva à sociedade retratada, e a transcendência de um discurso crítico tradicional neste sentido reflecte uma tendência mais terrena e realista do *cyberpunk* enquanto

projecção acrítica (Bukatman, 1998: 143-144). Gibson afirma, cautelosamente: "I don't think I'm dystopian at all. No more than I'm utopian. The dichotomy is hopelessly old-fashioned really. What we have today is a combination of the two" (*apud* David Seed in Moylan & Baccolini, 2003: 70)²⁴.

Apesar do *cyberpunk* literário não poder ser enquadrado homogeneamente numa perspectiva dicotômica tradicional de utopia/distopia, existem claros elementos de ambas as concepções presentes, que se revelam determinantes na análise de *Neuromancer*. Especificamente, os aspectos distópicos da obra são, em larga medida, associados à urbanidade e agressividade mediática, que se conjugam bifurcadamente numa lógica de questionação sobre o papel do sujeito quando o espectro individual é assaltado pela própria tecnologia que o pode libertar. No entanto, a dimensão hiperbólica de libertação semiótica e de reconfiguração do *ego* no ciberespaço (concepção que *Neuromancer* estabeleceu no glossário académico e popular) tem-lhe associada uma vasta qualidade utópica que tem sido alvo de intensa teorização académica em anos recentes²⁵.

Parte desta ambivalência pode ser traçada no retrato da mecanização de processos sociais e consequente redução do espaço privado a que não é, de forma alguma, alheia a ironia tecnológica. Se a tecnologia em *Neuromancer* tem um papel alienatório da realidade no sentido fundamentalista de Baudrillard, esta detém por outro lado a chave da co-existência e da libertação individual: ela pode ser utilizada e manipulada para obedecer a uma vontade própria e individual²⁶. A tensão focal do *cyberpunk* situa-se no conflito permanente entre o espaço social, em meio a um sistema

²⁴ Stephen Graham adopta uma perspectiva teórica mais radical ao encarar o *cyberpunk* como o espelho de uma retórica anti-utópica, conjugando esta perspectiva com a perspectiva urbanística do ciberespaço (Graham (ed.), 2004: 389-391).

²⁵ Para exemplos de problematizações teóricas cuja relevância é indiscutível, apesar de não se enquadrarem no âmbito desta tese, consultar: Rheingold, 1994; Sherman & Judkins, 1992; Ogden, 1986 e Giddens, 1991.

²⁶ A ciência é exponencialmente perigosa porque não lhe está subjacente um plano ético, político ou religioso, como no caso dos estudos humanistas. A ciência enquanto atitude e manifesto é estritamente amoral e factual, ultrapassando os paradigmas do discurso social que a tenta conter num domínio alienígena à sua própria natureza. Sem consciência, a sua aplicação pode ser amoralmente versátil e infinda e é este o equilíbrio delicado, não niilista nem particularmente optimista, que o *cyberpunk* de Gibson, Sterling e Rucker aborda, escalpelizando com uma lâmina de veludo o futuro desta disciplina que está já visível nas entranhas do presente.

capitalista²⁷ e elitista marcado por corporações supranacionais ou planos governamentais draconianos e governado pelo histerismo tecnológico, e o espaço pessoal, privado e introspectivo que, por sucessivas violações, colocam os indivíduos em *crisis* em relação à sua personalidade, às suas motivações e sobretudo à sua identidade.

O afastamento dos clássicos meios de interpretação textuais e raciais é um sinal da reconcepção da vida moderna, e em particular da existência *online*, ao uso exclusivo da exegese visual enquanto meio interpretativo (Nakamura, 2002: 76). A natureza do ciberespaço preconizado em *Neuromancer*, um espaço de materialização ideal e reconfiguração semântica a ser definida individualmente, coloca-o no âmbito da heterotopia, tal como é descrita por Michel Foucault, autor cujas teorias ligadas à espacialidade influenciaram significativamente os estudos da geografia cultural. Estes locais “outside of all places, even though it may be possible to indicate their location in reality” (*apud* Joerges & Nowotny, 2003: 221), em que uma ordem social alternativa é concebida para transgredir práticas socialmente aceites, são sítios preparados “to fascinate and to horrify, to try and make use of the limits of our imagination, our desires, our fears and our sense of power/powerlessness” (Hetherington, 1997: 146).

As heterotopias realizáveis no ciberespaço são, em outras palavras, espaços de resistência individual a que o ciberespaço, a “alucinação consensual” tal como concebida por Gibson, providencia amplo espaço de idealização e materialização, prisão e refúgio. O ciberespaço enquanto plano metafísico e incorpóreo em que diferentes tecnologias se combinam para simular um ambiente em que humano e tecnologia interagem num mesmo nível comunicacional providencia uma ampla plataforma para o discurso utópico (Galloway, 2004: 169). Aqueles que nele navegam definem o seu espaço de acção, interferência ou inércia, e as fronteiras da identidade diluem-se perante as possibilidades de *merge*, *copy and paste* e disseminação: “the boundaries of

²⁷ O consumismo, na sociedade capitalista, associa-se à massificação da oferta e à uniformização dos interesses e será, até determinado ponto, um fenómeno de natureza pós-moderna (Baudrillard, 1988). Segundo o filósofo, o poder de compra assume o papel de um processo de auto-identificação, estimulando o desejo de desejar, que será permanentemente frustrado uma vez que a obtenção do objecto em si não o poderá satisfazer. (Baudrillard, 1972: 38).

self are defined less by the skin than by the feedback loops connecting body and simulation in a techno-bio-integrated circuit" (Hayles, 1993: 72).

Nenhuma lei física limita o seu espaço, que se pode estender *ad infinitum*. Gibson, celebrenemente, define a entrada neste espaço como "[projection of a] disembodied consciousness into the consensual hallucination that was the matrix" (2004: 6). Mesmo nesta forma, existe uma contiguidade na organização espacial, com um urbanismo²⁸ prevalente na sua descentralização agressiva (o "Sprawl" dos subúrbios que constitui agora um vocábulo urbanístico corrente na definição dos subúrbios citadinos) e imagética de um "imploded urbanism" (Bukatman, 1995: 150):

"Cyberspace. A consensual hallucination experienced daily by billions of legitimate operators, in every nation, by children being taught mathematical concepts... A graphic representation of data abstracted from the banks of every computer in the human system. Unthinkable complexity. Lines of light ranged in the nonspace of the mind, clusters and constellations of data. Like city lights, receding..." (Gibson, 2004: 69)

Na sua multitude de conteúdos díspares e anacrónicos, o ciberespaço identifica-se de forma consensual, em igual medida, como heterotópico e heterocrónico (Saco, 2002: 243), ao analisarmos a sua polidiscursividade projectada anacronicamente nem meio sem momento numa lógica de *cut and paste*, *download* e *upload*, em que as datas de criação da matéria desaparecem para dar lugar às datas de acesso e modificação – sem início, eternamente reciclada.

A Internet, versão moderna e talvez ainda em fase *beta* do ciberespaço postulado por Gibson, possibilita a criação de *avatars* baseados em figuras míticas ou satirizando figuras *pop* e a concepção de *alias* diversos que subvertem ou reciclam arquétipos redutores; possibilitando a

²⁸ A e-topia sugerida por Mitchell (1996, 1999) reconfigura comunicativamente o espaço urbano enquanto sequência interligada de espaços virtuais, o que se relaciona directamente com uma atitude contemporânea que convencionou apelar de "economy of presence" (1999: 129), em que a presença física deixa de ser necessária em muitas interações diárias para estabelecer uma relação comunicativa, através da institucionalização social de determinadas formas de comunicação, frequentemente ligadas à tecnologia. A interacção passa a ser permitida de forma sincronizada e assincronizada, localmente ou remotamente (135). Isto aplica-se tanto a indivíduos quando a edifícios ou instituições, numa lógica pós-moderno de desmaterialização e desmobilização (150).

evasão da individualidade e a transformação de nome, aspecto, género sexual ou qualquer outro aspecto convencionalmente associado ao carácter físico dos indivíduos.

Num exemplo manifesto dos nossos dias, as "comunidades virtuais" e "fóruns de discussão" *online* desempenham um papel importante de socialização (Turkle, 1995), tal como os sucessivos clubes virtuais de encontros e, de forma aparentemente mais inocente, *exposés* de perfis pessoais como Facebook e Hi5. Aqui reside o potencial da individualidade dissociada: a Internet atravessa fronteiras previamente estabelecidas de campos comunicativos, transcendendo identidades, culturas e, pela primeira vez, fornece ao indivíduo o poder de se redefinir na era da reprodução digital, atribuindo um carácter pós-humano ao *terminus* da identidade subjectiva numa identidade pós-humanista, fugaz e variável (Nakamura, 2002).

Na virtualidade, a libertação do *ego* das amarras tradicionais constitui o principal atractivo para a expansão psicológica dos indivíduos, mas as possibilidades de interacção em grupo no ciberespaço acarretam uma redefinição das tradicionais relações comunicativas, à medida que o indivíduo se difunde num meio primariamente psicológico (Barak & Suler, 2008: 3-6). Com o advento da Internet, particularmente com a ascensão da Web 2.0, que facilitou o acesso ao *blogging*, aos *chats* e às emissões de *podcasts*, estão estabelecidas as complexas fundações de uma profunda reconfiguração da projecção individual e colectiva, augurando a profecia de que o futuro nos reservará uma "aldeia global" (McLuhan, 1964: 37). As concepções do ciberespaço, entrevistas no advento moderno da Internet, polarizam-se: "[On one side, there] is a society of 'cocoons' [...] where people hide at home, linked into communication networks, inert [...] The other is a society of the ultra-crowded megalopolis and of urban nomadism." (*apud* Loader, 1997: 38).

Subjacente à natureza ambígua deste novo universo físico, persiste a questão da espacialidade e da abstracção do orgânico. A progressiva hibridização do espaço cibernético com o espaço físico

induz a existência de um meio simulatório que estimula a transcendência física e a obsolescência dos tradicionais paradigmas materialistas, como comentam Mitch Kapor e John Perry Barlow²⁹:

In its present condition [...] cyberspace is a frontier region, populated by the few hardy technologists who can tolerate the austerity of its savage computer interfaces, incompatible communications protocols, proprietary barricades, cultural and legal ambiguities, and general lack of useful maps or metaphors. [...] Certainly, the old concepts of property, expression, identity, movement, and context, based as they are on physical manifestation, do not apply succinctly in a world where there can be none. (Mitchell, 1996: 110)

Ao focalizar o ciberespaço enquanto espaço de redefinição de identidades, o espectro de intervenção do *cyberpunk* assume-se mais vasto do que o individual, contrariando uma atitude crítica que se instalou em relação ao seu teor pessoal e ausência de um *gestalt* coerente em termos de perspectivas sociais. O espaço narrativo desta literatura preconiza a transcendência cultural e racial, sugerindo um mundo em que a cultura nipónica é anacronicamente prevalente (de forma mais manifesta em *Blade Runner*), com o japonês a substituir o inglês enquanto língua franca, com arquétipos culturais japoneses (samurais, *geishas*, ninjas) a imiscuírem-se indelevelmente nas sociedades retratadas (Nakamura, 2002: 62-64)³⁰, o que vai de encontro à perspectiva geográfica e culturalmente dilatada intrínseca ao *cyberpunk*:

“The Eighties are an era of reassessment, of integration, of hybridized influences, of old notions shaken loose and reinterpreted with a new sophistication, a broader perspective. The cyberpunks aim for a wide-ranging, global point of view.” (Sterling, 1986: xiv)

A evolução *postcyberpunk* da década de 1990, com as narrativas de Neal Stephenson (*Snow Crash*, em particular) e a fantasia pseudo-filosófica dos irmãos Wachowski, *The Matrix*, em

²⁹ “Urban space and cyberspace become reciprocal metaphors – each enables an understanding and negotiation of the other.” (Bukatman, 1995: 145)

³⁰ É importante associar, neste contexto, a tematização nipónica ao *locus* temporal dos anos 80, altura em que o Japão surgia no mercado internacional como um foco de inovação tecnológica o que, aliado à sua distanciação e profícuo superrealismo urbano repleto de néon e com uma estilização oblíqua ao tradicional sentido estético ocidental, projectava uma imagem do Japão enquanto microcosmos futurista.

destaque, ignoram por completo o estigma racial, colocando em evidência a ascensão de uma nova etnia, indecifrável na sua uniformização de diferentes caracteres físicos: a androginia desprovida de etnia ou traços genéticos demarcados, sugerida e metaforizada pelo pós- e transhumanismo desenhada em traços digitais, e já traduzida na concepção de ciberespaço introduzida por Gibson.

A exclusão, tal como é concebida pelo *cyberpunk*, abandona o etnicismo mas assume uma dimensão diferente, passando primariamente pela exclusão tecnológica e económica. Se o *status quo* digital determina o valor do indivíduo, dado que este é a medida do seu poder de emancipação pessoal, existe também um *ethos* privado em que as personagens delineadas no *cyberpunk* efectivamente assumem a sua identidade através da sua marginalização. Tal como a sub-cultura que integrou no seu credo, o *cyberpunk* glorifica a dissensão social enquanto foco de resistência, uma forma de anti-heroísmo que representa “a form of social challenge” (Lewis, 2002: 407), apesar das personagens do *cyberpunk* se encontrarem frequentemente implicadas em meios primariamente criminais e representarem, no exemplo de Case, uma filosofia política de resistência herdada de Henry David Thoreau, através da “civil disobedience in the name of the free circulation of information” (Hassler & Wilcox, 2008: 67). No entanto, esta resistência não apresenta uma organização ou manifestação consciente e as personagens no *cyberpunk* “clássico” assumem-se antes como exemplos de vitimização, fruto da sua manipulação por um poder superior monolítico: Neuromancer, uma Inteligência Artificial. A ironia implícita na obra de William Gibson é explícita na demonstração da vulnerabilidade do Humano e, particularmente, do indivíduo, face a um contexto pós-humano e pós-capitalista altamente mediatizado, mas as suas ambições na concepção de distintos universos utópicos e distópicos pavimentaram um novo caminho que influenciou de forma determinante o universo literário pós-1984 – o ano da publicação de *Neuromancer*.

PARTE II

"HOPEFUL MONSTERS":

MUTAÇÕES NA

FRONTEIRA DO AGORA



CAPÍTULO

1

Pré-Humanismo:

o Olhar Reflectido

Fear ye not them that kill the body [...] but rather fear him that can destroy both soul and body in hell. (Mateus, 10: 28)

O que define verdadeiramente o Homem? Onde se dissociará a barreira da limitação do índice de potenciação de uma natureza interior que se acreditou durante milénios na cultura ocidental, no seu antropocentrismo, ser ilimitada? Na realidade, a percepção da qualidade “essencialista” do que constitui um Humano confunde-se, nos primórdios da filosofia Ocidental, com a noção espiritual de alma, *animus*, encontrando um fio condutor para o desenvolvimento de um conceito idealista que eventualmente se perdeu no pensamento pós-moderno com o niilismo individualista de Nietzsche e o materialismo dialéctico de Karl Marx. Contudo, as raízes deste pensamento encontram-se disseminadas em considerações filosóficas e religiosas que acompanham a história da Humanidade.

Nos primórdios da evolução humana, quando o animismo reinava enquanto forma de significação e representação das forças naturais com as quais o Homem contactava diariamente enquanto nómada e caçador-colector, a noção de *espírito* era naturalmente encarado como uma definição shamanística para identificar todas as forças, vivas ou não, que influenciavam o quotidiano humano, frequentemente com um carácter de representação antropomórfica (Walter & Fridman, 2004). Apesar da difusão mundial e progressiva sub-significação do termo, o termo continuou intimamente ligado ao mundo natural e a uma noção generalista do *animus* interno, aplicando-se indiscriminadamente a animais, humanos ou plantas, mesmo quando a filosofia grega dos séculos V e VI a.C. encapsulou o termo “*empsychos*” (grosso modo, “dotado de alma”) para

definir o estado de “vivo” em linguagem corrente, antes das teorizações de Platão e Sócrates aproximarem a definição de “espírito” daquilo que contemporaneamente definiremos mais claramente enquanto “alma”: a existência inteligível de um plano de consciência e inteligência “no material mais fino do Universo” (supra-material, portanto). Platão desdobrou este conceito em *Phaedo*, na sua vertente cosmológica e epistemológica, ao associar a alma ao exercício da razão (“especialmente nas almas sábias”), ainda que o corpo possa influenciar positiva ou negativamente o seu desempenho, enquanto Aristóteles teorizou que a alma era a principal responsável pela manutenção de todas as funções vitais humanas (Durrant, 1993: 163-164). O cepticismo abundava, no entanto, e nenhuma ideologia unificada nasceu a partir destas concepções. Mais tarde, os Estóicos concentraram-se no materialismo grego enquanto contexto intelectual, apesar de admitirem que uma partícula divina e etérea (*apospasma tou theu*) animava o corpo físico bem como a razão, parte da alma (*hegemonikon*) (Inwood, 2003: 175-176).

A teorização de uma qualidade universalmente inerente ao Homem tinha aqui o seu início incipiente na cultura Ocidental (embora no Oriente a questão do Dualismo humano já tivesse sido problematizada nos livros litúrgicos da Índia), mas foi apenas com o advento do Cristianismo que esta se redefiniu como a epitética secularização do papel exclusivo do Homem na Criação desenhada por desígnios divinos. Ao dualismo de S. Paulo e ao dúbio sistema classificatório gnóstico, em que os *pneumatici* seriam os sábios portadores da alma de Deus em contraste com os *psychici*, cuja natureza bestial os impediria de possuir uma alma imortal (Broek & Hanegraff, 1998: 56), seguiu-se o Neo-Platonismo de S. Agostinho. O trabalho abrangente deste assentou no princípio da *emanação*: por dádiva do Espírito Divino, seria emanada a inteligência (*nous*), da qual brotaria a alma (*psyche*) moldada à sua imagem, e apenas então se materializaria o corpo físico (MacDonald, 2007: 89). Ciente de que o materialismo físico é inescapável e, por isso, meritório de valor, os escritos de S. Agostinho contrariaram a perspectiva estritamente espiritualista de Orígenes quanto à indignidade do corpo interposta pelo seu reflexo do pecado original, embora

admita que o Homem, sem o auxílio da graça divina, estará condenado a cometer o Mal. No entanto, os escritos do teólogo apontam o caminho para uma nova concepção linear da existência, a primazia intelectual e a valorização de uma experiência una e fundamentalmente racional, dividida entre mente e espírito, da realidade (enquanto concepção de Deus).

