

Resenha

Visões Perigosas: uma Arque-Genealogia do Cyberpunk – Comunicação e Cibercultura (AMARAL, Adriana. Porto Alegre: Sulina, 2006, 239 p.)

Alexandro Carlos de Borges SOUZA¹

Visões Perigosas: uma Arque-Genealogia do Cyberpunk – Comunicação e Cibercultura (2006), da pesquisadora Adriana Amaral, é um bom exemplo da transdisciplinaridade que envolve os estudos contemporâneos na comunicação. No estudo, a pesquisadora busca identificar o impacto cultural causado por um movimento literário surgido no começo dos anos 80 que conseguiu ampliar a atenção do público e da crítica da ficção científica para além do restrito círculo de fãs.

Da literatura, o gênero se proliferou para várias outras expressões, como o cinema, os quadrinhos e os games, até se afirmar como uma expressão estética da cibercultura. Nesse processo, o cyberpunk findou por reabilitar a obra de Philip K. Dick, por meio das adaptações cinematográficas de livros do escritor. A comunicação atuaria como a rede de forças que possibilita a disseminação do conceito por diferentes campos.

A estrutura do livro é dividida em duas partes, cada uma delas respectivamente relacionadas às etapas da investigação propostas pela autora, a arqueologia e a genealogia do tema: *Investigando os Antecedentes do Cyberpunk* e *Cyberpunk, a Estética Pop da Cibercultura*. A primeira parte é composta por dois capítulos.

O capítulo 1, *Visões cibertemporais: comunicação + cibercultura + cyberpunk = uma equação artística e tecnológica*, abre situando os estudos sobre o tema no campo da comunicação. No Brasil, é uma área ainda pouco explorada, sendo boa parte da bibliografia em línguas estrangeiras, principalmente inglês. A autora considera o cyberpunk ao mesmo tempo uma expressão estética e uma visão de mundo. Isso se dá porque o cyberpunk surge como um movimento literário pós-moderno, no começo dos anos oitenta, que traz a discussão sobre a cibercultura para o centro da ficção científica. É, por exemplo, no romance seminal *Neuromancer*, de William Gibson, que surge a

1 Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba

expressão ciberespaço.

No capítulo 2, *Visões literárias – espectros da ficção científica, a herança gótica do cyberpunk*, discute-se que esta corrente atualiza temáticas e preocupações que acompanham a ficção científica desde seu marco inicial, o romance gótico Frankenstein. As relações entre humano e não-humano, a busca pela imortalidade, a oposição entre orgânico e inorgânico, o impacto da tecnologia sobre a vida social são algumas dessas questões. De vida breve, no começo dos anos 90 o gênero sai de cena e novos escritores falam num pós-cyberpunk, que ameniza alguns aspectos originais enquanto volta a atenção para novas temáticas, como o meio ambiente.

Os três capítulos seguintes compreendem a segunda parte da obra. *Visões philipkdickianas – simulacros, contracultura e protocyberpunk*, o terceiro capítulo, volta-se para a influência de Philip K. Dick sobre o cyberpunk e apresenta aspectos da obra dele. Aqui ficam explícitas as ligações com outra corrente da ficção científica, a New Wave, surgida nos anos 60 do século 20 e embebida na contracultura da época. Entre seus expoentes, o mais notório é o norte-americano, que antecipou vários elementos do cyberpunk, como a transcendência pelas drogas e as realidades virtuais.

Já *Visões obscuras do underground – a gênese da subcultura cyberpunk* (capítulo 4) observa que os escritores cyberpunks beberam de fontes não-literárias como a estética e o pensamento punk e idealizaram a figura do hacker, surgida também entre os anos 50 e 60. Punk e cyberpunk partilham características e temáticas como linguagem; música; estilo de moda; mutilação ou modificação corporal; uso de drogas; catarse pela dança e música; urbanidade; decadência. O lema punk 'Do It Yourself' (faça você mesmo) por sua vez tem tudo a ver com a ética hacker, pautada ainda pela politização da cultura tecnológica.

