

Referência para citação:

AMARAL, A. (2008). A dualidade mente e corpo na Ficção Científica: de Philip K. Dick ao movimento cyberpunk. In: L. AMARAL, A. GEIGER. (Orgs). In: *In Vitro, In Vivo, In Silicio*. São Paulo, Attar Editorial, p. 133-145

A dualidade mente e corpo na ficção-científica: de Philip K. Dick ao movimento cyberpunk

ADRIANA AMARAL

A ficção científica e a transcendência mente/corpo

A história da ficção científica é uma história de mortes ambivalentes. Os vários movimentos dentro do gênero – a Nova Onda, a ficção científica feminista, *cyberpunk* — são marcados tanto como mortes-como-nascimento transcendentais, finalmente demolindo as barreiras do “gueto”, quanto como nascimentos-como-mortes degeneradas, pervertendo a especificidade do gênero (Landon, 1997, p.147).

O autor norte-americano de ficção científica Philip K. Dick (1928-1982) morreu pobre e praticamente desconhecido, sem ter sequer assistido à estréia de *Blade Runner* – até agora o filme adaptado de sua obra que faz mais sucesso – nas telas de cinema. No entanto, a redescoberta da importância de seus escritos aconteceu principalmente nos anos 80, tendo florescido a partir da repercussão das adaptações cinematográficas de seus textos em filmes. O mito Philip K. Dick foi sendo constituído a partir da repercussão e da recepção de sua obra. O presente artigo propõe uma leitura da temática do dualismo mente e corpo a partir da obra de Dick e de sua posterior influência nas temáticas do *cyberpunk* como subgênero de ficção científica nos anos 80.

Pensamos em dualidade mente/corpo como uma categoria tecnológica comunicacional-religiosa que tem origens na filosofia medieval dualista e que, a partir de uma radicalização do pensamento cartesiano, parece tomar – tanto na ficção científica *cyberpunk* quanto no discurso dos chamados *digerati*¹ e nas descobertas tecno-científicas dos transhumanos²/extropianos³ – uma forma

1 Segundo a Wikipedia: “The digerati are the elite of the computer industry and online communities. The word is a portmanteau, derived from “digital” and “literati,” and reminiscent of the earlier coinage glitterati ([1], glitter + literati). Famous computer scientists, tech magazine writers and well-known bloggers are included among the digerati. The word is used in several related but different ways. It can mean: Opinion leaders who, through their writings, promoted a vision of digital technology and the Internet as a transformational element in society; People regarded as celebrities within the Silicon Valley computer subculture, particularly during the dot-com boom years; Anyone regarded as influential within the digital technology community”. Disponível em <http://en.wikipedia.org/wiki/Digerati>. Mais informações sobre os digerati em Who are the digerati? Disponível em <http://www.edge.org/digerati/> e em BROCKMAN, John. *Digerati: Encounters With the Cyber Elite*. Hardwired, 1996.

2 Transhumanismo é um movimento intelectual e cultural internacional que reúne artistas, cientistas, pensadores, que apóia a utilização de novas tecnologias e ciências para aumentar as capacidades e possibilidades cognitivas humanas, assim como aprimorar os aspectos indesejáveis da condição humana como doenças e envelhecimento. Os transhumanistas também se preocupam com os perigos e os benefícios decorrentes dos poderes das novas tecnologias, que podem alterar radicalmente a vida humana. Os pensadores transhumanistas postulam que com o tempo os seres humanos se transformarão em seres com capacidades e habilidades expandidas e que serão nomeados pós-humanos. Para um entendimento mais aprofundado ver o Website oficial do movimento transhumanista, disponível em <http://www.transhumanism.org/index.php/WTA/index/>.

3 Os extropianos definem-se como transhumanistas libertários, num misto de religiosidade e movimento cultural e científico. De acordo com o ex-editor da Revista *Mondo 2000*, Ken Goffman (mais conhecido como R.U. Sirius), “Extropianism is a belief system

monista (Wertheim, 2001), na qual a mente parece adquirir uma importância maior do que o corpo.

A historiadora da física, Margareth Wertheim (2001, p.184), em contraposição ao materialismo⁴ e aos modelos neurológicos materialistas, considera

“que cada um de nós “ocupa” um “volume” de algum tipo de “espaço do eu”, um espaço que nos “abrange” tão profundamente quanto o espaço físico descrito pela ciência moderna. Esse “espaço do eu” coletivo, esse oceano comunal dos eus vazantes, nos interliga como seres psicossociais. [...] Mas sugiro que algo semelhante é precisamente o que experimentamos como seres pensantes, emotivos. Exatamente essa idéia está codificada em muitos sistemas religiosos e mitológicos (Wertheim, 2001, p.184).

Já Erik Davis (2003) sugere, em sua análise, que o cogito cartesiano e sua proposta de corpo como máquina continua presente, mesmo que inconscientemente na tecnocultura⁵:

Cyberspace and its allies (AI, VR, robotics) are shot through, on socio-cultural, methodological and philosophical planes, with a profound if often unconscious Cartesianism. First and foremost, this Cartesianism is what one might call “technical:” the operating assumption that the mathematical recoding of reality is the golden road to the mastery of nature. But this assumption has powerful and various sociocultural ramifications as well. As we’ll see, some archetypal technopop fantasies – *downloaded minds, manipulative technological demiurges, the breakdown between VR and real life*⁶ – derive in part from the Cartesian imagination (Davis, 2003, Online).