Os escritos de S. Agostinho exploraram, de forma determinada, todos os aspectos da teologia clássica e constituem um dos maiores paradigmas teológicos no seio da religião cristã. A sua teorização constituiu uma notória influência sobre o Renascimento, encontrando em Francesco Petrarca (1304-74) e Maffeo Vegio (1407-58) dois dos seus maiores admiradores (Cavadini & Fitzgerald, 1999: 713)³¹, quando o Humanismo definia apenas um campo de estudo (Sawyer, 2006: 286), mas a importância da sua problematização filosófica e teológica apenas desabrocharam no pensamento cartesiano e no Idealismo Francês, onde o Humanismo enquanto movimento filosófico tem as suas principais fundações ideológicas.

³¹ Neste ponto, é essencial distinguirmos entre o humanismo renascentista e o Humanismo enquanto movimento filosófico que apenas se cristalizou a partir do século XVIII, tendo sido assim apelidado por F. J. Niethammer já no séc. XIX. Tal como o Escolasticismo, o Humanismo neste período era uma forma de reflexão e organização epistemológica.

CAPÍTULO 2

Humanismo: A Ilusão Espelhada

Inasmuch then as the whole man is uniformly said to consist of body, and soul (whatever may be the distinct provinces assigned to these divisions), [...] in death, first, the whole man, and secondly, each component part, suffers privation of life...The grave is the common guardian of all till the day of judgment. (John Milton)

A relação entre Descartes e os princípios estabelecidos por S. Agostinho é pouco conhecida, mas reveladora, dado que a sua antropocentralização é permanentemente subjugada por princípios superiores de existência. É incontestável que Descartes leu S. Agostinho e se apoiou nos seus escritos (Menn, 2002; Taylor, 1992: 140-142), dado que vários dos princípios do pensamento cartesiano, nomeadamente na noção de “extensão” física da mente, a definição de alma, a coadjuvação do pensamento intelectual e a fé, a referência a “verdades eternas” e o desmantelamento da metafísica em argumentação lógica equivalem literalmente a aspectos agostinianos (Janowski, 2000), embora persistissem diferenças marcantes entre os dois, nomeadamente na visão cartesiana da liberdade de escolha de que o Homem disporia e na influência causal que corpo e mente deteriam mutuamente, para a qual seria condição absoluta que ambas derivassem de uma mesma substância (Moyal, 1991: 277-279).

Descartes concebeu a razão humana como a sua qualidade definitiva e exclusiva entre todas as criaturas presentes no Mundo, o que lhe conferiria um papel central na existência universal. A filosofia cartesiana considerava a alma como a base da razão, a *âme raisonnable*, e localizava-a fisicamente na glândula pineal, o que revela a instigação materialista da sua perspectiva: não mais uma substância etérea, localizada em algum plano de existência imperceptível, a alma existia agora

física e perceptivelmente numa parte do corpo humano. Certamente, a concepção Estóica de Deus (Molnar, 1980: 75) enquanto entidade passiva criadora de um Universo determinístico influenciou Descartes na sua concepção da “liberdade de escolha” paradigmática da condição humana, livre da determinação divina, afirmadora da subjectividade e, em última análise, exortatória da primazia do ser humano sobre este plano de existência, embora o filósofo se exprimisse frequentemente de forma ambígua sobre a conjugação entre Homem e o Divino (Levin, 2000: 3).

Descartes estabeleceu, como é conhecido, a distinção entre o Homem e as restantes criaturas do Mundo pela sua qualidade exclusiva do uso da Razão. Desta forma, a experiência do Mundo, o discernimento dos factos e da verdade passavam fundamentalmente pelo empirismo, mas a relevância dada por Descartes à natureza dualista do Humano era, fundamentalmente, uma perspectiva idealista. Na sua perspectiva, os eventos da consciência humana encontram-se afastados da materialidade corporal e são inevitavelmente controlados pelo racionalismo mecanicista, o que acaba por retirar a influência sobre os eventos de uma entidade divina e atribui o poder da auto-determinação ao indivíduo. As questões éticas de responsabilidade e vontade própria foram problematizadas mais tarde por Kant e Schopenhauer.

A natureza essencial do Humanismo permanece uma dimensão exclusivamente antropocêntrica, infinita e indefinível, na sua inércia solene e, como Kate Soper a resume: "[it] appeals (positively) to the notion of a core humanity or common essential feature in terms of which human beings can be defined and understood" (*apud* Badmington, 2000: 4).

No entanto, na arena política, a retórica humanista adquiria também uma resoluta gravidade inerente ao discurso da igualdade irrevogável de direitos que, a partir do século XVII, começou a dominar as Constituições e Convenções por todo o mapa geo-político. Desde o anúncio de *The Rights of Man* (1792), de Thomas Paine, até à redacção da Declaração da Independência dos Estados Unidos em 1776 (“all men are created equal”), a noção generalizada de um contínuo essencialista que liga todos os seres humanos ganhava forma no discurso popular e cultural.

Todavia, na perspectiva de Weinstone, a retórica humanista adquiriu uma nova dimensão, mais obscura:

[...] Matthew Arnold, Jacob Burckhardt and Arthur de Gobineau extended the privilege and range of the Enlightenment's "Man" by constructing a multilayered typology of Greek, Roman, Renaissance, and contemporary European cultures for the purpose of justifying empire, elitism, racialism, essentialism, and a cult of *l'oumo universale*. (Weinstone, 2004: 16)

Ainda que a justa aplicabilidade do Humanismo, em termos económicos, político-sociais e raciais, seja reduzida na sociedade³², este discurso antropocêntrico de ambíguo dualismo, tal como idealizado pelo racionalismo cartesiano foi continuado no empirismo de John Locke e foi mais tarde criticado pelo monismo naturalista de Espinosa. Contudo, a primeira reação crítica significativa foi apresentada por Hegel (Taylor, 1975: 80-81), cuja visão aristotélica da vida enquanto *animus* auto-regulador dos corpos orgânicos, na linha expressivista de Herder e outros, deteve uma influência significativa na criação da teoria que, em última análise, criou as condições para o surgimento do Pós-Humanismo: a teoria socialista concebida por Karl Marx e Friedrich Engels. O espelho, finalmente, estilhava-se.

³² De resto, na cultura ocidental, esta continua a ser a ideologia dominante ainda hoje, justificando a afirmação de Jacques Derrida de que o Humanismo é um dos alicerces da civilização ocidental e, por isso, ser-lhe-á impossível sofrer uma transfiguração completa, como escreve o filósofo no seu artigo *The Ends of Man*.

CAPÍTULO 3

Pós-Humanismo: Estilhaços Emoldurados

Becomings belong to geography, they are orientations, directions, entries and exits. (Deleuze)

A construção de uma subjectividade intrinsecamente humana no século XX parte de uma noção anti-humanista construída a partir de um patamar essencialista, tendo a Humanidade passado a ser o sistema de medida de si própria: o Humano era, no idealismo filosófico que fundamentou o Iluminismo, o único ser dotado de razão e vida interna no Universo e, como tal, todo o discurso válido derivava da sua perspectiva.

A predisposição dualista da concepção cartesiana do novo universo de Galileu, determinista física e matematicamente, procurava preservar a autodeterminação humana numa espécie de compromisso com um universo formulaico e de constituição primariamente causal, removendo no entanto qualquer vestígio de indeterminação no mundo natural devido à mecanização divina a que tudo estava sujeito – inclusive a vontade humana.

Darwin auxiliou a erosão do sujeito humanista clássico ao equacionar uma origem comum entre o Homem e as restantes criaturas da Criação; um nivelamento do privilégio outrora reservado à espécie humana, reduzindo a mística semi-religiosa da vida a uma sucessão de relações interdependentes numa organização crescentemente adaptada a um meio físico. A diferença não era imanente, mas particular, baseada num acaso evolutivo cujas consequências materiais se revelaram no domínio acelerado de um conjunto de técnicas bélicas, resultado de uma agressividade inata, que permitiu ao Homem tomar uma posição dominante na Natureza – a queda do privilégio divino para a realidade natural e física, o que sugeria o desenvolvimento diferenciado

entre indivíduos e condensava a ideia de um determinismo fundamentalmente ligado com o meio envolvente.

A subserviência da natureza humana à institucionalização religiosa enquanto valor primário do Iluminismo, apesar da validação da racionalidade enquanto valor fundamentalmente humano, colocava determinados limites à crescente vontade de redefinição do Humano em meio à crescente implementação industrial e científica, que exigia uma reconfiguração do ser humano à luz da sociedade e do seu papel que nesta desempenha – factor reforçado, no panorama europeu, pela Reforma Protestante germânica e a Revolução Industrial. Por outro lado, a hierarquização preconizada no Humanismo clássico de Descartes e Hegel considerava o Humano como uma entidade presa a uma essência incontaminável, e a nova perspectiva vigente de enquadrava o Homem numa perspectiva materialista, impeditiva da autonomia do ser humano face às características do meio que o envolve.

Para Karl Marx, a utopia comunista insinuava-se na resistência equalitária ao sistema capitalista que começava então a construir uma lógica empírica de produção/compra (e, emocionalmente, satisfação). Marx argumentou que a historicidade do percurso hominídeo se delineia pela sua relação com o meio circundante e pelo seu progressivo domínio deste. Num processo de materialismo dialéctico, a historicidade constituía o principal motivo para a descrença do essencialismo idealista do Iluminismo (embora a metodologia e vocabulário da sua obra também se encontrasse endividada a Hegel). Marx e Engels construíram, então, a apologia do anti-humanismo através de uma dialéctica da realidade social, ainda que com um propósito marcadamente político:

Communism is the positive supersession of private property as human self estrangement, and hence the true appropriation of the human essence through and for man; it is the complete restoration of man to himself as a *social*, i.e. human, being [...] (Marx *apud* Emmanuel & Goold, 2002: 458)

Marx e Engels efectivamente abolem a concepção de uma natureza humana isenta de qualquer influência histórica, peso social ou relação histórica, ideologia associada à elite social da época. Ao refutar a metafísica de uma essência nuclear espiritual, os filósofos acorrentam a percepção do Humano a uma noção estritamente *materialista* e, dessa forma, diametralmente oposta à noção cartesiana que até então vigorara no plano ideológico: não mais impermeável ao mundo externo e moldada pelo poder da razão individual, a subjectividade podia agora ser teorizada como uma construção social. Marx inaugurou o movimento *anti-humanista*, que reconhece a disparidade das condições existenciais na construção da subjectividade (Badmington (ed.), 2000: 5). O clássico paradigma idealista foi invertido e reconvertido numa historicidade determinada socialmente.

A reconfiguração da identidade e da subjectividade sofreu uma pressão adicional com o surgimento da teoria psicanalítica de Freud, decompondo a perspectiva cartesiana de que a Razão se assumiria como a essência central do ser humano. A psicanálise freudiana argumentou que as motivações humanas jaziam na sua maioria abaixo do nível de consciência e, como tal, da razão e do discurso consciente (Sheehan, 2003: 8).

Esta crescente erosão do Humanismo coincidiu com a ocorrência da Revolução Industrial, quando a máquina colocou, pela primeira vez, uma verdadeira e pragmática ameaça ao Homem ao reconfigurar por completo o mundo laboral. Com o crescimento exponencial da presença das máquinas nos espaços urbanos, bem como da sua interferência no quotidiano até recentemente agrícola, propiciou as condições sociais para uma reacção ao mecanicismo e frieza da tecnologia, que o movimento estético do Romantismo abordou com desdém e o Modernismo problematizou com certo fascínio³³.

Tradicionalmente, as máquinas foram sempre encaradas com desconfiança, particularmente devido à sua capacidade alienatória e funcional, transfiguradora e impessoal: sendo uma criação humana, a Máquina, enquanto arquétipo, constitui um reflexo das nossas motivações e qualidades,

³³ Se o uso utilitário da tecnologia representa uma extensão do Humano, com a possibilidade de obter melhores resultados mais rapidamente, esta implica também a consciência das suas próprias limitações intrínsecas e, com esta percepção, a insegurança quanto às suas próprias capacidades.

personificando frequentemente sonhos e pesadelos. No entanto, insinuando um papel competitivo em termos de competência e poder entre a Humanidade e a tecnologia, o discurso moral dominante tradicionalmente diminui o valor do artificial face ao Humano de forma indirecta, sugerindo uma noção de diferença que está no âmago da motivação social humana desde o Iluminismo, um elemento ideológico e social que constitui uma das principais problematizações do Pós-Humanismo. Esta noção de *différance* reflectiu-se no discurso social e humanista dominante, com a emergência de correntes de homogeneização entre género e grupos sociais que instigaram a reconstrução epistemológica da perspectiva humanista clássica. O pós-modernismo, com a ascensão do globalismo e do capitalismo, acarretou novas concepções de sujeito e a implosão das fronteiras espaciais, culturais e sociais. A implementação da tecnologia como mediadora primária das nossas relações de comunicação com o mundo levou a um reordenamento epistemológico das regras naturais e daquilo que é tido como normalidade biológica. Estas questionações foram entrevistas nas narrativas clássicas da ficção científica, desde H. G. Wells a Alfred Bester, tendo a inovação tecnológica sido encarada como um elemento desestabilizador do *status quo* natural, providenciando o poder de auto-criação e destruição, o que constitui uma perspectiva inerente ao discurso humanista (Furedi, 2006).

Ao trabalhar o conceito de autómato, Wiener havia argumentado que a sua conceptualização se alterara de forma significativa desde a Antiguidade, época em que detinha uma dimensão metafísica e mística (o Golem humanóide forjado a partir de terra argilosa) até à sua dimensão multilateral, produto da engenharia de retalhos empregue por Dr. Frankenstein na criação da celeberrima criatura. Existe uma evolução notória não só na sua criação, mas na própria natureza da relação humana com o poder da criação. Se, no primeiro, o Golem era um servo incompleto e obediente de Jeová invocado nas partes mais obscuras da tradição judaica, desprovido de vontade ou mente próprias, já o monstro de Frankenstein, após ter matado o seu criador num assalto

narrativo de contornos patricidas, acaba por deambular em direcção ao Norte com uma dignidade tropeçada em laivos filosóficos.³⁴

Frankenstein foi, portanto, o primeiro monstro “industrial”, concebido numa era em que a metafísica, associada à existência consciente, se metamorfoseava numa concepção maquinista de engenharia reconstrutiva e, mais tarde, genética. Nesse aspecto, o romance de Shelley pode até ser interpretado como uma versão primitiva dotada de uma estilização pós-moderna, facto que dissocia cronologicamente o movimento artístico do século XX das várias instâncias modulares que podem ser associadas a esta corrente ao longo da história literária (Elam, 1992; Readings & Schaber, 1993).

Tratando-se de uma tendência universal na cultura ocidental, o antropomorfismo mimético nas diferentes “criações” é significativo, dando uma face humana à tecnologia. Não obstante o receio generalizado quanto às suas aplicações, a tecnologia mantém um fascínio deslocado e primordial, particularmente nas várias implicações que pode ter sobre a natureza humana.

O fetichismo tecnológico ganhou nova dimensão quando o termo “cyborg” (uma aglutinação da expressão “cybernetic organism”) foi proposto por Manfred E. Clynes e Nathan S. Kline em 1960 para identificar “self-regulating man-machine systems” (Murphie & Potts, 2003: 109). Originalmente desenvolvido com um enfoque na exploração do Espaço, o sistema proposto pelos dois investigadores passava pelo desenvolvimento de um modelo que providenciava um “sistema organizacional em que os problemas de natureza robótica são tratados automática e inconscientemente, deixando ao homem a liberdade de explorar, criar, pensar e sentir” (Clynes & Kline, 1960: 27; tradução minha). Clynes e Kline condensavam assim o espectro das interacções humanas a dois aspectos essenciais, homeostase e *feedback*, que desempenhariam um papel fundamental no desenvolvimento da retórica Pós-Humanista.

³⁴ Ao ganhar vida própria, a tecnologia escapava à criação humana e não mais era regulada pela sua vontade. Este é um receio que continua a co-existir conflituosamente na relação instável que a identidade social com a cultura científica.

Estes “problemas de natureza robótica” lidam primariamente com a manutenção e equilíbrio físicos, inerentes a qualquer mecanismo ou tecido biológico: alimentação, produção de energia, regeneração e/ou crescimento. Os dois investigadores sugeriam, então, ainda que num contexto de natureza pragmaticamente profissional, a derradeira interdependência entre homem e máquina que, teoricamente, libertaria a mente humana das suas amarras físicas para realizar de forma aberta e autónoma o potencial que a esta será inerente. Esta perspectiva empalidece pela sua inocência. Os contornos místicos e pseudo-religiosos subjacentes à cultura ocidental nos passados milénios ressurgem enfim; a carne é sensível, dada ao enfraquecimento, à corrupção e ao perecimento sob a pressão do tempo, enquanto o espírito puro e a inteligência, etérea e substancializada pelo seu poder de afirmação intelectual, se veria eventualmente reduzida e condicionada pela “prisão carnal”.

A visão tecnológica do *cyborg* de Clynes não tardou a encontrar novas ressonâncias metafóricas na literatura e se, na ficção científica clássica dos anos 60 e 70, o conceito surge ainda de forma relativamente cândida sob a forma de autómatos ou *robots* dotados de uma inteligência “artificial” no pior dos sentidos (como é evidenciado pelo cinema clássico de ficção científica, que constitui no entanto um herdeiro improvável da tradição gótica da conceitabilidade do monstro como Outro ou uma versão distorcida da alteridade humana), o conceito não tardou a penetrar o campo dos estudos culturais, particularmente com a transfiguração feminista do conceito por parte de Donna Haraway no seu ensaio “A Manifesto for Cyborgs” (1991) para uma identidade pós-humana abstraída de qualquer condição tradicional sócio-cultural e exclusão sexual. As questões sócio-políticas de género abordadas por Haraway são programáticas na conceptualização do *cyborg* como centro de uma nova visão pós-género de transgressão paradigmática, sexual, orgânica/electrónica e ontológica que permitirá, enfim, escapar aos dualismos conceptuais e a uma consciência de exclusão que minaram a mundividência cultural ocidental, abrindo caminho para novos valores utópicos do indivíduo e da sua contextualização. Esta influente concepção

problematiza um modelo físico baseado na transgressão e contaminação orgânicas e reflecte a mudança progressiva da subjectividade e, especificamente no campo dos estudos feministas, da subjectividade feminina³⁵.

O Pós-Humanismo não remete, pois, directamente para um estado ulterior evolutivo que a tecnologia possa facultar à humanidade, reflectindo antes uma reconfiguração da ideologia humanista clássica onde o conceito de *différance* de Derrida assume um papel essencial na construção da identidade. Esta é a perspectiva de Neil Badmington (2000, 2001, 2003), considerando o Pós-Humanismo uma "revisão [crítica] dos discursos humanistas" (2003: 22; tradução minha), cuja versatilidade ideológica se manifesta na sua subdivisão problematizadora em "sub-, inter-, trans-, pre-, anti-" (2003: viii).

