

## O CYBERPUNK E A COMUNICAÇÃO

### Resumo

O objetivo do artigo é identificar os elementos de comunicação presentes no estilo *cyberpunk*. De início será exposta uma breve contextualização da história da comunicação contemporânea – novas mídias – e do nascimento do estilo *cyberpunk*. Na seqüência, a influência do estilo na comunicação, passando pela literatura, fanzines até chegar à Internet, com os blogs e e-zines.

**Palavras-chave:** *cyberpunk*, comunicação, estilo, literatura, fanzine, Internet, blogs.

## 1 INTRODUÇÃO

Para entendermos melhor que elementos de comunicação estão presentes no estilo *cyberpunk*, é preciso, primeiramente, contextualizar na história da comunicação contemporânea a criação das novas mídias e sua influência no comportamento da sociedade.

De acordo com McLuhan, que fala da influência de qualquer meio sobre o homem:

*“... significa que as conseqüências sociais e pessoais de qualquer meio – ou seja, de qualquer uma das extensões de nós mesmos – constituem o resultado do novo estalão introduzido em nossas vidas por uma nova tecnologia ou extensão de nós mesmos.”*

Isso quer dizer que os estilos e comportamentos de uma determinada época podem ser definidos a partir dos meios de comunicação e da tecnologia disponível.

Com o surgimento do tipo móvel de metal e da impressão mecânica com Gutenberg em 1450, a informação atingiu um maior número de pessoas. Alfabetização e leitura começaram a mudar a maneira pela qual as pessoas pensavam e agiam. A dependência da memória diminuiu, uma vez que agora se podia registrar por meio de impressão em livros as histórias antes passadas ao longo das gerações de maneira oral. Nessa época também se desenvolveu a idéia de “opinião pública”. Essas mudanças ocasionaram profundas transformações sociais, que levaram à evolução das tecnologias em busca da comunicação cada vez mais eficiente.

Com a Revolução Industrial, a combinação de tecnologia e economia criou a produção em massa de cultura, da qual a grande maioria da população tinha acesso, diminuindo assim o abismo cultural, que privilegiava uma pequena elite.

Em contrapartida muitos observadores temiam que a sociedade industrial transformasse as pessoas em seres alienados e facilmente manipuláveis. Mas essa visão entrava em conflito com o que pesquisadores aprendiam sobre o comportamento das pessoas em relação à mídia. Essa “massa” de indivíduos

também possuía gostos e comportamentos diversos, o que, mais tarde se confirmou como uma segmentação de audiência e não uma massificação da comunicação. Cada indivíduo é único em suas características de comportamento e gosto. Alguns grupos sociais se identificam pela convergência de características e acabam por formar um estilo de vida ligado a um ou mais comportamentos e gostos.

A partir da década de 80, acredita-se que a era industrial já havia passado e que já estávamos na era da informação. A distinção entre empregos de serviço e de informação surge. A maior parte da renda transferiu-se para empregos que envolvem criação ou manipulação da informação em alto nível .

De acordo com Baudrillard “nos movemos de uma era de determinismo econômico para um tempo de determinismo cultural, de modo que mensagens carregadas por tecnologias de comunicação podem impor novos significados, diferentes ou até mesmo opostos à intenção original.” Essa visão combina com a idéia de fragmentação cultural, na qual muitos grupos diferentes ou até mesmo indivíduos personalizam sua própria informação e sua experiência cultural, de modo que as pessoas compartilham menos e as culturas se fragmentam.

Dessa fragmentação da sociedade atual é que surge o estilo *cyberpunk*, pela primeira vez identificado em 1984 no conto intitulado “*Cyberpunk*”, de Bruce Bethke. As influências vindas da ficção-científica, com *Neuromancer*, de William Gibson e do movimento *New Wave*, cujas características envolvem sexo, violência e novas tecnologias aplicadas e vividas no dia-a-dia contribuíram para o nascimento desse estilo, que envolvia a micromídia – mídia não-massiva e se comunicava basicamente por meio de fanzines e meios alternativos. Pertencia ao universo *underground* da sociedade.