Os hackers defendem a descentralização da informação e combatem o autoritarismo digital. A literatura cyberpunk se disseminaria em outras expressões artísticas, como o cinema, os quadrinhos e a música, e seus elementos estéticos terminam por inspirar subculturas juvenis como o gótico e o industrial, fazendo com que o gênero tenha uma sobrevida além da literatura e legitime sua presença no ambiente da cibercultura.

No capítulo 5, *Visões cinematográficas – a estética fílmica cyberpunk*, demonstra que este imaginário é reproduzido de tal forma no cinema que sua presença nas adaptações cinematográficas de obras de Philip K. Dick, produzidas a partir dos

anos 80, terminam por ratificar a influência do escritor sobre o gênero. Mesmo criados por diretores diferentes, os filmes *Blade Runner*, *Total Recall* e *Minority Report*² compartilham elementos cyberpunks que podem ser percebidos pela análise fílmica de planos, a partir de categorias como a cidade, o corpo e o personagem do herói.

Há ainda um capítulo dedicado às conclusões, um glossário e as referências do trabalho. A excessiva subdivisão dos capítulos em seções ajuda a pontuar a multiplicidade de enfoques adotados e guia o leitor na jornada proposta por Amaral, sem dispersá-lo na leitura.

Esses pontos de contato e descontinuidades entre diferentes mídias, comportamentos e pensamentos sobre o mundo no trajeto percorrido pelo cyberpunk, de suas origens até as influências que deixou, são proporcionados pela comunicação, que espalha esse pensamento tecnológico por diferentes expressões sociais e culturais. A comunicação funcionaria como vetor e transmissor de ideias cultivadas pelo cyberpunk acerca da cibercultura. Estas relações são marcadas na sociedade de consumo pelas trocas entre forças ligadas ao *mainstream* cultural e o *underground*, ou seja na tensão entre tendências majoritárias e minoritárias em diferentes artes e grupos sociais.

Boa parte da investigação empreendida por Amaral apoia-se no esforço para construir a ligação entre o mundo ficcional de Philip K. Dick e o imaginário cyberpunk, por isso alguns aspectos da cibercultura (a referência aqui é a temas em voga nos atuais estudos, como a mobilidade tecnológica, a ubiquidade e a realidade aumentada), mesmo quando citados, não merecem maior atenção. O texto mostra relevância ao sistematizar diversos campos de estudo através da comunicação, demonstrando a importância da reflexão artística sobre o mundo contemporânea.

Uma tese que se proponha a percorrer tantos caminhos, como a literatura, o cinema e os estudos culturais (sem perder a perspectiva de sua área de origem, a comunicação), para se debruçar sobre um fenômeno relativamente novo – e este é o caso do cyberpunk – corre o risco de ser confusa e superficial. 'Visões Perigosas – Uma Arque-Genealogia do Cyberpunk: Comunicação e Cibercultura' não cai em nenhuma dessas armadilhas.

Com rigor e clareza, Amaral apresenta cada assunto abordado e vai tecendo a intrincada teia midiática que os interliga na sociedade contemporânea. Além disso, a

2 *Blade Runner* (país: EUA; diretor: Ridley Scott; ano: 1982); *Total Recall* (EUA; Dir.: Paul Verhoeven; 1990); *Minority Report* (País: EUA; dir.: Steven Spielberg; 2002).

amplitude da obra abre diversas perspectivas a pesquisadores interessados em explorar ideias tangenciadas pela autora. Pode-se citar, por exemplo, a presença do imaginário cyberpunk em outros suportes, como quadrinhos e jogos eletrônicos, ou as relações entre a cibercultura e o cinema para além do fantasma estético do cyberpunk.

A autora, Adriana Amaral, é doutora em Comunicação Social pela Famescos/PUCRS (2005) e integra o Conselho Científico da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura (ABCiber) e Association of Internet Researchers (AoIR).