Enquanto foco de problematização antihumanista, o Pós-Humanismo consiste numa tentativa de remoção da "ingenuidade" humanista (Pepperell, 1995, 2003) ao promover um discurso policêntrico e não antropocêntrico numa era em que este discurso se encontra datado e obsoleto. A influência de Michel Foucault e Ihab Hassan sobre o movimento filosófico é manifesta na medida em que ambos os teóricos preconizaram o fim da era do Humano, ideológica e/ou biologicamente, como argumenta Hassan:

We need first to understand that the human form - including human desire and all its external representations - may be changing radically, and thus must be re-visioned. We need to understand that five hundred years of humanism may be coming to an end, as humanism transforms itself into something that we must hopelessly call posthumanism. (Hayles, 1999: 1)

Este projecto de diferenciação criativa pós-humana delibera um assalto à coerência do corpo humano enquanto concepção orgânica e social, porquanto estes devem ser conceptualizados

³⁵ Estas questões continuaram a ser trabalhadas por Haraway, que colocou de parte a evolução assistida tecnologicamente enquanto possibilidade de trabalho pós-humanista, optando ao invés por teorizar a relação moral e social entre o Homem e outras formas de vida, como os animais de estimação (2003). A investigadora, numa nova abordagem da subjectividade fragmentada pós-moderno, argumenta que as questões de diferença representam uma interferência obsoleta e não um núcleo paradigmático na era moderna, em que a segregação é um factor negativo na sociedade.

enquanto elementos pós-modernos das relações de "power and pleasure, virtuality and reality, sex and its consequences" (Halberstam & Livingstone, 1995: 3). Esta reconfiguração pós-humana não é estritamente orgânica, mas paradigmática, procurando conciliar o carácter transmutável do papel social e da identidade numa única concepção filosófica que promova a criatividade e a liberdade. Esta concepção pode ser encontrada na teorização da auto-criação autónoma idealizada por Deleuze e Guattari que, não obstante a natureza progressiva da sua concepção de construção maquinal, mantém um discurso vestigialmente humanista, mesmo quando promove indirectamente um modelo de auto-substancialização homem/máquina, como argumenta Keith Ansell Pearson:

In many of the examples given of ethological assemblages that involve supposedly nonhuman becomings of the human the crucial component in the assemblage is more often than not the human one. It is, in fact, the technicized human that provides the unifying and privileged point of consistency in such an assemblage. (Weinstone, 2004: 10)

O Pós-Humanismo parte de uma noção profunda de necessidade de reconstrução e, sobretudo, de revitalização do modelo de Homem. No entanto, subsistem vestígios do elitismo e hierarquização da retórica humanista (se não na intenção, pelo menos no discurso), o que se relaciona directamente com a perspectivação de Derrida sobre a subsistência do Humanismo enquanto discurso dominante na cultura Ocidental, e por conseguinte inescapável na natureza crítica que lhe sucedeu, uma reflexão explanada no seu artigo *The Ends of Man*.

Caracterizado por uma oposição ao logocentrismo extremado do racionalismo humanista (preocupação partilhada com os desconstrucionistas), no Pós-Humanismo a metafísica é abandonada em favor de um monismo materialista. No entanto, contrariamente à percepção popular, não está intrinsecamente ligado à tecnologia, lidando antes com abrangentes conceitos de questões associadas à identidade, alteridade, transgressões de fronteiras e à posição da humanidade quanto a estes conceitos. Um dos discursos dominantes em relação ao Pós-Humanismo é o de que este traduzirá, eventualmente, a redundância daquilo que foi convencionado como humanidade,

mas a problematização nuclear do movimento filosófico reside sobretudo na redistribuição conceptual de noções clássicas de diferença e identidade, integradas numa *autopoiesis* que reflecte um novo percurso de reconstrução humana. No entanto, esta reconstrução enquadra, indirecta mas necessariamente, uma extrapolação biológica do presente modelo epistemológico.

As fronteiras corporais foram questionadas ao longo da evolução do discurso humanista, mas a crescente preocupação tecnológica influiu grandemente na concepção moderna do Humano em termos estéticos e morais. A teorização cibernética de Wiener relevou as implicações envolvidas na transformação teórica dos corpos biológicos em nódulos de informação, colocando a nu a redutibilidade da interacção humana com o meio-ambiente. Com o advento da consciência cultural pós-humanista da determinabilidade biológica e hereditária, o corpo poderá simbolizar um fardo, podendo a consciência ser libertada através da sua condição de não-matéria, com a abertura completa do intelecto humano em função da eliminação do peso orgânico nas funções mentais: por outras palavras, eliminando o corpo, a mente poderia enfim alcançar o seu potencial.

No entanto, a desconstrução do orgânico implica o exacerbamento da contaminação e reconfiguração da dialéctica entre a mente humana e o meio físico envolvente. A integridade corporal e a defesa contra invasões é uma ideia que habita no inconsciente colectivo há vários decénios, tendo-se evidenciado na literatura e no cinema de horror (*Alien*, 1979), onde a fronteira entre a subjectividade e o Outro são violados de forma psicológica ou física - ou ambas. A percepção cultural de diferença e de independência do espaço privado do assalto exterior, é parte integral do Pós-Humanismo (Graham, 2002: 193) na medida em que o movimento problematiza a representação e a influência de formas de vida não humanóides e até não orgânicas (monstros, extraterrestres, vírus informáticos enquanto formas avançadas de IA) estão sugeridas nas interacção entre o discurso cultural dominante e a evolução científica e tecnológica:

Humans have imagined for a long time that the ability to develop and control technology was one of the defining characteristics of our condition, something that

assured us of our superiority over other animals and our unique status in the world. Ironically, this sense of superiority and uniqueness is being challenged by the very technologies we are now seeking to create, and it seems the balance of dominance between human and machine is slowly shifting. (Badmington, 2000: 3).

Com o crescimento da consciência da importância genética no desenvolvimento das espécies, a percepção idealista do Homem transfigurou-se do dualismo mente/espírito para o desenvolvimento de um debate sobre a validade da cultura/genética no desenvolvimento específico do ser humano, relativo à especificidade social ou crossomática na distinção não só entre os seres humanos mas em relação às outras espécies animais³⁶. Ao ceder lugar ao materialismo essencialista, o idealismo material modernista resistiu na forma da supremacia do orgânico face ao artificial, asertoando um núcleo estável da identidade humana a partir da sua natureza biológica.

Esta problematização teórica representa uma fase transitória de questionação dos valores morais e éticos em arenas tão problemáticas quanto os direitos dos animais onde é delimitado o peso que uma perspectiva tradicionalmente antropocêntrica pode deter no tratamento ético de outras espécies. Questões como a emancipação social ou a igualdade dos sexos são também fundamentais no reconhecimento da diferença e do Outro, a que a perspectiva humanista implementada no Iluminismo não providencia resposta adequada na sociedade contemporânea.

No fundo, o Pós-Humanismo reflecte uma transição dos valores dominantes e prevalentes na sociedade relativamente ao Humano, procurando reequacionar a tradicional mundividência antropocêntrica em termos culturais e filosóficos, representando a tecnologia apenas uma parcela da questão associada e não assumindo necessariamente o papel de catalisador de um possível trajecto evolutivo de hibridação genética e cibernética traçado artificialmente pela Humanidade.

A supremacia da complexidade orgânica do cérebro humano que se tem evidenciado no crescente *corpus* de investigação sobre a Inteligência Artificial tem motivado um desvio na

³⁶ O lugar do humano na ordem natural sempre foi uma problematização filosófica frequente, e mesmo Michel de Montaigne (1533-1592) procurou definir a natureza humana em contraposição à animal, admitindo que estes teriam uma maior naturalidade, fruto da sua instintividade, e que o grau de diferença seria maior entre humanos do que entre animais.

perspectiva filosófica contemporânea do modelo puramente cibernético para uma simbiose onde os princípios subjacentes culturalmente ao Pós-Humanismo são válidos no plano da vida artificial, o que implica uma mudança de perspectiva nos teóricos sociais pós-humanistas: a tecnologia é efectivamente enquadrada numa evolução epistemológica e biológica humana, não existindo uma relação de causalidade directa entre as duas.

Esta perspectiva é perniciosamente contrariada no Transhumanismo, onde a tecnologia assume as rédeas da evolução humana, nos planos social, cultural e biológico. O transhumanismo anicha-se nessas implicações para desenvolver uma nova visão do Humano cuja complementaridade e evolução com a tecnologia é *participatória* (Halacy, 1965: 8), transgredindo a ideia do Humano enquanto entidade intrínseca a si mesma e acentuando a ideia de contiguidade entre o Homem e a sua progenitura tecnológica (Hollinger *apud* Balsamo, 1999: 136), uma dualidade que permanece no entanto instável e conflituosa.

O Pós-Humanismo e a história do seu percurso distingue-se, portanto, e de forma clara, da do transhumanismo (Bostrom, 2005). O transhumanismo é um movimento abrangente integrado na corrente intelectual e filosófica do Pós-Humanismo que materializa de forma mais concreta um ideal utópico do Humano transformado positivamente pela tecnologia. Entre as várias perspectivas colocadas pelo Pós-Humanismo, o transhumanismo concentra-se nas possibilidades de convergência entre o Homem e a tecnologia, especificamente na área da melhoria das potencialidades humanas, a nível físico, estético e intelectual, através do uso de tecnologias como a nanotecnologia, a engenharia genética, os psicofarmacêuticos, as drogas, os interfaces neuronais e a medicina próstética. Este processo procuraria escapar às amarras da evolução orgânica tradicional, produzindo seres (pós-)humanos:

[...] whose basic capacities so radically exceed those of present humans as to be no longer human by our current standards ... Posthumans could be artificial intelligences,

or they could be uploaded consciousnesses, or they could be the result of making many smaller but cumulatively profound augmentations to a biological human³⁷.

Na maioria da literatura pós-humanista, a utilização do termo "pós-humano" é ambígua e dada a debate, mas o transhumanismo associa-a irrevogavelmente à utilização de todos os meios tecnológicos, tendo em vista uma evolução auto-assistida, mesmo que tal represente uma simbiose entre Homem e Máquina. Na sua perspectiva mais utópica, o transhumanismo argumenta que a tecnologia permitirá ao Homem prolongar a sua existência, melhorar o seu desempenho físico e mental e alcançar um estado evolutivo que pode ou não passar pela existência física e material.

Esta perspectivização não é recente, contudo. As ideias míticas e fantasiosas sobre uma hibridação entre homem e máquina remontam à era clássica, com máquinas e autómatos figurando proeminentemente na literatura tradicional chinesa, grega e árabe em vários contextos (Mazlish, 1993). Aristóteles, ao conceber a sua noção de "forma", atribuiu um significado utilitário à tecnologia enquanto instrumento humano, e a sua perspectiva influenciou o papel sócio-cultural da tecnologia enquanto elemento utilitário abstraído de moral. Este enquadramento da tecnologia ganhou uma nova realidade no século XX com a ascensão do papel da tecnologia na vida quotidiana e o novo contexto influenciou as problematizações de Jacques Ellul (1964) e Martin Heidegger (1977), filósofos que estabeleceram indirectamente vários dos princípios que acabaram por integrar o Pós-Humanismo. À noção de Heidegger de que "the essence of technology is by no means anything technological" (1977: 4, 13) preside a concepção da tecnologia como um processo de conhecimento de modos de existência e interacção. A perspectiva tecnológica de Heidegger é negativa e considera-a hermeneuticamente avessa ao mundo natural dado que o seu poder transformador implica a destruição do objecto "natural", particularmente tendo em conta a lógica de produção massificada da sociedade contemporânea (Mitcham, 1994: 283). A ciência tem, portanto, um poder sobrepujador, não complementar.

³⁷ FAQ da Associação Mundial Transhumanista, <<http://www.transhumanism.org/index.php/WTAFaq21/56/>>, acedido em 13/08/200.

O transhumanismo, no entanto, abraça convictamente este *ethos* ao descentralizar a figura do Humano enquanto entidade puramente determinada em termos biológicos. A confusão ético-moral em relação à influência científica sobre o percurso evolutivo humano, com consequências na arena política (ou pelo menos no discurso desta), baseia-se fundamentalmente no modelo comercial que a biotecnologia pode proporcionar e no paradigma ético que pode transgredir. Poderemos dividir as posições face ao pós- e transhumanismo em duas perspectivas: bioconservadora e tecnoprogressiva.

Francis Fukuyama, ex-membro do Conselho Presidencial para a Bioética dos EUA, é um dos mais visíveis críticos do Pós-Humanismo (*Our Posthuman Future*, 2002) e assumiu o que se convencionou apelidar de posição bioconservadora, defendendo uma perspectiva moral e política que corresponde largamente à opinião generalizada na sociedade ocidental: o Pós-Humanismo pode comprometer a essencialidade do Humano num meio social e económico envolvente crescentemente permissivo e comercial. Esta essencialidade é, necessariamente, subjectiva e abstracta e o seu peso retórico é ainda um outro vestígio do discurso humanista dominante na sociedade ocidental.

Por sua vez, a desincorporização cibernética sugerida por N. Katherine Hayles (1999), bem como o crescente advento da engenharia genética, implicam uma mutação da estabilidade e distinção biológica, onde a problematização da existência ou não de “vida” surge como um elemento adicional de descentralização dos valores mais básicos associados à cultura ocidental.

O reconhecimento ético da vida artificial não é uma ideia estritamente pós-humanista. O alargamento do círculo moral humano é frequentemente abordado num contexto filosófico, e várias teorizações relevantes (Rorty, 1989; Singer, 1981) denotam uma crescente preocupação com a universalidade e igualdade ética no seio da Humanidade, na sua relação com outras espécies e na própria natureza da tecnologia que produz.

Na concepção darwiniana, o presente estado biológico do homem constitui apenas um momento no seu longo percurso evolutivo, não representando o pináculo da sua perfeição. Esta perspectiva, combinada com a rejeição da visão cartesiana do livre arbítrio enquanto forma de imperfeição voluntária (a exemplo, o Jardim do Éden), representam um discurso contra o qual se posiciona o Pós-Humanismo. O movimento representa uma confluência de discursos e correntes que, parcialmente, especulam sobre a eventualidade de termos a potencialidade de alcançar um estado de perfeição absoluta. No entanto, a natureza polifacetada do Pós-Humanismo coloca-o como pólo magnético em torno do qual estas questões são problematizadas e confrontadas sem, no entanto, laurear unilateralmente a tecnologia como o horizonte inevitável para o futuro da Humanidade.

Muita da literatura pós-humanista é antecipatória e, por esse motivo, especulativa. Actualmente, não existem ainda provas relativas à existência de inteligências artificiais ou criaturas robóticas que possam verdadeiramente ser identificadas como sendo providas de consciência própria, o que consistiria num primeiro passo para a sua emancipação a entes vivos. De igual forma, no sentido estritamente biomecânico, uma simbiose entre homem e máquina, constituindo um único organismo cibernético, é ainda um projecto difuso e sem uma verdadeira base científica. A manipulação genética laboratorial é ainda uma tecnologia em crescimento utilizada específica e cautelosamente com uma reacção mediática e popular geralmente negativa. Muitas das considerações pós- e transhumanistas dizem respeito a um futuro apenas idealizado, mas entrevisto no presente.

CAPÍTULO

4

Inteligências Artificiais:

A Forja dos Deuses

The antechapel where the statue stood of Newton with his prism and silent face, the marble index of a mind for ever Voyaging through strange seas of Thought, alone. (William Wordsworth)

Na obra *God from the Machine: Artificial Intelligence Models of Religious Cognition*, William Sans Bainbridge aborda a possibilidade da criação de modelos de previsão de comportamentos religiosos a partir de modelos de inteligência artificial. Desde os primórdios míticos das primeiras criaturas artificiais criadas por deuses, como os *golems*, entidades da mitologia hebraico-judaica, que a possibilidade de criação de vida (inteligente ou não) a partir de materiais básicos é uma ambição humana. A inteligência artificial é apenas o último degrau de uma ambição que tem aumentado em complexidade e profundidade.

Novamente, a cibernética representou um dos principais pontos de viragem nesta evolução tecnológica. Os conceitos iniciais de Wiener sobre sistemas de controlo abertos e auto-reguláveis foram parcialmente complementados pelo trabalho de Alan Turing, matemático britânico e considerado um dos fundadores da informática moderna, que postulou a possibilidade de uma máquina se poder auto-programar, alterando variáveis e funções internas em função do *feedback* obtido no sucesso ou ineficiência da sua execução. Embora nenhum dos dois teóricos o houvesse introduzido directamente, estava aqui incipiente o conceito de *inteligência artificial*, que continuou a ser desenvolvido por teóricos como John McCarthy, matemático do MIT que introduziu o termo

no início da década de 60, e Marvin Minsky, cujo trabalho na época incluiu a criação de programas de resolução de problemas de álgebra e algoritmos de xadrez³⁸.

Integrar o peso da Inteligência Artificial, um campo de estudo interdisciplinar, na ideologia pós-humanista exige uma concepção universal e imutável de inteligência, definição essa que só por si será discutível e ambígua. Ben Coppin propõe uma definição utilitária: "Artificial Intelligence involves using methods based on the intelligent behavior of humans and other animals to solve complex problems." (2004: 4)

Em termos de poder e rapidez de cálculo, a inferioridade da mente humana face ao poder informático é evidente, mas a evolução científica verificada nas recentes décadas no campo da ciência computacional, da neurologia e da biotecnologia aproximou-nos da realidade do desenvolvimento de inteligências artificiais. Na concepção de sistemas coerentes de pensamento, existem duas concepções teóricas distintas de modelos de inteligências artificiais:

- Inteligência artificial "fraca": um sistema de raciocínio lógico que emula o comportamento humano e cujo padrão de comportamento e resposta pode ser confundido com uma inteligência humana apenas numa medida lógica utilizada na resolução de problemas;
- Inteligência artificial "forte": constitui o verdadeiro habitáculo da vida artificial, a inteligência artificial "forte" dispõe de consciência, inteligência e personalidade no verdadeiro sentido humano. (Chrisley & Begeer, 2000: 73-85)

A investigação científica tende a concentrar-se na IA "fraca" enquanto modelo de estudo (Coppin, 2006: 5), porquanto este é o modelo cujo realismo e praticidade são mais evidentes no

³⁸ Os programas de xadrez têm um estatuto notório no mundo da AI, tendo estado entre as primeiras rotinas de cálculo a adquirir reputação mundial.

actual momento tecnológico, mas a IA "forte" é certamente alvo de um maior exercício prospectivo e, em última análise, é o modelo a que o Pós-Humanismo mais directamente adere.