Com Timothy Leary e sua viagem psicodélica potencializada pelo computador o estilo sai do submundo para adentrar ao *mainstream*. Em 1989 entra para o meio acadêmico durante um congresso e tem decretada sua morte em 1995 com Johnny Mnemonic. Mas o estilo ainda permanece em filmes, com sua estética peculiar, na música e na moda.

O objetivo dessa contextualização é de traçar um paralelo entre a história da comunicação, que no início destinava-se à uma elite, depois se massificou, para atualmente segmentar-se, para a história do estilo *cyberpunk*, que iniciou-se segmentado, foi para o *mainstream*, para depois se firmar (ou morrer!) como estilo e tendência de comportamento.

## 2 O CYBERPUNK NA COMUNICAÇÃO

Como é a relação do *cyberpunk* com a comunicação? De acordo com André Lemos:

*“O lema dos cyberpunks é: a informação deve ser livre; o acesso aos computadores deve ser ilimitado e total. Desconfie das autoridades, lute contra o poder; coloque barulho no sistema, surfe essa fronteira, faça você mesmo.”*

*“Segundo afirmam os próprios cyberpunks, eles procuram o prazer, o conhecimento e a comunicação através do uso intensivo das tecnologias do ciberespaço e de uma crítica feroz ao desenvolvimento tecnológico. O discurso parece ser: queremos o ciberespaço mas não o “windows”, queremos Internet, mas não vigilância eletrônica e spams, queremos informação livre, mas não sites inseguros que possam ferir a nossa privacidade, etc...”*

*“Eles são os atores da passagem da tecnocultura à cibercultura.”*

Dessa maneira surge um novo conceito de tratamento da informação, uma forma de democratização do acesso, ao mesmo tempo com aquele antigo discurso juvenil ideológico de repulsa ao sistema de poder. Mas diferente em relação à mobilização, ou seja, “faça você mesmo”. Nesse sentido, a segmentação da comunicação influenciou essa tomada de atitude, de ser individual, que pode mudar o mundo fazendo a sua parte. Ainda caracterizando o estilo, por André Lemos:

*“Como parte da cibercultura, o estilo cyberpunk aponta para uma sinergia entre as tecnologias digitais do ciberespaço e a socialidade contemporânea.”*

Os *cyberpunks* se popularizam e têm visibilidade cada vez maior por meio da cibercultura, da qual fazem parte. Apesar do individualismo do “faça você mesmo”, existe o livre acesso aos computadores. Esses comportamentos antagônicos reforçam “a apropriação social da tecnologia em um contexto de desvios e

excessos”, salienta André Lemos. Isso justificaria, dentro dos ideais *cyberpunk*s, a utilização das máquinas de comunicação para favorecimento da criação das redes sociais.

## 2.1 Fanzines

As formas de comunicação do estilo *cyberpunk* podem ser caracterizadas principalmente pelos ideais de liberdade de acesso às tecnologias. Mas também aparecem na literatura por meio de fanzines alternativos escritos por jovens, no gênero da ficção-científica, na primeira metade da década de oitenta. Os fanzines eram geralmente um folheto de uma página, distribuído gratuitamente, com textos publicados sem detenção de direitos autorais, sob pseudônimos, uma maneira encontrada para minimizar o culto à personalidade.

Apesar da divulgação da ideologia do *cyberpunk* seguir o estilo mais alternativo, toda cibercultura é marcada pela difusão apoiada pela mídia tradicional. A revista californiana *Mondo 2000* é pioneira ao mostrar vínculos entre a ficção-científica e a vida real.

## 2.2 Cinema

No cinema o *cyberpunk* também criou um ideal estético para comunicar, transmitindo assim, sua mensagem. A “estética da dor” ou “do terror” pode ser definida pelo ambiente quase sempre à meia luz, personagens melancólicos ou revoltados, andróides, ciborgues e o sentimento de desolação, de futuro sem perspectivas. Características essas, bem diferentes dos filmes de ficção-científica das décadas de sessenta e setenta. Como André Lemos cita em um de seus artigos:

*“O cyberpunk não se interessa muito pelo futuro. O que eles fazem é uma sátira do presente. Ele diferencia-se assim das outras correntes por ser presenteísta (Maffesoli), ao mesmo tempo urbana, anárquica e política. A ação se dá agora no ciberespaço. A economia, a cultura, o saber já foram há muito traduzidos em informações binárias.”*

Exemplos de filmes como *Blade Runner* e *Matrix* caracterizam a atmosfera tecnológica melancólica que caracterizam o estilo cyberpunk. Os personagens geralmente são *hackers*, andróides, robôs ou seres híbridos humanos, com implantes tecnológicos. Esse estilo transmite uma visão pessimista e tecnológica de mundo. Será que a sociedade um dia chegará a essa realidade? Ou é somente uma previsão presenteísta de um estilo que faz paródia dos tempos atuais?