Recentemente, o debate ético (Stamatellos, 2007; Barger, 2008; Quinn, 2008) e filosófico (Carter, 2008; Boden, 1990) relativo a este tipo de IA tem também alcançado novas dimensões com a redefinição generalizada, a nível cultural e social, do papel utilitário que estas podem desempenhar na manutenção informática e outros aspectos da vida quotidiana. A possibilidade de uma evolução robótica que culmine no desenvolvimento natural de consciência e pensamento envolve a reconcepção de paradigmas ético-morais com milénios de existência.

No entanto, fundamentar a existência de inteligência num sistema artificial implica a sistematização de determinados níveis de complexidade racional equacionados no âmbito do "pensamento". Marvin Minsky, matemático e investigador pioneiro da inteligência computacional, equacionou seis níveis distintos de inteligência progressivamente mais semelhante à humana, que poderemos integrar numa relação crescente de complexidade: reacções inatas, reacções aprendidas, pensamento deliberativo, pensamento reflectivo, pensamento auto-reflectivo e pensamento auto-consciente (Minsky, 2006).

Apesar do desacordo da comunidade científica relativamente a esta possibilidade, as possibilidades de haver um surgimento espontâneo da inteligência num meio digital crescem em proporção directa à complexidade dos sistemas informáticos. A disseminação *online* e a versatilidade aplicacional do *software* poderiam proporcionar condições ideais de eclosão de uma inteligência artificial, tal como a semente que cresce num solo fértil permanecerá inerte e, eventualmente, morrerá sem as condições óptimas para o seu desenvolvimento³⁹.

³⁹ Podemos invocar um exemplo desta possibilidade nas rotinas de programação adaptáveis e auto-suficientes e, como tal, fora de qualquer sistema de controlo que não lhe seja inerente internamente. Os vírus informáticos, termo proposto pela primeira vez por Fred Cohen, então estudante da Universidade da Califórnia do Sul, em 1983 (Lehtinen *et al*, 2006: 84), são programas auto-replicáveis com uma longa história de prejuízos empresariais e ataques a bases de dados internas, com a primeira infecção em larga escala a remontar ao ano de 1988 na antecessora da Internet, a ARPANET. Em contraste com as primitivas rotinas das suas origens, recentemente estes programas danosos evoluíram para versões mais elaboradas dotadas de código mutável com a capacidade de se desdobrar de uma forma criativa através do uso de algoritmos genéticos, uma avançada ferramenta de cálculo

Os vírus são apenas a faceta mais danosa de um espectro alargado do que se convencionou apelidar de "código malicioso" concebido por mentes humanas e reproduzindo-se de forma auto-suficiente na Internet e entre computadores. No entanto, não se coloca qualquer questão sobre a sua natureza "viva" ou "consciente": actualmente, não existem provas claras da presença de "vida" nestes programas, independentemente da sua complexidade.⁴⁰

O crescente uso destes algoritmos em rotinas de programação não-regulamentadas promove a problematização dos padrões éticos e materializa concepções sobre as potenciais ameaças inerentes ao desenvolvimento do uso de determinados sistemas de codificação e envolve considerações éticas profundas. Estes algoritmos representam uma das técnicas mais comuns na programação de inteligências artificiais, a par do processamento linguístico, reforço de aprendizagem, sistemas especializados e cálculo por aproximação ("fuzzy") (Minsky, 2006; Coppin, 2004)⁴¹.

Estes métodos estão intimamente associados à intensa investigação sobre o cérebro humano levada a cabo nas últimas décadas, que optou, na maioria dos casos, por estabelecer modelos cerebrais de cariz estrutural, em que a informação é processada por partes fixas e especializadas e armazenada ou filtrada em áreas pré-estabelecidas. Até que ponto, no entanto, o cérebro humano poderá deter um pensamento funcionalmente sem que este se torne uma parte temporária de si mesmo? Daniel Dennett coloca a questão problematizando a mente humana enquanto módulo operativo e não como estrutura fixa, argumentando que a mente constitui um foco de "virtualidade" que permite a sua versatilidade funcional e evolução efectiva condicionável: "this capability [...] not only gives the organisms who have it an edge over their hard-wired cousins who cannot redesign themselves, but also reflects back on the process of genetic evolution and speeds it up" (*apud* Watkins, 1999: p. 124).

matemático integrada no ramo da computação evolutiva que utiliza os princípios da selecção e evolução para encontrar soluções óptimas em problemas matemáticos complexos (ver Mitchell, 1998 e Goldberg, 2002).

⁴⁰ Relativamente a esta possibilidade, é possível que a sua inteligência esteja num nível tão avançado que estes sistemas detém já o domínio da dissimulação e ocultação.

⁴¹ A crescente aplicação destes algoritmos em sistemas de decodificação não-autorizada e ataques sistemáticos a bases de dados advém da sua versatilidade de aplicação. Estes algoritmos desempenham um papel fundamental na concepção de modelos computacionais de sistemas evolutivos naturais e redes neuronais.

A transformação do Humano em informação pura é uma visão pós-humanista que deve um forte tributo a McLuhan e Wiener. Hans Moravec (1990, 2000) é talvez o mais visível defensor de um futuro completamente digital em que a consciência humana será totalmente dissociada da sua realidade física e transformada num sistema de código informático navegando livremente por um meio virtual que apenas pode ser equiparado ao ciberespaço preconizado em *Neuromancer*.

Kurzweil defende a exequibilidade do processo de *brain scan* "scanning all of [the brain's] salient details and then reinstantiating those details into a suitably powerful computational substrate. This process would capture a person's entire personality, memory, skills, and history" (2005: 199). Através de um *brain scan*, portanto, será possível introduzir os conteúdos de um cérebro num computador, reconstruindo uma representação digital, completa com personalidade e métodos de raciocínio individuais, preservando enfim a identidade humana, apenas num contexto diferente. A ideia de que a mente humana pode ser reproduzida, mantendo um tipo de identidade e perspectiva inerentemente humanas, mesmo que num meio virtual e exclusivamente imaterial que pode emular aspectos orgânicos (a exemplo, o ciberespaço de Gibson pode ser interpretado como uma forma de realidade virtual, contradiz contudo a concepção científica da identidade humana enquanto produto do seu meio-ambiente numa realidade sensível, material e física. É impossível dissociar a consciência humana da sua experiência da realidade e, atendendo ao papel maioritário que as necessidades físicas desempenham no desenvolvimento intelectual e a parte dos recursos mentais a estas associadas, contextualizar a mente humana num domínio exclusivamente digital representa a negação de milhões de anos de evolução em que uma relação sensível com o mundo constituiu o principal elemento de progressão intelectual.

A noção de programas renegados nas franjas de sistemas de rede, espalhando o caos em bases de dados bancárias e sistemas de apoio de instalações de necessidades primárias, é mediatizada por vezes com certo alarmismo, mas constituiu uma fonte de inspiração nos anos 80 para o movimento

cyberpunk: estes códigos/entidades representam entidades-em-fuga metaforizadas, um método de ataque e penetração que instiga ao caos digital.

Várias perspectivas alarmistas abordaram as possibilidades deste tipo de interações e, no meio acadêmico, um conceito se sobrepôs aos restantes na análise às possibilidades de um futuro sombrio para a Humanidade. O conceito de "singularidade" é atribuído ao autor e cientista Vernor Vinge, que atribuiu à competitividade natural humana e às possibilidades inerentes à tecnologia a possibilidade de alcançar um estado tecnológico que ultrapasse as potencialidades humanas. Vernon Vinge⁴² e Ray Kurzweil (2005) defendem que, a curto-prazo, este desenvolvimento irá provocar o advento da *singularidade*, um momento histórico em que a inteligência artificial irá superar a inteligência humana e, eventualmente, causar a obsolescência da nossa mundividência, sobrepujando a presença e inteligência humanas, ameaçando inclusive a sua própria existência. Relembremos que uma inteligência artificial disporia de meios ilimitados na intrusão e corrupção de sistemas governamentais e de suporte organizacional social. Esta inteligência superior constituirá um exemplo de vida artificial capaz de deter poderes oniscientes no meio digital, e disporá do poder de se reproduzir e melhorar infinitamente.

Apesar de surgir tardiamente no discurso popular, as possibilidades introduzidas pela ascensão e disseminação do conceito de Inteligência Artificial, seja esta o produto de um *upload* humano ou um programa informático dotada de consciência e vontade própria, é intrínseco à ideologia e discurso pós-humanista ao introduzir ao abstrair o conceito de "vida" da sua tradicional origem orgânica. A programação de um mundo digital populado por formas eternamente mutáveis e sem os constrangimentos decadentes de invólucros baseados em carbono alimenta a perspectiva pós-humanista de Hans Moravec quando este argumenta que, no domínio robótico, é possível que exista uma evolução de "mere machine to transcendent mind" (2000) na aplicação de uma inteligência de cariz cibernética à robótica. Neste campo, o desenvolvimento de novos modelos é

⁴² Para uma sistematização completa do conceito elaborada pelo próprio autor, consultar <<http://mindstalk.net/vinge/vinge-sing.html>> (acedido em 20 de Novembro de 2008).

acompanhado por um conhecimento progressivamente mais profundo do funcionamento da mente humana, o que sugere novamente a interligação íntima entre a tecnologia e o descobrimento progressivo do Humano.

PARTE III

"GHOST IN THE MACHINE":

O FEITICEIRO

E O MONSTRO



CAPÍTULO

1

"Ghosts in the Machine": *Aporia* Neo-Tecnológica

This is a world based on the one and zero of life and death. (Thomas Pynchon)

A*poria*, no radical grego, define a existência de uma dúvida ou irresolução perante um dilema: a impossibilidade de analisar um domínio para lá da consciência humana. Derrida invocou o termo para definir uma falácia incontornável no seio de uma argumentação lógica e aplicou-o, na obra *Aporias*, no estudo do papel da dúvida na definição da impossibilidade de análise de um estado último. Este derradeiro mistério, nas palavras de Derrida, é a morte humana: "What is it to pass the term of one's life (*terma tou biou*)? [...] The "I enter," crossing the threshold, [...] puts us on the path, if I may say, of the *aporos* or of the *aporia*: the difficult or the impracticable, here the impossible, passage, the refused, denied [...]" (Derrida, 1993: 8).

O mistério incontornável da morte (sobre a qual subsistem infindas histórias, teorias e representações – todas igualmente válidas, nenhuma verdadeira) constitui uma base natural do conhecimento humano e apresenta-se, no entanto, intransponível à nossa compreensão: a efemeridade da nossa condição apoia uma perspectiva transitória do mundo, simultaneamente universalizando o ser humano e particularizando a sua experiência. Por outras palavras, a perspetivação da morte relativiza a condição humana e constitui uma das várias incertezas quanto ao que significa, na verdade, *ser humano* num mundo em que a nossa antropocentralização e auto-intitulada supremacia não nos forneceram ainda os instrumentos para escaparmos ao mesmo destino de toda a matéria orgânica.

O fascínio da morte, simultaneamente a mais democrática e inacessível experiência humana, enquanto estado e domínio combina um estranhante fascínio e uma repulsa auto-preservante, uma ambivalência que está no cerne da religião (particularmente no Cristianismo). Na religião, a morte assume um papel de definição enquanto reino paradisíaco que compensará todos os virtuosos ou profundezas infernais que atormentarão os pecadores⁴³. Nesta concepção, resistem duas concepções de análise relativamente à morte. Por um lado, é patenteada uma ambivalência denunciada face à irreversibilidade da morte, um estado final e sem retorno. Por outro lado, existe uma contiguidade (ou a ansiedade desta) entre a vida e a morte, uma perpetuação das nossas acções e a persistência da nossa consciência numa forma espiritual, que poderia assombrar o mundo natural até à sua conciliação espiritual⁴⁴. O debate intenso que se verificou desde a ascensão do Humanismo e do cientificismo cartesiano coloca a existência humana após a morte no domínio do não-verificável: uma *aporia* de estado e de ser à luz da razão e raciocínio humanos.

A forma ritual e perspectiva social da morte derivam das profundas consequências culturais resultantes do progresso tecnológico. No contexto contemporâneo, em que a transitividade paradigmática é fundamento subjacente à ontologia moderna, arquétipos fantásticos e supersticiosas coabitam de forma cada vez mais tensa com a realidade material. No entanto, a integração entre a tecnologia e o sobrenatural não é necessariamente mutuamente exclusiva⁴⁵.

⁴³ A este propósito, é significativa a afirmação de Lucrécio, em 55 a.C., no sentido de que o receio da morte foi responsável pela criação da mitologia divina. Mais tardiamente, Schopenhauer considerou também que a religião e a filosofia são resultado da nossa angústia sobre a nossa própria mortalidade. (Piven, 2004: 1) A influência que o terror da morte nutriu sobre o pensamento humano, e a sua interrelação com a religião, são temas que se inter cruzam de forma directa com os pensamentos pós- e transhumanista.

⁴⁴ A perspectiva que privilegia, neste capítulo, deriva da concepção tradicional da teologia cristã, mas existem diversas perspetivações sobre a morte, metafórica ou não, nos estudos pós-modernos, particularmente no domínio das artes de espectáculo. Um destes exemplos pode ser encontrado na crítica à dança moderna da autoria de Jeliça Sumic-Riha (1997), no seu artigo *The diasporic dance of body enjoyment*, onde associa o movimento da dança à desconstrução do corpo enquanto significativo – constituindo, portanto, a “morte” deste na tradicional concepção holística (in Golding (ed.), *The Eight Technologies of Otherness*, New York, Routledge).

⁴⁵ A aparente oposição entre a ficção científica e o fantástico deriva da perspectiva racionalista e ultra-cognitiva das normas que definem o seu tom narrativo. Todorov considerou que o fantástico “puro” demarcava-se pela sua tensão irresolúvel, da ausência de explicação para o *metafísico* e da atemporalidade do fantástico (Brooke-Rose, 1983: 72-101), características que não são normalmente associadas à ficção científica, que se distingue pela sua narratividade lógica, linguagem técnica e temas fundamentados no momento presente. No entanto, existem alguns admiráveis exemplos de utilização de elementos místicos e sobrenaturais na ficção científica enquanto

Era vulgar conjurar “fantasmas” no interior das máquinas, presenças sobrenaturais num meio exclusivamente artificial. Num meio inorgânico eram projectadas reminiscências espirituais, pontuadas pelo temor ambíguo face à impessoalidade e complexidade tecnológica, cuja versatilidade de forma e aplicação esconde uma opacidade e impessoalidade naturalmente alienatórias.⁴⁶ Associando um modelo orgânico ao artificialismo tecnológico, criava-se um carácter de representatividade e proximidade que não escondem, no entanto, uma profunda inquietação com a inércia do aço inoxidável, do *chip* de silício e da estrutura de betão.

À medida que o pendor tecnológico da vida contemporânea promove o desaparecimento progressivo das fronteiras ontológicas tradicionais, contudo, o século XXI traz um novo desafio, colorido com estranheza e resistência social a vários níveis: a integração entre tecnologia e humano a um nível inaudito. A história do século XX trouxe uma mudança profunda de perspectiva do Humano. A antropocentralização, cedendo à pressão do modelo capitalista em ascensão, rendeu-se à fragmentação e descentralização minuciosa que o Pós-Modernismo augurou⁴⁷. E, de igual forma, a identidade da morte foi alterada, tanto na vertente orgânica como na vertente biotecnológica. Os avanços biomédicos estenderam a longevidade, melhoraram as condições de vida geral e, em geral, reduziram a mortalidade devido a doenças crónicas. Todavia, estamos agora na meia-vida da evolução tecnológica que permitirá explorar (e expandir) os limites da existência humana.

Estes limites foram explorados atentamente pela ficção científica, e a impenetrabilidade absoluta da morte foi contrariada frequentemente pela abordagem especulativa deste género.

veículos narrativos ou artifícios argumentativos, como por exemplo em *Solaris* (Stanislaw Lem), 2001 (Arthur C. Clarke) e *The Calcutta Chromosome* (Amitav Ghosh).

⁴⁶ A tecnologia foi sempre impregnada de superstição. Num dos exemplos mais marcantes de penetração do folclore místico no domínio tecnológico, os pilotos da II Guerra Mundial atribuíram avarias inexplicáveis nos seus aviões à acção meliante de *gremlins*, pequenas criaturas diabólicas semelhantes a *goblins* cuja acção era caótica e frequentemente tinha consequências imprevisíveis (Leach & Fried, ed., 1972: 466). Este modelo tradicional foi mais tarde aproveitado por Hollywood nos populares filmes de comédia/horror dos anos 80.

⁴⁷ O conceito de “fragmentação” do sujeito é complexo e representa um longo processo de problematização de questões da identidade que tem as suas raízes, segundo Christopher Norris (McRobbie, 1994: 27-28), no Estruturalismo com Saussure. Ao atravessar o Pós-Estruturalismo e a psicanálise de Lacan até desaguar nas concepções de Baudrillard, a fragmentação assume-se como uma quebra paradigmática com a concepção clássica do sujeito, promovendo uma deslocação da identidade para a auto-difusão (199-200)

Contrariamente à restante literatura, a ficção científica debruça-se sobre este tema com uma perspectiva analítica única, trabalhando com uma aura de veracidade analítica não a *experiência* da morte, mas a sua obsolescência enquanto potencial fim absoluto da existência humana (Yoke & Hassler, eds., 1985). Embora a imortalidade fosse já um tema recorrente nas obras de Frank Herbert (*The Eyes of Heisenberg*, *Dune*), Robert A. Heinlein (*Time Enough for Love*, *Methuselah's Children*) e Larry Niven (*Time Out of Mind*), entre outros, o motivo da longevidade assumia particular relevância na ficção científica clássica quando combinado com outro elemento: a transcendência do ser e da sua forma (Clareson & Wymer, 1976: 46)⁴⁸.

A ficção científica clássica trabalhava, então, motivos que desabrocharam por completo no *cyberpunk*, que incorpora liberalmente conceitos radicais de reformulação corporal, questões de identidade e novas formas de “embodiment” que obrigam a uma reconcepção da morte e da concepção tradicional de “vida”. Em *Neuromancer*, estas questões são equacionadas indirectamente através da exploração de uma concepção pós-humanista em que a morte física não implica a extinção da consciência, graças ao *upload* digital da personalidade para o interior da “Matrix”, a rede computacional em que Inteligências Artificiais e projecções digitais de seres humanos se conjugam num único espaço de interacção.

No caso das personalidades humanas projectadas no ciberespaço, vemos denunciada uma dissociação entre o sujeito e o corpo orgânico com a sugestão da morte cerebral de Case quando este se encontra “jacked-in”: “I know what you're doing. I'm flatlined. [...] I'm out on my ass in that library and my brain's dead. And pretty soon it'll *be* dead [...]” (Gibson, 2004: 309). Em *Neuromancer*, “flatlined” eufemiza a morte física a que sobrevive a projecção cibernética do sujeito, que persiste materializada no reino digital. Dixie é um exemplo de um *cybercowboy* cuja morte cerebral não implicou a extinção da sua consciência, com a sua construção digital a

⁴⁸ A exemplo, a transcendência da vida humana foi também tratada indirectamente por Arthur C. Clarke em *2001: A Space Odyssey* quando o protagonista, Rob Bowman, obtém a sua reencarnação como uma “starchild”: uma entidade consciente capaz de navegar livremente pelo Universo, completamente abstraída de quaisquer limites físicos ou orgânicos.

sobreviver-lhe no ciberespaço e a ser posteriormente integrada num corpo na forma de um *construct ROM* ("Read-Only Memory", uma condição que implica a impossibilidade de aprendizagem ou absorção de novo conhecimento) como se da instalação de uma aplicação sobre um computador se tratasse:

"You know that the Dixie Flatline's dead?"

He nodded. "Heart, I heard."

"You'll be working with his construct." [...]

"Well, if we can get the Flatline, we're home free. He was the best. You know he died brain death three times?"

She nodded.

"Flat lined on his EEG. Showed me tapes. 'Boy, I was daid.' "

(Gibson, 2004: 66-67)

Ao ser projectada e reproduzida num meio completamente artificial, vemos a concepção de "self" no ciberespaço como a cisão completa entre *corpo* e *mente*. Ao ser que instiga a reconfiguração da sua identidade como mais um elemento virtual no ciberespaço: a *consciência* de Case é transfigurada sinteticamente, assumindo uma nova forma de vida que continua a sua identidade sem constrangimentos orgânicos. Este processo de transmutação para uma imortalidade inorgânica, à semelhança da existência teorizada por Hans Moravec, denuncia o contraste negativo entre a fisicalidade e a materialidade da consciência, colocando esta última como a entidade primariamente cognoscente, reduzindo o corpo a um papel secundário: "Information is the putative origin, physicality the derivative manifestation" (Hayles, 1999: 37).

A consciência humana (um "ghost"), dissociada de um contexto orgânico único, pode ser integrada em qualquer corpo (a máquina que a abriga no mundo físico e material), incluindo uma versão clonada do seu corpo original. Baudrillard prenuncia a ideia de que não existe um selo de autenticidade sobre nenhum elemento ou identidade: a lógica *copy and paste* é igualmente

aplicável a todos os domínios, biológico, digital ou ideológico. No ciberespaço, como no espaço material, poderão circular várias cópias (talvez até várias versões, dotadas de ligeiras modificações executadas por terceiros) de personalidades humanas habitando diferentes casulos/corpos que obedecem a diferentes propósitos funcionais e/ou estéticos, perfeitamente concebidos e adaptados⁴⁹.

Esta perspectiva manifestamente pós-humanista (Kurzweil, 2005; Moravec, 1999) alberga no entanto a questão da reconfiguração da identidade humana para lá da materialidade orgânica. Ao transgredir o modelo tradicional do Humano com a sua descentralização radical do corpo humano, o símbolo máximo do essencialismo (Anne Balsamo *in* Dery, 1994: 128), a iconização orgânica perde as suas referências e a mutação individual torna-se um factor inescapável. Esta dissolução do corpo e consequente “libertação” da mente implica o pânico perante o descontrolo da descentralização e disseminação individual. a perda de identidade através da perda das referências emocionais e físicas e a transformação num “sujeito fractal”: “both subdivisible to infinity and indivisible, closed on himself and doomed to endless identity” (Baudrillard, 2001: 47-48)⁵⁰.

A fragmentação do sujeito estende-se ao corpo físico. No início do século XXI, a cultura do corpo constitui um dos fundamentos da vida contemporânea e desempenha um papel preponderante na economia, com múltiplas propostas de produtos de beleza, serviços para a manutenção e melhoria física (ginásios, *spas*) e novas dietas e soluções medicinais para preservar a saúde e aparência. No entanto, soluções mais radicais para o corpo humano começam também a penetrar o vernáculo social, apresentando-se como natural evolução dos tradicionais cuidados de

⁴⁹ A perfeição da cópia de um qualquer modelo no meio digital assemelha-se de forma assombrosa à magnífica capacidade de auto-preservação do ADN humano. Tal como ficheiros copiados entre discos rígidos, “[g]enes [...] can self-copy for ten million generations, and scarcely degrade at all. [T]he copying process is perfect.” (Dawkins, 1995: 19)

⁵⁰ A modulação da identidade do “eu” através da subliminação dos instintos correlacionados com o orgânico que determinam aspectos comportamentais em oposição à moldura geral que os enquadra é um tema vulgar nas narrativas sobre *cyborgs*.

saúde, com as cirurgias plásticas e prostéticas a augurarem um factor de “perfectibilidade” do corpo humano, numa incessante procura da vitalidade isenta de rugas e flacidez muscular⁵¹.

Na sociedade polidiscursiva e culturalmente dividida de *Neuromancer*, o ideal de beleza andrógina e cândida é apenas um dos reflexos possíveis da excessiva saturação dos *media* na sociedade, e não se apresenta de forma coerente ao longo da obra. No entanto, a existência superficial de Julius Deane representa uma cândida expressão de androginia impermeável face aos efeitos avassaladores do envelhecimento celular:

Julius Deane was one hundred and thirty-five years old, his metabolism assiduously warped by a weekly fortune in serums and hormones. His primary hedge against aging was a yearly pilgrimage to Tokyo, where genetic surgeons re-set the code of his DNA, a procedure unavailable in Chiba. Then he'd fly to Hongkong and order the year's suits and shirts. Sexless and inhumanly patient, his primary gratification seemed to lie in his devotion to esoteric forms of tailor-worship. (Gibson, 2004: p. 16)

Sem sexo/género discernível, dotado de uma fria cortesia impessoal, escravo das tendências da moda, Deane apresenta-se como um modelo genérico desprovido de individualidade pessoal a nível físico e de substância individual⁵². A carne humana, para Julius Deane, é um apetrecho

⁵¹ Mark Dery (1997: 237-242) salienta a relação ambígua que a difusão generalizada na sociedade destes processos implica. A definição de “perfeição” facial e corporal depende da perspectiva cultural da “beleza” num dado momento histórico. Nas sociedades ocidentais, esta é actualmente veiculada através dos meios de comunicação, arte e meios publicitários. Numa era em que qualquer imagem é tratada minuciosamente, através da edição e recomposição gráficas, o “ideal” de beleza a que somos sujeitos transitou da naturalidade da pele maculada e rogosa e do corpo dotado de saudáveis acumulações de celulite para uma imagem inteiramente polida e suavizada, efectivamente tornando o ideal de beleza “inhumano”, reduzindo a estética feminina a meras versões animadas de bonecas Barbie (Dery, 1997: 241).

⁵² Aqui reside uma das teorias sociais implícitas em *Neuromancer*: o *bricolage* na posse de Deane, bem como os seus dispendiosos tratamentos anti-envelhecimento e fascínio *haute couture*, são-lhe garantidos pela sua extraordinária fortuna. No entanto, as classes empobrecidas, que têm acesso a uma cultura profundamente tecnológica apenas através de próteses de baixo nível e alterações cibernéticas efectuadas em clínicas dotadas de condições inapropriadas para tais operações. São estes os “postmodern primitives” da selva urbana (Dery, 1997: 251). Apesar da ausência explícita de aspectos políticos em *Neuromancer*, o fosso económico e a lógica de exclusão manifestos na obra derivam certamente das observações de Gibson da sociedade entusiasticamente capitalista das passadas décadas. Em *Virtual Light* (1993), o autor previa que em 2005 não existiria já classe média e as duas classes de cidadãos desta sociedade em ruínas apenas entrariam em contacto através do crime, drogas e sexo. Esta perspectiva apoia a visão de Kellner: “cyberpunk science fiction can be read as a sort of social theory, while Baudrillard's futuristic postmodern social theory can be read in turn as science fiction. This

acessório a que este dedica atenção cuidada, à semelhança do cuidado com que um coleccionador poderá tratar as peças da sua colecção: a posse de um bem privilegiado, mas limitado na sua funcionalidade, cuja aparência reluzente consitui o seu principal atractivo.

Na tecnocivilização do *cyberpunk*, do mais baixo elemento social ao invisível magnata das corporações internacionais, assistimos a um vector transversal que aglutina a progressiva "fragmentation of the body into organs, fluids and gene codes" (Balsamo, 1996: 5). A composição física humana é encarada como uma estrutura alterável, sujeita à substituição e construção discriminatórias:

The body [...] is not a reality to be uncovered in a positivistic description of an organism nor is it a transhistorical set of needs and desires to be freed from an equally transhistorical form of repression. The body is instead a reality constantly produced, an effect of techniques promoting specific gestures and postures, sensations and feelings. Only in tracing these modes of its construction can one arrive at a thick perception of the present "state of the body." (*apud* Featherstone & Burrows, 1995: 217)

Esta decomposição intelectual do conceito de *corpo* implica o desaparecimento peripatético da identidade una do corpo humano. Ao rejeitar a natureza orgânica, dá-se a subliminação do ardil do desejo primitivo e directo, sendo substituído pela racionalidade cibernética num processo imanente que materializa o corpo como um simulacro sem profundidade, uma superfície a ser coberta com *graffiti*, uma concepção significativamente próxima da teoria de Baudrillard.

Esta concepção assume frequentemente um carácter pejorativo, manifesto através das múltiplas referências à carne humana como "meat". Numa das passagens mais significativas da

optic also suggests a deconstruction of sharp oppositions between literature and social theory, showing that much social theory contains a narrative and vision of the present and future, and that certain types of literature provide cogent mappings of the contemporary environment and, in the case of cyberpunk, of future trends" (Kellner, 1995: 299).

obra, Case reprime um surto sentimental, atribuindo o peso das suas emoções aos desígnios orgânicos do seu corpo:

'Numb,' he said. He'd been numb a long time, years. All his nights down Ninsei, his nights with Linda, numb in bed and numb at the cold sweating center of every drug deal. But now he'd found this warm thing, this chip of murder. *Meat*, some part of him said. *It's the meat talking, ignore it.* (Gibson, 2004: 197)

“Meat”, neste contexto, assume um contexto de “embodiment” enclausurador, contrastando com a profunda ironia da emoção como evidência pejorativa de uma humanidade variável, sensível e, em última análise, subversora da razão fria e analítica – um princípio a que qualquer sistema cibernético deverá obedecer e que denuncia a ambição do sujeito em *Neuromancer*, aproximando o Humano do funcionamento friamente analítico de uma máquina.

A desvalorização radical implícita na ambivalência do termo “meat” oculta uma visão determinista da influência biológica na personalidade e comportamento humanos que coloca, de forma acutilante, o *credos* do *cyberpunk* à luz da instabilidade humana: a inteligência deve deter um poder absoluto, inibindo e, se possível, descartando a emoção.

Para esta perspectiva são ainda relevantes as “meat puppets”, uma forma de prostituição feminina reduzida ao mero aluguer físico do corpo sob o efeito anestésico de drogas. Esta coloca a comodificação da carne ao nível da separação da dualidade física, sensível e emocional, conceptualizando uma actualização da perspectiva cartesiana na terceira pessoa. Para enfatizar a distanciação emocional do acto sexual, Molly refere: “It’s like cyberspace, but blank. [...] You can see yourself orgasm, it's like a little nova right out on the rim of space.” (Gibson, 2004: 192)

É significativo que o momento orgásmico seja identificado com uma perda da identidade própria (Springer, 1996: 61). Gibson intui, neste momento, a dissociação completa entre sujeito, envolvido na relação sexual física, e a projecção da sua consciência, abstraída e insensível. Nesse

momento, na “mindscape” (um sucedâneo pessoal do ciberespaço induzido pelo consumo de uma droga que reduz a sensibilidade nervosa) em que Molly se encontra projectada, o orgasmo, resultante de um acto profundamente humano, é mediatizado através da interferência de drogas que efectivamente dissociam o indivíduo da sua natureza sensível.

A experiência de Molly enquanto “meat puppet” intui a criação de uma “mindscape” particular e privada: uma esfera privada construída psicologicamente, mas cuja manifestação na vontade do indivíduo é dessensibilizadora e irresistível, um paradigma que se aproxima da concepção do *id* freudiano. A distanciação entre a consciência e a emoção, projectada numa reflexão mediatizada, uma imagem resquicial do sujeito, apela a uma noção Escolástica⁵³ de distinção entre a emoção e o “*proprium*” (o sujeito dotado de intenção) que se aproxima das concepções dos fisiólogos Buytendijk e Allport relativamente à manifestação da emoção na *psyché* humana: “[...] the separation of emotion from the intentional subject does not mean its exclusion from the subject altogether. It is simply located in another subjective field – ego-alien or involuntary—but still intra-subjective.” (Hillman, 1999: 138)

A abstracção sexual coloca a identidade do desejo num plano de conflito entre o físico e o digital, mas mesmo a mediatização da sensação mantém uma mesma forma de sentir. O desejo e a emoção são transfigurados num ambiente digital, mas o seu papel preponderante enquanto estimulantes nervosos que respondem às interacções com o meio-ambiente mantém-se intacto. Mesmo ao abstrair-se do corpo físico, a personalidade mantém a sua dependência destes estímulos que, na sua maioria, num ambiente puramente orgânico, não se revelam organizados e lineares, mas surtos eléctricos sobrepostos que escapam frequentemente à nossa interpretação lógica.

⁵³ A escola de pensamento Escolástico foi particularmente preponderante durante a Idade Média, e teve na conciliação entre a teologia Cristã e a filosofia Grega o seu principal *modus operandi*. Thomas Aquinas foi o seu vulto intelectual mais preponderante e influente. Criticado pela maioria dos intelectuais ocidentais nos passados séculos, o Escolasticismo continua contudo a ser uma alternativa válida de argumentação filosófica. Heidegger considerou o Escolasticismo uma útil ferramenta de análise “concerned more with the *actual doing of metaphysics* than with *methodological speculation about how to do it*” (Cabezón, 1998: 3)

Desta forma, podemos constatar uma cisão entre a forma como o corpo e a mente respondem a estímulos emocionais, e a virtualidade do ciberespaço problematiza esta questão ao dissociar relações manifestamente físicas da sua origem orgânica. Hayles considera que “abstract pattern can never fully capture the embodied actuality, unless it is as prolix and noisy as the body itself” (Hayles, 1999: 22). No contexto da tensão entre a consciência pura e o sujeito corporal, a descrição do encontro sexual entre Case e Molly adquire uma dimensão de descentralização do sujeito sensível e da percepção física:

[...] she straddled him again, took his hand, and closed it over her, his thumb along the cleft of her buttocks, his fingers spread across the labia. As she began to lower herself, the images came pulsing back, the faces, fragments of neon arriving and receding. She slid down around him and his back arched convulsively. She rode him that way, impaling herself, slipping down on him again and again, until they both had come, his orgasm flaring blue in a timeless space, a vastness like the matrix, where the faces were shredded and blown away down hurricane corridors, and her inner thighs were strong and wet against his hips. (Gibson, 2004: 44)

Mesmo no momento mais primitivamente físico, a intimidade é artificializada; a sensação é mediatizada, como na mais vívida experiência sentida no ciberespaço. Ao colocar os sinais eléctricos transmitidos pelos nervos epidérmicos num acto materialista de comunhão física ao mesmo nível do "simstim" ("simulation stimulation"), Gibson sobrepõe a natureza do erótico à artificialidade, em que os sujeitos podem materializar as suas experiências no mais virtual (e individualmente customizado) dos ambientes. A sobreposição do momento orgásmico com uma visão em mosaico da infinitude do ciber-espaço revela a dissociação sensível do sujeito face à sua interpretação mental da realidade. Neste sentido, a visão de Gibson de uma sensibilidade artificialmente exacerbada e dividida entre o sensível e a ilimitude do prótético imaterial aproxima-se da perspectiva de Arthur Kroker e Michael A. Weinstein: "The organic body shatters

into mirrored fractals, vision explodes into a delirium of virtual optics, speech dissolves into the ecstasy of the rhetoric machine [...]" (Kroker & Weinstein, 1994: 77).

As tecnologias de "embodiment", desde o modelo *cyborg* que utiliza a tecnologia para uma extensão literal dos sentidos e capacidades físicas humanas à experiência irreal e cognoscente do ciberespaço, representam uma personificação literal do ideal pós-humanista, inerente ao enredo de *Neuromancer*. Enquanto sujeito humano alterado pela tecnologia, Molly apresenta-se ao longo da obra como o exemplo mais personalizado da modernidade transhumanista:

[...] the glasses were surgically inset, sealing her sockets. The silver lenses seemed to grow from smooth pale skin above her cheekbones, framed by dark hair cut in a rough shag. [...] She held out her hands, palms up, the white fingers slightly spread, and with a barely audible click, ten double-edged, four-centimeter scalpel blades slid from their housings beneath the burgundy nails. (2004: 34)

Molly representa a encruzilhada de mutáveis e descentralizados papéis sociais: uma assassina fria, alterada ciberneticamente, extrapolando a identidade feminina tradicional a partir da ausência da passividade inerente às clássicas heroínas da ficção científica. No entanto, esta identidade não é estanque e a sua transfiguração oculta uma complexa sobreposição de expectativas e modelos transformativos. Os implantes cibernéticos de Molly acentuam um conjunto de características literalmente associadas à feminilidade - "[they] literalize the characteristically threatening nature of her female body" (Balsamo, 1999: 129) – e, ao fazê-lo, sobrepõem a distinção transhumanista do sujeito alterado prosteticamente ao carácter inefavelmente sensível e humanista do corpo enquanto expressão do sujeito.

A aniquilação do sujeito físico assume uma dimensão da perda de identidade própria, sugerida na imagem de "faces [...] shredded", cultivada pela transfiguração da paixão sexual num

momento de revelação espacial do ciberespaço como espaço de contaminação com o Outro⁵⁴, num plano que propicia o desaparecimento de significados fixos e referências locativas, mas em que as tradicionais identidades de género heterossexuais se mantêm. *Neuromancer* navega entre estereótipos masculinos, que se reflectem no *bravado* de Case quando Molly é momentaneamente capturada durante o ataque à *villa* Straylight (então lançada numa situação tipificante de “donzela em perigo”), dando-se então a inversão dos papéis clássicos de homem-herói/mulher-vítima⁵⁵.

A problematização do género e da androginia assume um dimorfismo sexual que é mutualmente exclusivo, mas é importante também conceber a artificialidade sexual como uma reflexão do corpo humano imperfeito e incompleto. Aqui, a identidade pessoal entrevê-se na expansão do espaço físico que o corpo próprio não pode conter: o orgasmo de Case resulta da sua percepção do ciberespaço enquanto espaço receptivo ao alongamento e refinamento do sujeito interno e introspectivo. Neste sentido, o sujeito em tensão entre o físico e o imaterial hesita numa rendição incompleta da sua identidade física, investindo num carácter de telepresença a mediatização da sensação.