### 2.3 Internet

A Internet é o meio pelo qual o *cyberpunk* trafega sem nenhum problema. Descendente dos antigos “nerds” eles têm conhecimento avançado tanto em *softwares* quanto em *hardwares*, quebra de segurança, linguagem de programação. Mas nem todos os hackers são contraventores. Muitas vezes descobrem algum tipo de código utilizado em linguagem programação, para logo disponibilizarem em fóruns de discussão ou em seus próprios *blogs*.

Nesse “ambiente” ele interage sem restrições sociais, podendo participar da construção da rede, fazendo a sua parte. E como muitas vezes a Internet é um simulacro da vida real, a evolução do uso das novas tecnologias, de acordo com André Lemos, é:

*“Hoje, se observarmos a dinâmica social da Internet, poderemos identificar, na evolução do uso das máquinas de comunicar, uma certa busca de taticidade, reforçando ainda mais a apropriação social destas.”*

Um exemplo comum é a utilização dos “diários digitais” ou *blogs*, locais onde o indivíduo insere suas histórias ocorridas no dia-a-dia. Nesses *blogs* o usuário podem adicionar um *blog* de algum amigo e vice-versa. É a prática do estilo, que prega a sociabilização a partir do “faça você mesmo”; qualquer usuário pode montar um *blog*, despejar milhares de informações, que será apenas mais um em milhões. Por esse motivo, o conteúdo planejado para a Internet já é estudado, para se tentar diminuir a quantidade de informação, além dos usuários, que também estão selecionando melhor o que acessar, de maneira mais rápida e eficiente.

### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estilo *cyberpunk* na comunicação influencia os dias de hoje, dentro da esfera da cibercultura, com as mídias:

- Por meio do cinema, que apesar de mídia antiga, está se aprimorando nas tecnologias de exibição, som e efeitos especiais. De maior abrangência em relação aos fanzines e à Internet, por ser aberto à todo tipo de público e servir como entretenimento, além de comunicação.

- Pela Internet, meio polivalente, com milhares de possibilidades ainda não descobertas. Criando uma rede de contatos segmentados por comportamentos, gostos e *hobbys*, promovendo assim a disseminação de uma teia de interligações infinita. Com os fanzines digitais, transpondo barreiras físicas, levando informação livre, design alternativo e atitude.

André Lemos define o estilo como sendo “a apoteose do pós-moderno, um representante central do imaginário da cibercultura dos anos 80.”

A comunicação definitivamente passou por mudanças ao longo da história do homem, desde a primeira invenção tecnológica. Além de alavancar o crescimento econômico e populacional do mundo, as tecnologias sempre auxiliam os meios de comunicação a passar a informação da maneira mais rápida e clara. Com os *cyberpunks* se aprende a compreender e assimilar as novas tecnologias e a buscar o conhecimento de livre acesso para todos. Isso sim, é comunicação de última geração.

#### 4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAUDRILLARD, J. América. Nova York: Verso, 1988.

GIBSON, William. *Neuromancer*. New York: Ace, 1984.

LEMOS, André. Cyberpunk – Apropriação, desvio e despesa na cibercultura. Artigo escrito para a Compos 2000 (online). Disponível em:

<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa>. Acesso em 26 out. 2005

LEMOS, André. O que é Cyberpunk? (online). Disponível em:

[http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/cyberpunk/\\_pesqu/textpa/guarda/oquee.html](http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/cyberpunk/_pesqu/textpa/guarda/oquee.html). Acesso em 5 nov. 2005

MCLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensões do homem (Understanding Media). São Paulo: Cultrix, 2001.

STRAUBHAAR, Joseph. LAROSE, Robert. Comunicação, Mídia e Tecnologia. São Paulo. Thomson. 2004.