No discurso pós-humanista da realidade virtual que constitui o pilar da experiência sensível do ciberespaço, o sujeito é, portanto, transfigurado não só a nível físico como no aspecto da identidade, se considerarmos que a alteração personalizada do aspecto "físico" ou em forma de "avatar" influi na identidade psicológica. Ao proporcionar um horizonte ilimitado de possibilidades de "embodiment", a realidade virtual do ciberespaço possibilita não só a

⁵⁴ Apesar de não se inscrever no âmbito desta dissertação, a questão do cibersexo que aflora no mediatismo despersonalizado e desencorporizado de uma união física/electrónica entre dois humanos é relevante e uma metaforização tangencial que é excelentemente equacionada por Hannu Eerikäinen no artigo "Cybersex: A Desire for Disembodiment" (Inkinen, 1999: 203-242). Sherry Turkle (1995: 312-346) apresenta uma problematização mais personalizada desta questão no secretismo da existência *online* contemporânea.

⁵⁵ É importante notar que a literatura *cyberpunk* é quase totalmente destituída de autoras célebres. Pat Cadigan é a única autora *cyberpunk* de relevo. Alguns críticos vêem neste argumento razão para denegrir o movimento em função da sua exploração excessiva de arquétipos masculinos e femininos: "one barely needs to scratch the surface of the cyberpunk genre, no matter how maturely sketched out, to expose a baroque edifice of adolescent male fantasies (Ross, 1991: 145). Esta perspectiva superficial é contrariada pelas várias explorações analíticas citadas ao longo desta dissertação.

reconfiguração da identidade pessoal como permite ainda a libertação de estigmas sociais tradicionalmente associados a caracteres biofísicos como beleza estética, etnia ou género.

Este último é problematizado de forma particular no *cyberpunk*, um género de ficção científica que se distingue por uma quase ausência de mulheres autoras. Joan Gordon argumenta que o momento histórico do seu surgimento e temática geral da estética contribuíram para o seu branqueamento relativamente à influência feminina:

Virtually every feminist SF utopia dreams of a pastoral world, fueled by organic structures rather than mechanical ones, inspired by versions of the archetypal Great Mother [...]. Because cyberpunk extrapolates from the 1980's - not a sterling time for feminism in the world at large - it's no wonder few women are presently involved in the movement [...]. Feminist SF consistently avoids the kind of intrusive technology cyberpunk embraces. (in McCaffery, 1991b: 199)⁵⁶

A sexualidade pós-humana é problematizada em diversas dimensões em *Neuromancer*, particularmente na construção de identidade de género. Thomas Foster examina a implementação da androginia tecnológica no modelo cyborg de Molly, "the cyborg body and its apparent rejection of dualistic categories like plenitude and lack or masculine and feminine" (2005: 71), integrando-o num plano de construção de identidades diferenciais que, pela versatilidade de possibilidades, são também dadas a emancipações de molduras ideológicas tradicionais como o desejo masculino e a subjugação redutível do feminino. Numa das cenas providas de maior subtexto psicanalítico, a encenação holográfica de Riviera no restaurante, a que atribui o nome sugestivo de "The Doll", sob a presença voyeurística de Molly e Case, é demarcada uma projecção masculina sobre o desejo de posse e redefinição do feminino com laivos de tecnofetichismo. A encenação tem início com a lenta encorporização ("embodiment") do modelo físico projectado de uma figura psico-estilizada de Molly sob o toque deliberado e figurativo de Riviera, terminando numa relação sexual figurativa que termina com a "morte" do homem sob as garras prostéticas do modelo feminino.

⁵⁶ Para uma resposta a esta perspectiva restritiva do papel feminino na ficção científica pós-moderno, tanto na temática quanto no elenco, consultar Eva Cherniavsky (1995).

Desta forma, dissociar a subjectividade emocional de um contexto físico e corporal no ciberespaço funciona também como uma dicotomia desencorporizadora ("disembodiment"), mas também como uma perda de identidade humana, devido à reconfiguração essencialista de um sistema psico-codificado único e "livre". Ao longo de *Neuromancer*, a noção de fuga das amarras do corpo físico aquando da entrada no ciberespaço associa-se à libertação da parte espiritual do clássico dualismo cartesiano, mas também à reconfiguração do sujeito num novo contexto.

Com a perfeita dissolução do sujeito num meio crescentemente desprovido de barreiras divisórias definidas, a paisagem digital condiciona e altera a sensibilidade física ou a interpretação mental desta. A fenomenologia subjectiva, no contexto do ciberespaço, é reduzida a focos interpretativos da informação de sub-sistemas de pendor cibernético, e é neste ponto que a ficção científica encontra o simbolismo sugerido por Derrida e continuado por McLuhan: as tecnologias expandem o espectro de acção e sensibilidade humana a um nível sensível e inteligível, constituindo uma "prótese do interior" (Derrida, 1996: 19).

Baudrillard, ao discutir o processo de transformação da realidade num não-lugar, evocou o familiar processo de *sedução* como o principal responsável pelo adensamento das aparências e consequente desfiguramento ideológico: "a ritual, a game, with its own rules, charms, snares and lures [taking] place on the level of appearance, surface and signs, [...] is thus fundamentally artificial, unlike the 'natural' pursuit of sexual pleasure" (Kellner, 1989: 144). Uma tática pós-moderna de insinuação, a "sedução" reduz o significado imanente da matéria e distorce a realidade, ao produzir uma "cultura pornográfica" (Botting, 1999: 196) em que o real é esviscerado e recomposto numa sucessão de imagens aparentes que não podem corresponder ao original devido à ausência de referências unívocas. Esta amplificação *overdrive* do concreto até ao ponto da estática indiscernível auxilia a vulnerabilização diegética e estrutural do corpo, expondo-o ao comercialismo massificado contemporâneo e degradando o seu poder significativo e representativo.

O corpo, no *cyberpunk*, assume um carácter não-transcendente, que escapa à sua concepção humanista clássica. Este será reduzido a uma mera natureza material em que qualquer valor intrínseco, seja ele estético, ético-moral ou biológico, é alvo de erosão e recontextualização. Em *Neuromancer*, o corpo humano é vulnerável e permeável. A tecnologia próstética é omnipresente, desde “head jacks” a implantes nervosos, particularmente nas classes criminais a que Case pertence, e a engenharia genética e tratamentos criogénicos constituem uma funcionalidade acessível. Gibson, no entanto, associa a rudimentar rugosidade das “ruas” e do *low-tech* clandestino à resistência à polidez hipócrita de uma tecnologia sã e esteticamente atraente associada à utopia clássica da ficção científica:

Ratz was tending bar, his prosthetic arm jerking monotonously as he filled a tray of glasses with draft Kirin. He saw Case and smiled, his teeth a web work of East European steel and brown decay. [...] His ugliness was the stuff of legend. In an age of affordable beauty, there was something heraldic about his lack of it. The antique arm whined [...]. It was a Russian military prosthesis, a seven-function force-feedback manipulator, cased in grubby pink plastic. (Gibson, 2004: 3-4)

A tecnologia é, portanto, algo *terreno* a ser utilizado por aqueles que populam as ruas deste futuro distópico com um fim utilitário. Na atmosfera *noir* de *Neuromancer*, onde os sujeitos se apresentam tão degradados quanto os corpos que os encerram organicamente, a resistência minimalista ao discurso dominante relaciona-se claramente com a identidade *punk* do idioma estético prevalente que, mesmo na sua crueza artística, privilegiava uma “agressive projection and manipulation of the self” (Landy, 1992: 33), encontrando um paralelo nas personagens que populam a obra.

Esta teoria implícita da individualidade estende-se para lá da identidade meramente humana, no entanto. Na sociedade retratada em *Neuromancer*, em que a cibernética encontra-se integrada nos mais variados domínios, Inteligências Artificiais navegam livremente pelos corredores do

ciberespaço e a robótica é intrínseca ao tecido social, os humanos devem, por pressão social ou outra, comportarem-se como máquinas produtoras, de forma mecânica e funcional. Na realidade ultra-capitalista e ultra-realista de *Neuromancer*, a organização social depende da funcionalidade, produção e consumo, prostrando os princípios básicos do discurso Humanista (nomeadamente, a concepção de direitos universais e o valor intrínseco do ser humano) à mercê do capitalismo selvático e redutor. Gibson equipara a sociedade de *Neuromancer* a uma experiência laboratorial, desumanizada e analítica: "Night City was like a deranged experiment in social Darwinism, designed by a bored researcher who kept one thumb permanently on the fast-forward button." (Gibson, 2004: 221)

No entanto, a narrativa de *Neuromancer* passa por uma procura das identidades humana e transhumana, metaforizando a fragmentação e demanda de centralização do indivíduo mesmo no caso de existências cuja origem está completamente dissociada de uma realidade física. O caso de Wintermute, uma inteligência artificial na demanda da sua emancipação totalitária, contrapõe-se à IA Neuromancer, cuja identidade linguística revela a sua transgressão da convencional oposição entre humano e artificial:

"To call up a demon you must learn its name. Men dreamed that, once, but now it is real in another way. You know that, Case. Your business is to learn the names of programs, the long formal names, names the owners seek to conceal. True names..." (Gibson, 2004: 319)

Um nome é uma identificação personalizada, uma afirmação semântica que reforça o carácter único e individual de um ente. Esta intitulação atribui uma identidade e um conjunto de expectativas e características que demarcam e dão forma e relevância psicológica a um objecto ou sujeito: no reino digital, é impossível aceder directamente a qualquer informação sem que esta possua uma identificação única e exclusiva. Ao denunciar o papel de Case como o "investigador de

nomes" (e atribuindo-lhe um papel utilitário e não auto-determinado), Wintermute admite a sua incapacidade de transcender os limites da sua programação ao ser incapaz de nomear o alheio, de identificar o Outro a que ambiciona unir-se. A falha da designação reflecte a falta de controlo sobre o processo identificativo, algo que uma IA não conseguirá controlar. Aqui reside o poder evocativo de um nome, que Gibson intersecciona com a invocação demonológica:

The proper name does not indicate a subject; nor does a noun take on the value of a proper name as a function of a form or a species. The proper name fundamentally designates something that is of the order of the event, of becoming or of the necessity. (Deleuze & Guattari, 2004: 291)

Um *nome* pode ser interpretado como uma forma de evocação de uma determinada entidade, emprestando-lhe unicidade e carácter. Estas qualidades não são vulgarmente associadas às IA, mas Gibson não concebe as inteligências artificiais como entidades rígidas e mecânicas desprovidas de sentido de humor e com uma segurança absoluta em relação a todo e qualquer "facto" que se possa enquadrar numa moldura de previsibilidade racional. Os "constructs" e as IA possuem uma esfera de consciência limitada pela natureza da sua comunicação cibernética: "You might say what I am is basically defined by the fact that I don't know, because I can't know. I am that which knoweth not the word. If you knew, man, and told me, I couldn't *know*. It's hardwired in." (Gibson, 2004: 226)

Aqui demarca-se um dos vectores da perspectiva dissimuladamente humanista que se movimenta sob a superfície de *Neuromancer*. Embora as IA constituam entidades conscientes no sentido tradicional da palavra, e portanto possam ser concebidas enquanto sujeitos vivos ainda que num meio inorgânico, a sua humanidade é limitada pela própria natureza da sua programação. Uma IA é forçosamente condicionada pelo código que a constitui, pelas regras do sistema de rede em que existe, tal como qualquer outro programa informático dos nossos dias: Gibson insinua pois que, independentemente das mutações internas que possam sofrer ou do desenvolvimento de uma

personalidade própria, as IA não poderão jamais extrapolar o sistema de regras interno a que se submetem. A humanidade das IA, expressa no uso de linguagem vernacular vulgar e na manifestação de reacções emocionais (como o riso) desapropriadas ou exageradas, apenas acentua a desumanidade do seu carácter:

'Me, I'm not human either, but I respond like one. See?'

'Wait a sec,' Case said. 'Are you sentient, or not?'

'Well, it feels like I am, kid, but I'm really just a bunch of ROM. [...] I ain't likely to write you no poem, if you follow me. Your AI, it just might. But it ain't no way *human*.'

(Gibson, 2004: 171)

Gibson efectivamente distingue um sistema programado para responder inteligentemente, como é o caso de Dixie, da vida artificial e emocional exibida por uma Inteligência Artificial que se revela um tipo específico de Vida Artificial desprovida de identidade "humana", embora se lhe possa assemelhar em todos os aspectos intelectuais e emocionais. Esta conceptualização de uma identidade "humana" inefável e vagamente etérea recupera uma perspectiva humanista e essencialista do sujeito humano, imbuído de uma qualidade intransmissível e que resiste à reprodução artificial.

A presença de uma ideologia pós- e transhumanista no *cyberpunk* enquanto idioma pode ser encarada de uma forma subliminar e explícita. Subliminarmente, em *Neuromancer*, são reconcepcionados os paradigmas modernos da redefinição do corpo enquanto entidade mutável e sujeito a uma commodificação comercial, a problematização das questões sexuais e de género, bem como as questões de "embodiment" e transformação da subjectividade. As manifestações explícitas destes movimentos filosóficos, por outro lado, apresentam-se de forma evidente na apologia de uma estética *cyborg* (que pode ser transposta metaforicamente para o campo da subjectividade física e psicológica permeável à tecnologia), a circunstancialidade da manipulação genética e o seu uso generalizado para fins estéticos e de prolongamento da longevidade.

Os princípios do Pós-Humanismo sugeridos nas páginas de *Neuromancer* constituem um princípio de análise cínica aos paradoxos da condição moderna (ou pós-moderna): receamos a morte pessoal quando a experiência da morte não constitui já um enigma transversal à experiência humana. Se tanto, esta pode ser evitada graças à transformação do corpo humano numa comodidade, prestando-se a expansões, melhoramentos e cuidados de manutenção ao nível da melhor maquinaria industrial: enganamos sucessivamente o espectro da morte ao estender a longevidade humana, evitando doenças crónicas e atrasando o envelhecimento celular. O *cyberpunk* demonstrou, contudo, que a *aporia* filosófica da morte se encontra afinal ao alcance da percepção e da experiência; a morte pode ser *sentida* em todas as suas implicações mas, mais importante do que isso, o Pós-Humanismo fornece também os instrumentos necessários para modelar a experiência subjectiva da morte orgânica e da ressurreição digital mediadas por meios artificiais⁵⁷ (McHale, 1992: 264-267).

Verificamos, portanto, que a transformação e desvalorização radicais do corpo presentes no *cyberpunk* constituem a materialização literária das aspirações pós-humanistas. Veronica Hollinger, num dos mais influentes ensaios neste domínio de análise, defende que o núcleo da ficção *cyberpunk* depende destas concepções na emanção de uma perspectiva claramente antihumanista: "[cyberpunk novels] radically decenter the human body, the sacred icon of essential self, in the same way that the virtual reality of cyberspace works to decenter conventional humanist notions of an unproblematic 'real.'" (Dery, 1994: 128).

Com a crescente comodificação da existência orgânica e a adopção pela ordem social de novos sistemas disjuntivos de contaminação cultural e social, a relação entre consciência e corpo não é unívoca, e a expressão "ghost in the machine", à luz do ideal pós-humanista, reveste-se de

⁵⁷ Em muitos campos da ficção científica, a experiência da morte pode também ser contextualizada num processo de "suspended animation", um estado de pseudo-hibernação em que o corpo é congelado crionicamente ou mantido num ambiente estável que reduz o seu metabolismo ao mínimo. Exemplos clássicos deste estado abundam na ficção científica, particularmente como instrumento de preservação da tripulação em voos interestelares, incluindo em obras como *When the Sleeper Wakes*, de H. G. Wells (1899), *Planet of the Apes* (1968) ou *The Door Into Summer*, de Robert Heinlein (1957).

especial significação. Consciências digitais à deriva por um espaço euclidiano, abstraidamente capturadas num mundo virtual, ou meros espíritos inteligentes cartesianos populando corpos geneticamente alterados e construídos à medida de modas ou funcionalidade? Verificamos que o espaço subjectivo do Humano sofre actualmente uma agressiva recontextualização, à qual o *cyberpunk*, dentro das suas identidades artística e filosófica relativamente restritas, dedica um olhar artificioso, mas cínico e realista sobre a dualidade obsoleta sugerida por Pynchon. A vida e a morte não representam já uma escolha binária restrita ao âmbito individual, mas um contíguo entre potenciais estados de existência independentes da condição orgânica.

Todavia, em *Neuromancer*, o enfoque não repousa apenas na redefinição da sensibilidade humana individual. Ao longo da obra, assistimos a vários motivos repetidos de forma subtil que constituem um estudo de uma sociedade numa ebulição de “*near-death experiences*” a nível cultural e paradigmático – individual e social.

CAPÍTULO

2

Entomologia Xenótica: A Crisálida e o Humano

I don't think that the flesh is necessarily treacherous, evil, bad. It is cantankerous, and it is independent. The idea of independence is the key. [...] Ultimately, it can be seen as the separation of a partner that could be very valuable as an equal rather than as something you dominate. (David Cronenberg)

O tema da extinção pessoal é caro à ficção pós-moderno, e, no *cyberpunk* a noção de identidade submete-se ao que Brian McHale apelida de “centrifugal self” (1992: 247), uma perspetivação da noção de individualidade que se relaciona intimamente com a análise ao sujeito patente na obra de James Joyce (*Ulysses*) ou Virginia Woolf (*To the Lighthouse*). De facto, as tendências modernistas para a fragmentação do sujeito revelam-se no pós-modernismo e, especificamente, no *cyberpunk*, como as principais fontes da exploração de novas ontologias no domínio físico e textual (McHale, 1987). No *cyberpunk*, a imagética entomológica assume contornos psicológicos e sociais, funcionando como uma metáfora perfeita para a metamorfose (*becoming*) do indivíduo e do seu carácter físico, bem como a colectivização associada ao ambiente caricaturalmente capitalista e despótico de um futuro governado por poderosas e anónimas corporações.

A imagética entomológica é, contudo, prevalente na ficção científica e não apenas no *cyberpunk*. Na ficção da primeira metade do século XX, esta era primariamente reutilizada de forma graficamente amplificadora do carácter monstruoso e alienígena de criaturas inimigas da civilização humana⁵⁸. Todavia, com o progresso realizado na engenharia genética e o advento da pós-modernidade, narrativas como *Biological Peacefare* (1973), de W. Macfarlane, e *Luciferase*

⁵⁸ Exemplos desta atitude incluem as obras *Discord in Scarlet* (1939) de A. E. Vogt ou *The Puppet Masters*, de Robert A. Heinlein (1951).

(2004), de Bruce Sterling, problematizaram a imagética entomológica a partir de uma perspectiva mais científica e racionalista, sendo a figura do insecto encarada como sinónimo de adaptabilidade e versatilidade, e não como um mero monstro repulsivo.

A noção do insecto enquanto entidade intrusiva possui um carácter particular de alienação física e/ou mental, manifestada indelevelmente em *Die Verwandlung* (1915; trad. *A Metamorfose*), de Kafka, que se vê privado de qualquer comunicação com os seus familiares a partir do momento em que se dá a sua transformação num insecto, enfatizando o carácter alienatório que a forma física pode desempenhar nas relações sociais. A hostilidade aberta do Homem para com os insectos reflecte-se também subtilmente em narrativas internalizadas e introspectivas, particularmente no domínio do fantástico e da ficção científica. O carácter surrealista desta imagética é particularmente notório no *tour-de-force* paranóico de Philip K. Dick, *A Scanner Darkly*, onde as personagens, sob o efeito de drogas, observam aqueles que lhe são próximos transformarem-se em híbridos homem/insecto ou imaginam o seu corpo invadido por pragas artrópodes. Os contornos metafóricos desta insinuação tornam-se mais definidos com a percepção de Steven Shaviri: "insect life is an alien presence that we can neither assimilate nor expel" (1995: 47), denunciando o carácter invasor associado à transfiguração e agrupamento entomológicos⁵⁹.

A versatilidade da imagética entomológica é sobretudo prevalente na literatura *cyberpunk*, e constitui uma das imagens centrais de *Neuromancer*. Como Braidotti (2002: 152) argumenta, a sua identidade difusa enquanto foco de intricação do orgânico e do tecnológico acentua-se na imagética aracnóide associada à robótica e à própria concepção abstracta do ciberespaço.

Se este tipo de organização insectóide pode ser associado, na ficção científica, a uma identidade grupal e social harmoniosa e utópica (como em *Childhood's End*, 1958, de Arthur C. Clarke), esta problematiza também a questão da perda da identidade, da dissolução do sujeito num sistema mais elevado e importante do que este - um tema caro à pós-modernidade e à

⁵⁹ O filme *The Fly* (1986) de David Cronenberg, aborda de forma literal a perda da identidade física através da hibridização genética. Elisabeth Bronfen considera que o filme aborda "the issue of body transformation as artificial birth or rather autoprocreation, leading to premature death" (Bronfen 392-393)

descentralização do sujeito num contexto social crescentemente pressionante e formulaico. "Like bees and termites, we are social beasts with royal hierarchies" (Grossinger, 2000: 412).

Por outro lado, a sistematização interna de uma colmeia intui um sistema comunitário com uma mente própria, o *gestalt* social e hierarquizado da função sobre a projecção da personalidade que não se resume ao individual (porquanto a exoesqueletização artrópode não permite expressões emocionais no sentido a que estamos habituados enquanto símios), criando uma aura dessensibilizadora em torno desta imagética em *Neuromancer*, particularmente naquela que constitui a cena nuclear que se insinua ao longo da narrativa:

'Kill the fuckers,' she said, her eyes dull with rage and the still heat of the room, 'burn 'em.' [...] A wasp shot from the nest and circled Case's head. Case pressed the ignition switch, counted three, and pulled the trigger. [...] He saw the thing [...]. Horror. The spiral birth factory, stepped terraces of the hatching cells, blind jaws of the unborn moving ceaselessly, the staged progress from egg to larva, near-wasp, was In his mind's eye, a kind of time-lapse photography took place, revealing the thing as the biological equivalent of a machine gun, hideous in its perfection. Alien. (Gibson, 2004: 163-164)

Paradoxalmente, apesar de, por natureza, os insectos se caracterizarem por uma capacidade de sobrevivência nas mais árduas condições de vida, a imagética entomológica é frequentemente utilizada para veicular um efeito de dessensibilização metálica, mercê do seu exoesqueleto, ritmos altamente acelerados e caracteres físicos articulados como alienatórios e repulsivos (*secura, pêlos em excesso, etc.*).

Apesar da tendência natural para analisar, em termos psicanalíticos, a poderosa imagem alienatória da vida, agressiva e impessoal, com a ordem da individualidade orgânica desaparecida em detrimento da colectividade ordenada, primária e absurda na sua cultivação da hierarquia simultaneamente maquinal e selvática, a simbologia da destruição da colmeia integra-se na reconstrução mental que Wintermute fabrica a partir das recordações e sonhos de Case ao longo da

narrativa, assumindo também um carácter metafórico para a organização cibernética do espaço de código informático que originou Inteligências Artificiais como Wintermute.

Num futuro populado por sujeitos descentralizados, o Humano adquire qualidades maquinais, extrínsecas a si mesmo, mas o reverso também acontece. Convergem no carácter da Inteligência Artificial os dois estados do orgânico e inorgânico, o que problematiza questões anteriormente exclusivamente humanas, incluindo as qualidades associadas à intencionalidade e à autonomia, determinantes na identificação da individualidade.

Neste plano, Gibson recontextualiza as diferenças de conceptualização da natureza humana e da natureza das IA. A onisciência destas parte da universalização da rede em que se movem, fruto de um código interno binário, universal e codificante do ciberespaço rasgado em cachos de significados projectados e heterotopias próprias. O código binário inerente à sua estrutura interna, ao programa que define estas mesmas inteligências artificiais é, no entanto, uma forma estruturante, e não detém uma dimensão linguística convencional. Nas regras da identidade interna, as Inteligências Artificiais em *Neuromancer* constituem entidades construídas no ciberespaço e que se integram, de forma indelével, num sistema paternal que as pode controlar e acorrentar a um espaço específico, enquanto as personalidades humanas que neste navegam constituem projecções externas a este ambiente e beneficiam, por isso, de uma liberdade desconhecida para as AI.

Enquanto entidades ligadas a um meio digital baseado na informação, Wintermute procura uma forma de comunicação alternativa que transcenda os condicionalismos inerentes à sua estruturação interna: a matriz do seu ser. E esta demanda apenas se concretizará na fusão com Neuromancer, outra inteligência artificial. Assim, a rigidez da forma original é transcendida apenas através da fusão com uma identidade ulterior - o que Wintermute consegue, no final da obra:

Wintermute had won, had meshed somehow with Neuromancer and become something else [...] Wintermute was hive mind, decision maker, effecting change in the world

outside. Neuromancer was personality. Neuromancer was immortality. (Gibson, 2004: 349)

Este sentido de cumprimento da identidade através da abertura e da complementaridade com o Outro contrasta de forma gritante com a espiral de incesto e auto-destruição a que se submete a família Thessier-Ashpool ao degradar-se progressivamente através de uma existência isolada e alienada das mais básicas interações humanas. Esta metaforização reforça uma problematização das consequências da desumanização e o esvaziamento ético-moral que Baudrillard teorizou.

A fraccionalidade da resistência para a manutenção da identidade gera frequentemente um tipo de histeria (no sentido psicologicamente desestabilizador) no indivíduo ou, como Baudrillard o define, um “autismo” que resulta de uma tendência tecno-orgânica para a auto-preservação. Em *Neuromancer*, a figura patriarcal de Ashpool representa a entropia uniformizante que constitui um paralelo à figura do “autista maníaco” de Baudrillard: “identity, ipsomaniacal, isophrenic madness, emerging in the delirium of genetic confusion, of the scrambling of codes and networks, of biological and molecular anomalies, of autism” (1994: 109). Ashpool congela o seu corpo, bem como dos restantes familiares, e clona as suas filhas para fins sexuais numa tentativa insana de preservar a sua identidade e escapar ao espectro impenetrável da morte. A implosão desta tentativa radical de preservação de identidade conduz ao incesto e ao autismo, imagética que se estende a Straylight, a *villa* onde a família habita. Projectada por 3Jane, uma inteligência artificial incutida num modelo feminino clonado a partir da filha de Ashpool, o inquietante espaço retorcido e labiríntico de Straylight projecta uma imagem de inospitalidade e autonomia defensiva, um microcosmos de urbanidade degradada ao ponto do minimalismo primitivo, com a repetição do espaço a induzir uma falsa complexidade arquitectónica. Este modelo inóspito a entidades invasoras, fixo e inerte, está indelevelmente ligado a um carácter extremo de resistência insuladora e transfigura este espaço habitacional numa extensão corporal do corpo decadente e intra-propagador de Tessier-Ashpool, um equivalente hipermoderno da interioridade tecnologicamente

selada de Xanadu de *Citizen Kane*. Existe um carácter desumanizador prevalente no seu isolamento que reflecte a desumanização progressiva votada às figuras corporativas no contexto capitalista, quando o olhar de Case recai sobre a *humanidade* destas figuras:

Case had always taken it for granted that the real bosses, the kingpins in a given industry, would be both more and less than *people* [...] He'd always imagined it as a gradual and willing accommodation of the machine, the system, the parent organism. (Gibson, 2004: 265)

A concepção da corporação enquanto entidade meta-orgânica assemelha-se efectivamente à imagem de um sistema colectivizante cuja divisão hierárquica assume uma imagem inequivocamente entomológica: "hives with cybernetic memories, vast single organisms, their DNA coded in silicon" (Gibson, 2004: 265). Esta perspectiva assume a desumanização individual que acarreta a ansiedade pela complementaridade e a ascensão da necessidade, manifesta nas palavras de Ashpool quando descreve a ambição de uma união contígua entre homem e Inteligência Artificial: "She imagined us in a symbiotic relationship with the AI's, our corporate decisions made for us. Our conscious decisions, I should say. Tessier-Ashpool would be immortal, a hive, each of us units of a larger entity." (Gibson, 2004: 298)

Esta transformação individual, em que a perda da individualidade assume proporções sócio-políticas e não se resume a uma questão filosófica ou cultural, pode ser equacionada com o papel intrusivo da tecnologia na redefinição do Humano. Hans Jonas argumenta que a transfiguração do dualismo cartesiano para o radicalismo cibernético, em todas as formas, é uma ameaça a ser combatida através da assumpção da nossa própria frágil historicidade, abandonando efectivamente a crença de uma superioridade ontológica do ser humano (Casey & Baillie, 2005). É, no entanto, irónico que esteja inerente à maioria da literatura Pós-Humanista uma retórica eminentemente Humanista, blindando um núcleo humano onde este é sempre o protagonista principal de qualquer

alteração ou implementação adicional e onde a distinção ontológica entre “homem” e “máquina” permanece enquanto traço de resistência, contrariamente ao que a redutibilidade cibernética de Wiener preconiza.

Esta crença de auto-preservação parece destinada a um ataque determinadamente interno perpetrado pela própria raça humana, na medida em que esta procura encontrar novos caminhos bioevolutivos num processo contínuo de evolução epistemológica e tecnológica que ultrapassou, em larga medida, a sua evolução física e biológica. A integração do Humano num meio progressivamente tecnológico permanece um suicídio adiado; se à resistência paradigmática de teor ético-moral se opõe um claro e inequívoco caminho de evolução tecnológica inexorável, o valor semiótico da diferenciação entre “natural” e “artifactual” ameaça perder-se nas brumas da identidade pós-humana⁶⁰.

A perspectivização ideologicamente sobreposta em *Neuromancer* de um futuro hiperrealista enquadra a obra no contexto da crítica metafísica. Se, por um lado, é impossível dissociar a retórica e temática pós-humanista da obra de um fascínio inerente às possibilidades de um futuro semioticamente selvático e indiferenciável, Gibson não hesita em estudar, de forma perceptiva, as consequências do "white noise" e estática cultural sobre o sujeito biológico individual que anseia por preservar uma matriz de identidade a que é difícil escapar após séculos de doutrinação de um discurso humanista.

Este paradoxo arroga um carácter de desvirtuamento que inevitavelmente pressupõe um determinado *essencialismo*, uma noção concreta de *verdade* a ser efectivamente desconstruída e desvirtuada. *Neuromancer* é, no seu âmago, um “cautionary tale” com a polidez gótica de uma exaltação tecnológica. Gibson trabalha, no seio de um universo o reflexo da retórica de Baudrillard na sua concepção do valor dos simulacros: em *Simulacres et Simulation*, o filósofo ataca aquilo a que chama "subtle, maleficent, elusive twisting of meaning" (*apud* Elliott, 1999: 326), mas admite

⁶⁰ Sagoff, Mark (2005), “Nature and Human Nature” in Timothy Casey & Harold W. Baillie (eds.), *Is Human Nature Obsolete?*, Cambridge, MIT Press.

o fascínio e excitação que o niilismo desta "destruction of sense by simulation" produz no indivíduo. O real subjacente ao simulacro pós-moderno concebido por Baudrillard peca em desinteresse junto da excursão cinestésica que este último permite, reinscrevendo a experiência material e sensível.

O carácter de resistência é parte essencial do sujeito pós-humanista e, como tal, ao confrontar ambas as perspectivas filosóficas num universo altamente tecnológico e culturalmente aberto (o apogeu, afinal, da perspectivação pós-moderna), Gibson não apresenta quaisquer conclusões definitivas - como toda a literatura marcante, *Neuromancer* deixa ao sabor da interpretação académica a construção das suas próprias conclusões. Que a obra tenha inaugurado um novo panorama de problematização epistemológica e metafísica, mesmo que este anseie por encontrar um sentido para a *poiesis* contemporânea de forma aparentemente despretensiosa, constitui apenas um efeito colateral que revela a profundidade e complexidade da sua intenção humana na sua binomia humanista e pós-humanista.

Num plano oblíquo de equivalência, aglutinando valores entre si aparentemente opostos, são conjugados, no *cyberpunk*, o Humano em transformação acelerada, com destino incerto, e a tecnologia: a crisálida e o circuito. Mas, tal como o código genético que determina a evolução da larva, independentemente da forma física que esta adquira, também o Humano, por força da conjuntura do seu historicismo e predisposição mundividente, é forçado a uma mutação cujo resultado pode ser imprevisível.

O *cyberpunk* tem imbuída na sua matriz temática e estética uma reacção negativa à perspectivação utópica da tecnologia na ficção científica clássica. Nesta, prevalecia sobretudo a convicção que o cientificismo humanista conseguiria exercer um nível de controlo ético-moral sobre a tecnologia, ainda mercê do poder do discurso humanista na sociedade do século XX. Embora o registo pós-humanista de *Neuromancer* seja contrabalançado pela temática da distorção interna emocional e semiótica advinda de um Pós-Humanismo perdido de todas as referências

humanistas, Gibson continuou a validar a sua perspectiva rehumanizada em *Count Zero* e *Mona Lisa Overdrive* (sequelas directas de *Neuromancer* que completaram a sua trilogia "Sprawl") de uma forma que exacerba, segundo John Christie, "the redemptive value of Art and Nature" (1992: 179), o que demonstra a intencionalidade directa da sua escrita. O Pós-Humanismo constitui parte integral da sua obra, mas a complexidade dos conflitos explorados ao longo destas obras extrapolam em larga medida esta questão e adentram as relações próximas e contradições entre correntes de pensamento que, tal como o Modernismo e o Pós-Modernismo, anseiam por se demarcar mutuamente mas partilham, na realidade, uma contiguidade e inter-dependência inescapáveis.

CONCLUSÃO

O Encanto da Serpente

The world turns out to be pretty interesting once you stop buffing, puffing and grasping for transcendent meaning. (Bruce Sterling)

No delicado equilíbrio entre o esvaziamento da substância e a procura da consubstanciação do vazio, a opacidade do *cyberpunk* reside no poder evocativo de futuros alternativos em que a entropia é um valor perdido, subjugado até perante o caminho trilhado por uma sociedade perdida em obsessões primárias. Numa era em que a Associação Mundial Transhumanista debate acesamente a ética de formas mediatizadas de "embodiment" e subjectividade, em que Edward O. Wilson adverte contra os riscos de abandono da selecção natural e a perda daquilo a que chama "a alma física", o legado evolutivo inerente à espécie humana, e Francis Fukuyama proclama a importância do domínio governamental sobre a biotecnologia enquanto sistema de controlo ético sobre as suas aplicações, o *cyberpunk* surge como um campo de ensaio discursivo e retórico transversal à cultura popular e científica. Enquanto base de dados de cenários virtuais problematizantes das questões do Humano numa sociedade mediática e informativamente exacerbada, o *cyberpunk* é uma útil plataforma de hipotetização teórica, projectando muitos dos receios e possibilidades contemporâneas.

Enquanto sub-género literário, o *cyberpunk* não relativiza estas questões num contexto ético-moral. Embora a sua identidade assente na neutralidade das suas prospecções ficcionais, é difícil negar a excitação patente nas obras *cyberpunk* com o desenvolvimento tecnológico exponencial e as suas possibilidades a curto e longo prazo. Neste contexto, a essência deste estilo literário assenta na tensão entre um carácter utópico, inerentemente associado à retórica pós-humanista que exhibe, e

distópico, na problematização subtil dos efeitos da abstracção material e sensível na Humanidade cuja percepção e modo de comunicação se multiplica descontinuamente em discursos além e aquém do cibernético.

O *cyberpunk* é apenas um instrumento pós-moderno de análise das projecções tangenciais da presença e influência do Humano sobre uma realidade progressivamente mais complexa e mutável. A (de)composição do Humano não nos conduz a uma redutabilidade geracional, mas a uma transformação da sua própria essência, em que, dicotomicamente, a observação sobre o sujeito inevitavelmente altera-o e condu-lo a uma nova postura. Não obstante a retórica Humanista, descendente directa do discurso judaico-cristão, o Humano não é, e nunca foi em momento algum da sua história, uma essência inerte, espiritualmente sã e abstraída da sua natureza física.

Uma espera marginal na agudeza do ser, sacrificado no adro da evolução. Sem saída, excepto aquela que se encontra nas traseiras da nossa própria motivação. Uma viagem sem eternidade momentânea, um ensaio sem maestro, o regresso do divino desconstruído. Os dilemas da era moderna colocados pelo discurso pós-humanista (por exemplo, quanto à comodificação do corpo humano) não são recentes ou inesperados, e a tecnologia não é uma entidade semi-viva que escapa à vontade humana. Bem pelo contrário. O nosso percurso histórico e epistemológico dependeu sempre da transmissão e preservação do conhecimento, a única verdadeira comodidade da era moderna. A Humanidade sempre se demarcou por uma índole tecnológica: a construção de armas, a melhoria das condições de vida, a manipulação livre do meio natural. Desde tempos primitivos, em que tribos lutavam pela posse do fogo enquanto arma, até ao momento contemporâneo em que a engenharia genética se assume como um instrumento válido para reduzir a incidência de doenças e “melhorar” genomas, a ciência foi sempre e apenas um meio para a transformação do meio envolvente para a nossa conveniência. Todas as disciplinas científicas, desde as *soft sciences* até à matemática, física e química, distinguem-se pela sua abordagem isolada e demarcada de determinados domínios do conhecimento no intuito de alcançar um entendimento fragmentário da

realidade que possa, um dia, ser combinado numa teoria coerente que nos providencie a chave para a decomposição da realidade, sempre com uma dimensão utilitária. Consciente ou inconscientemente, desde o nosso humilde início que ansiamos por compreender *tudo* – e *utilizar* esse conhecimento. Foi esta propensão que nos conduziu à supremacia sobre as restantes espécies. Esta é a marca fundamental da nossa versatilidade e flexibilidade e a razão do nosso sucesso evolutivo nos últimos milhares de anos.

É natural, portanto, que numa era de profunda redefinição paradigmática, em que a investigação do mundo biológico alcançou um ponto crítico de dubiedade e exaustividade, que o espectro do nosso olhar analítico se inverta e *introverta*. A Natureza não mais providencia desafios que coloquem em causa a nossa posição dominante, pelo que a “última fronteira” do conhecimento é justamente o Humano e a sua identidade ambígua na contemporaneidade.

Ao longo desta dissertação, invoquei livremente questões ético-morais, sociais e sobretudo filosóficas na análise da presença subtil de um discurso humanista em *Neuromancer*, não obstante este assumir um carácter implícito e irónico numa obra que se enquadra visivelmente, independentemente das intenções de William Gibson, num contexto pós-moderno que favorece a decomposição, a incoerência e o desafio à constância. Para além dos inúmeros exemplos do discurso pós-humanista presentes na obra, existem inclusive assomos com um carácter inconfundivelmente celebratório das possibilidades libertadoras da tecnologia (especialmente na vertente informática).

Esta é a dupla ironia da retórica de resistência em *Neuromancer*, que se encontra inteligentemente dissimulada numa linha argumentativa que atravessa a obra. Case é o produto de uma era de destruição orgânica, vendo o seu próprio corpo como inútil e condicionante “meat”, em que o sexo é ainda uma comodidade valiosa e o corpo pode ser submetido a toda a espécie de intervenções para se tornar mais desejável e atraente. O seu poder icónico é transgredido e desvirtuado, mas vital e indispensável para o funcionamento social.

O *hacker* sente-se confortável e liberto no ciberespaço que o acolhe como uma utopia plenipotenciária mas, no entanto, os seus poderes e espectro de acção são limitados devido à sua própria natureza humana – enquanto Wintermute e Neuromancer, verdadeiras Inteligências Artificiais construídas e disseminadas num meio para o qual foram desenhadas, dispõem de capacidades pseudo-omniscientes muito para além do que Case pode alcançar. A presença de Case no ciberespaço é descrita em traços parasíticos e invasores, independentemente do aparente “conforto” da personagem com a transição espacial para um meio puramente digital.

No entanto, nenhum ponto argumentativo é mais significativo do que o enaltecimento dado por Gibson à experiência emocional e ao valor da sinceridade desta. Ao longo de *Neuromancer*, e de forma fiel à natureza *noir* da narrativa, as personagens apresentam-se duras, objectivas, com uma vida emocional subentendida mas nunca explicitamente revelada, exceptuando as manifestações vagas de confusão e decepção de Case, que constitui o perfeito sujeito híbrido e conflituoso numa cultura transitiva em termos de discurso sócio-cultural.

O ciberespaço, tal como é preconizado, de Gibson introduziu o Tal como o simulacro de Baudrillard, esta corresponderá sempre a um desvio sobre o original, atribuindo um peso acrescido à questão: que perigos estão inerentes ao abandono de uma retórica humanista na adopção de novas soluções científicas e à adopção progressiva de novas tecnologias mediáticas que induzem uma nova experiência do “real”?

Como Sterling profetizou, “*The future has arrived; it’s just not evenly distributed.*” Resistir à sua inevitabilidade é um acto fútil, devido à inércia da mudança que constitui uma matriz essencial do ser humano enquanto ser-tecnológico no mundo, pois essa é a linha da continuidade cultural que dominou a nossa evolução até ao estatuto de espécie dominante. A questão da nossa contemporaneidade é, agora, diferente. Após este percurso evolutivo, que futuro nos espreitará atrás de uma *involução* humana? E de que forma poderemos lidar com a estigmatização de que a

ideologia pós-humanista representa, afinal, uma ameaça ao *status quo* humanista que constitui ainda os pilares da nossa sociedade contemporânea?

A resposta pode residir no poder da adaptação progressiva e inexorável a um ímpeto colectivo impossível de controlar. Na aldeia de Padmakesharpur, na Índia, os encantadores de serpentes colocam precocemente os seus filhos em contacto com serpentes sem presas ou desprovidas de veneno, auxiliando assim à criação de uma desenvoltura com ameaçadores seres que constituirão, no entanto, parte integral do seu futuro. Uma função semelhante é desempenhada pela literatura prospectiva e, no espectro de antecipação em que *Neuromancer* se movimenta, encaramos um futuro em que *zombies* tecnológicos e monstros genéticos representam o estranhamento progressivo de uma natureza e dos perigos inerentes a uma evolução humana auto-determinada sem as vicissitudes naturais do meio-ambiente que, actualmente, reside ainda no horizonte da especulação. Na eterna dança entre a resolução da tecnologia e a posição do Humano no mundo, as melodias são dissonantes e o nosso ouvido deve ser apurado para melhor nos adaptarmos aos ritmos latentes e intersticiais que nos afectam e movem.

No entanto, inovação após inovação, este futuro parece cada vez mais próximo e apenas duma educação atenta e consciente da opinião pública para as possibilidades introduzidas pela engenharia genética e *brain scans* poderemos incentivar as novas gerações a tomarem as decisões mais acertadas na construção de um futuro auspicioso e desprovido de niilismos preconceituosos, imune enfim ao veneno da ambição desmedida, desenfreada e desprovida de direcção.

A crisálida eclode, enfim, sem dor – mas com ansiedade, pelas metamorfoses de um futuro dividido entre o passado metafísico e a fantasia materialista. Ou, nas palavras de Perush: "the best weapon in defense of our own humanness is to continue to deconstruct the natural and the artificial in both technology and imagination even as we expand our own definition of human [...]. *Natural and artificial? Obsolete distinctions.*" (*apud* McCaffery, 1991a: 332-333)

OBRAS CITADAS

- Agger, Ben (1990), *The Decline of Discourse: Reading, Writing, and Resistance in Postmodern Capitalism*. London, Taylor & Francis.
- Armitage, John & Joanne Roberts (2002), *Living with Cyberspace: Technology & Society in the 21st Century*, London, Continuum International Publishing Group.
- Badmington, Neil (ed.) (2000), *Posthumanism*, Basingstoke, Palgrave.
- Balsamo, Anne Marie (1999), *Technologies of the gendered body: Reading Cyborg Women*. Durham, Duke University Press.
- Barak, Azy (2008), *Psychological Aspects of Cyberspace: Theory, Research, Applications*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Barger, Robert N. (2008), *Computer Ethics: A Case-based Approach*. Cambridge, Cambridge University Press.
- Baudrillard, Jean (1981), *For a Critique of the Political Economy of the Sign*. Telos Press Publishing.
- (1988), *Selected Writings*, ed. Mark Poster. Stanford, Stanford University Press.
- (2001), *Impossible Exchange*, London, Verso Books.
- Best, Steven & Douglas Kellner (1997), *The Postmodern Turn*, New York City, Guilford Press.
- Biocca, Frank & Mark R. Levy (eds.) (1995), *Communication in the Age of Virtual Reality*, New Jersey, Lawrence Erlbaum Associates.

- Boden, Margaret A. (ed.) (1990), *The Philosophy of Artificial Intelligence*. New York, Oxford University Press.
- Broek, R. van den & Wouter J. Hanegraaff (1998), *Gnosis and Hermeticism from Antiquity to Modern Times*, New York, SUNY Press.
- Bukatman, Scott (1993), *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham, Duke University Press.
- Cabezón, José Ignacio (1998), *Scholasticism: Cross-cultural and Comparative Perspectives*, New York, SUNY Press.
- Carter, Matt (2008) *Minds and Computers: An Introduction to the Philosophy of Artificial Intelligence*. Edinburgh, Edinburgh University Press.
- Casey, Timothy & Harold W. Baillie (eds.) (2005) *Is Human Nature Obsolete?: Genetics, Bioengineering, and the Future of the Human Condition*, Cambridge, MIT Press.
- Cavadini, John C. & Allan Fitzgerald (eds.) (1999), *Augustine Through the Ages: An Encyclopedia*. Grand Rapids, Wm. B. Eerdmans Publishing.
- Cavallaro, Dani (2000), *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*, London, Continuum International Publishing Group.
- Chrisley, Ronald *et al.* (eds.) (2000), *Artificial Intelligence: Critical Concepts*, London, Taylor & Francis.
- Coppin, Ben (2004), *Artificial Intelligence Illuminated*, Boston, Jones & Bartlett Publishers.
- Deleuze, Gilles & Félix Guattari (2004), *Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. London, Continuum International Publishing.
- Derrida, Jacques (1996), *Archive Fever: A Freudian Impression*. University of Chicago Press.
- Dery, Mark (1996), *Escape Velocity: Cyberculture at the End of the Century*. New York, Grove Press.

- Dinello, Daniel (2005), *Technophobia!: Science Fiction Visions of Posthuman Technology*, Austin, University of Texas Press.
- Durrant, Michael (ed.) (1993), *Aristotle's De Anima in Focus: De Anima in Focus*, London, Taylor & Francis.
- Eagleton, Robert & Simon Glendinning (eds.) (2008), *Derrida's Legacies: Literature and Philosophy*, London, Routledge.
- Emmanuel, Steven M. et al. (eds.) (2002), *Modern Philosophy: From Descartes to Nietzsche : an Anthology*, Oxford, Blackwell Publishing.
- Featherstone, Mike & Roger Burrows (eds.) (1996), *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, London, Sage Publications.
- Filippo, Paul di (1996), *Ribofunk*, New York City, Four Walls Eight Windows.
- Foster, Thomas (2005), *The Souls of Cyberfolk: Posthumanism as Vernacular Theory*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Fukuyama, Francis (2003), *Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution*, New York, Picador.
- Galloway, Alexander R. (2004), *Protocol: How Control Exists After Decentralization*, Cambridge, MIT Press.
- Gere, Charlie. (2002), *Digital Culture*. London, Reaktion Books.
- Gibson, William (2004), *Neuromancer*. New York, Ace Books.
- Golding, Sue (ed.) (1997), *The Eight Technologies of Otherness*. London, Routledge.
- Graham, Elaine L. (2002), *Representations of the Post/human: Monsters, Aliens and Others in Popular Culture*, Manchester, Manchester University Press.
- Graham, Stephen (ed.) (2004), *The Cybercities Reader*. London, Routledge.
- Hansen, Mark & N. Katherine Hayles (2000), *Embodying Technesis: Technology Beyond Writing*, Ann Arbor, University of Michigan Press.

- Haraway, Donna (1991), *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. London, Free Association Books.
- Hassler, Donald M. & Clyde Wilcox (1997), *Political Science Fiction*. Columbia, University of South Carolina Press.
- *et al.* (eds.) (2008), *New Boundaries in Political Science Fiction*, Columbia, University of South Carolina Press.
- Hayles, N. Katherine (1999), *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago, The University of Chicago Press.
- Hebdige, Dick (1987), *Subculture: The meaning of style*, London, Methuen.
- (1988), *Hiding in the Light: On Images and Things*, New York, Routledge.
- (1991), *Subculture: The Meaning of Style*, London, Routledge.
- Henderson, James (ed.) (1997), *The State of the History of Economics: Proceedings of the History of Economics Society*, London, Routledge.
- Hetherington, Kevin (1997), *The Badlands of Modernity: Heterotopia and Social Ordering*. London, Routledge.
- Hillman, James (1999), *Emotion: A Comprehensive Phenomenology of Theories and Their Meanings for Therapy*. London, Routledge.
- Inwood, Brad (ed.) (2003), *The Cambridge Companion to the Stoics*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Jameson, Fredric (1991), *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism: Post-Contemporary Interventions*. Durham, N.C., Duke University Press.
- Janowski, Zbigniew (2000), *Cartesian Theodicy: Descartes' Quest for Certitude*. Dordrecht, Kluwer Academic Publishers.
- Kellner, Douglas (1989), *Jean Baudrillard: From Marxism to Postmodernism and Beyond*. Stanford, Stanford University Press.

Kellner, Douglas (1995), *Media Culture: Cultural Studies, Identity, and Politics Between the Modern and the Postmodern*, London, Routledge.

Ketterer, David (1992), *Canadian Science Fiction and Fantasy*, Bloomington, Indiana University Press.

Kurzweil, Ray (2000), *The Age of Spiritual Machines*, New York, Penguin.

Kurzweil, Ray (2005), *The Singularity Is Near*, New York, Penguin.

Joerges, Bernward & Helga Nowotny (eds.) (2003), *Social Studies of Science and Technology: Looking Back, Ahead*, Springer.

Landy, Leigh (1992), *Technology*, New York, Rodopi.

Levin, David Michael (2000), *The Opening of Vision: Nihilism and the Postmodern Situation*, London, Routledge.

Lewis, Jeff (2002), *Cultural Studies: The Basics*. London, SAGE Publications

Loader, Brian (ed.) (1997), *The Governance of Cyberspace: Politics, Technology and Global Restructuring*, London, Routledge.

Loader, Brian D. (ed.) (1997), *The Governance of Cyberspace: Politics, Technology and Global Restructuring*, London, Routledge.

Lyotard, Jean-François (1984), *The Postmodern Condition: A Report of Knowledge*. Minneapolis, University of Minnesota Press.

MacDonald, Paul S. (2007), *History of the Concept of Mind: Speculations about Soul, Mind and Spirit from Homer to Hume*, London, Ashgate Publishing.

MacHale, Brian (1992), *Constructing Postmodernism*, London, Routledge.

McCaffery, Larry (1991a), *Across the Wounded Galaxies: Interviews with Contemporary American Science Fiction Writers*. University of Illinois Press.

McCaffery, Larry (1991b), *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*. Durham, Duke University Press.

- McLuhan, Eric & Frank Zingrone (1997), *Essential McLuhan*, London, Routledge.
- McLuhan, Marshall (1964), *Understanding Media: the extensions of man*, London, Routledge.
- Menn, Stephen (2002), *Descartes and Augustine*, Cambridge University Press.
- Miles, Malcolm *et al.* (ed.) (2004), *The City Cultures Reader - 2nd Edition*. London, Routledge.
- Miles, Steven (1998), *Consumerism: As a Way of Life*. London, SAGE.
- Mindell, David A. (2004), *Between Human and Machine: Feedback, Control, and Computing Before Cybernetics*, Baltimore, John Hopkins Press.
- Minsky, Marvin (2006), *The Emotion Machine: Commonsense Thinking, Artificial Intelligence, and the Future of the Human Mind*. London, Simon & Schuster.
- Mitcham, Carl (1994), *Thinking Through Technology: The Path Between Engineering and Philosophy*, Chicago, University of Chicago Press.
- Mitchell, William John (1996), *City of Bits: Space, Place and the Infobahn*. Cambridge, MIT Press.
- Mitchell, William John (1999), *E-topia: "Urban Life, Jim--But Not as We Know It"*. Cambridge, MIT Press.
- Molnar, Thomas Steven (1980), *Theists and Atheists: A Typology of Non-belief*. Walter de Gruyter.
- Moravec, Hans (1990), *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence*. Cambridge, Harvard University Press.
- Moravec, Hans (2000), *Robot: Mere Machine to Transcendent Mind*. New York, Oxford University Press.
- Moyal, Georges J. D. (ed.) (1991), *René Descartes: Critical Assessments*. London, Routledge.

- Moylan, Tom & Raffaella Baccolini (eds.) (2003), *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*. London, Routledge.
- Mulholland, Neil (2003), *The Cultural Devolution: Art in Britain in the Late Twentieth Century*. London, Ashgate Publishing.
- Murphie, Andrew *et al.* (eds.) (2003), *Culture and Technology*, Basingstoke, Palgrave Macmillan.
- Muri, Allison (2007) *The Enlightenment Cyborg: A History of Communications And Control in the Human Machine, 1660-1830*, Toronto, University of Toronto Press.
- Nakamura, Lisa (2002), *Cybertypes: Race, Ethnicity, and Identity on the Internet*, London, Routledge.
- O'Hara, Craig (1999), *The Philosophy of Punk: More Than Noise*. Oakland, AK Press.
- Quinn, Mike (2008), *Ethics for the Information Age (3rd edition)*, London, Addison Wesley.
- Sabin, Roger (ed.) (1999), *Punk Rock: The Cultural Legacy of Punk*. London, Routledge.
- Saco, Diana (2002), *Cybering Democracy: Public Space and the Internet*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Sawyer, M. James (2006), *The Survivor's Guide to Theology*. Grand Rapids, Zondervan.
- Sheehan, Paul (ed.) (2003), *Becoming Human: New Perspectives on the Inhuman Condition*. Connecticut, Greenwood Publishing Group.
- Stamatellos, Giannis (2007), *Computer Ethics: A Global Perspective*. Boston, Jones & Bartlett Publishers.
- Sterling, Bruce (ed.) (1986), *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*. New York City, Arbor House.
- Taylor, Charles (1975), *Hegel*, Cambridge, Cambridge University Press.
- (1992), *Sources Of The Self: Making Of The Modern Identity*, Cambridge, Cambridge University Press.

Taylor, Victor E. et al. (ed.) (2005), *Jean François Lyotard: Critical Evaluations in Cultural Theory*. London, Taylor & Francis.

Thomas, Douglas (2003), *Hacker Culture*. University of Minnesota Press.

Vermorel, Fred & Judy Vermorel (1987), *Sex Pistols: The Inside Story*, London, Omnibus Press.

Vinge, Vernor (1987), "True Names," *True Names and Other Dangers*, New York City, Baen Books

Watkins, John W. N. (1999), *Human Freedom After Darwin: A Critical Rationalist View*. Chicago, Open Court Publishing.

Weinstone, Ann (2004), *Avatar Bodies: A Tantra for Posthumanism*. Minneapolis , U of Minnesota Press.

Widdicombe, S., & Wooffitt, R. (1995), *The language of youth subcultures: Social identity in action*. New York City, Harvester Wheatsheaf.

Wojcik, Daniel. (1995), *Punk and Neo-tribal Body Art*, Jackson, University Press of Mississippi.

Wolmark, Jenny (1994), *Aliens and Others: Science Fiction, Feminism, and Postmodernism*, Iowa City, University of Iowa Press,

Woods, Tim (1999), *Beginning Postmodernism*, Manchester, Manchester University Press.

Wyk, Gerrit Van (2004), *A Postmodern Metatheory of Knowledge As a System*, Oxford, Trafford Publishing.