Por outro lado, apesar de toda ênfase discursiva na mente e/ou espírito como instância superior ao corpo físico, embutido na ficção científica de Philip K. Dick, e em seu legado no movimento *cyberpunk*; a carne continua sendo uma fi gura constante mesmo em meio aos implantes metálicos, sendo apresentada como uma espécie de imanentização do divino mediante uma certa interiorização (ou seja, corporificação) ou subjetivação do divino⁶.

that proposes developing human knowledge and technology to defeat entropy. An Extropian technology might be any development that helps people to live better, longer lives. Major areas of focus for Extropians include drugs, tech and techniques for self-enhancement, cryonics and other strategies for immortality, space colonization, nanotechnology (submolecular manipulation and manufacturing), and medical technologies”(Goffman, 2004). Num conceito mais ampliado, “os extropianos podem ser considerados um grupo adicional na subcultura *cyberpunk* por acreditarem no uso de métodos de alta tecnologia para tentar salvar a sua carne do envelhecimento e da morte. Alguns exemplos dessas tecnologias seriam o desenvolvimento espacial, criogenia, extensão de vida, inteligência artificial e drogas inteligentes”. Disponível em <http://project.cyberpunk.ru/idb/extropians.html>. Mais informações sobre os extropianos no *site* oficial do Extropy Institute, disponível em <http://www.extropy.org/>. Também recomenda-se a leitura do artigo de Ed Regis, “Meet the extropians”, publicado na Revista Wired, outubro de 1994, disponível em <http://www.wired.com/wired/archive/2.10/extropians.html>.

4 Segundo a visão materialista: “Descartes achava que mente e matéria são duas coisas fundamentalmente diferentes. A mente é uma coisa pensante, enquanto os objetos materiais se estendem no espaço. Eles têm dimensão. O reino físico é mecanicista, governado por leis físicas enquanto a mente é sujeita a diferentes princípios, leis de pensamento, e é – literalmente – um espírito livre, um fantasma na máquina” (HOLT, 2005, p.100).

5 O presente artigo não pretende explorar a imaginação cartesiana em suas nuances, mas apenas apresentar sua utilização como mais um dos elementos presentes no discurso narrativo da ficção científica contemporânea.

6 Mais adiante, quando tratarmos da relação da ficção científica com a gnose, veremos essa questão do “divino” como habitante do corpo do indivíduo terreno, ou seja, o personagem cotidiano e simples que protagoniza a maior parte das novelas dickianas.

Como afirma Mark Dery (1999), o corpo continua na pauta do dia na cibercultura devido a uma série de movimentos (sejam movimentos sociais como as ciberfeministas, ou fenômenos culturais de cunho ritualístico como *modificação corporal*⁷ – tatuagens, *piercings*, implantes metálicos, *scarification*⁸, suspensão⁹, entre outros) que reafirmam o estatuto do corpo e de sua subjetividade¹⁰ na cultura tecnológica, apontando para o conhecimento e o exercício de poder sobre a carne também como uma forma de divinização do “mundano” muito ligada às espiritualidades contemporâneas. No entanto, esse é um *insight* que merece um maior aprofundamento e que sairia do foco de nosso texto.

Neste artigo, um breve desdobramento de nossos estudos sobre a *ficção científica cyberpunk*, apresentamos um mapeamento preliminar da dualidade mente/corpo como um elo comunicacional entre as instâncias tecnológica e a religiosa. Partimos da obra de Dick, e das temáticas centrais apresentadas pelo movimento New Wave¹¹ (nascido da contracultura dos anos 60), discutimos os constituintes da *ficção científica*, para enfim analisar sua influência no *cyberpunk* da década de 1980, tanto como movimento literário dos anos 80 quanto em fenômenos sociológicos relativos a uma subcultura de estilo híbrido¹².

Dentro do contexto da *New Wave of Science Fiction*, Philip K. Dick destacou-se como um autor singular tanto pelas temáticas de sua obra como pela sua vida conturbada que chamou a atenção durante a contracultura dos anos 60. Pesquisadores da *ficção cyberpunk*, tanto McCaffery (1994) como Heuser (2003) apresentam algumas das características e temáticas em comum entre a *New Wave of Science Fiction* e o *cyberpunk*. McCaffery aponta temáticas mais amplas ao passo que Heuser fala de detalhes mais específicos:

McCaffery (1994)	Heuser (2003)
Paranóia	Estilo:roupas pretas de couro, óculos escuros, maquiagem

⁷ Do inglês, Body Modification. Para referências bibliográficas ver FEATHERSTONE, Mike. *Body modification. Theory, culture and society*. London: Sage, 2000. Para compreensão imagética ver *Body Modification Ezine*, disponível em: <http://www.bmezine.com/>.

⁸ “Aplicação artística e criativa de cicatrizes”. <http://wiki.bmezine.com/index.php/Category:Scarification>.

⁹ Já a “suspensão consiste em um ritual ou forma de jogo corporal onde uma pessoa utiliza ganchos, que são piercings temporários que atravessam a pele e a carne”. Disponível em <http://wiki.bmezine.com/index.php/Category:Suspensions> (05/08/2006).

¹⁰ Felinto (2005, p.50) comenta que existem três tipos de fantasias relativas à cibercultura que se revelam capazes de atrair significações espirituais e religiosas. “A desmaterialização, a expansão e a construção apontam para o impulso gnóstico de divinizar o self. O gnosticismo seja em que variante for, parece ser a religiosidade por excelência da tecnocultura contemporânea”

¹¹ A *New Wave of Science Fiction* teve sua divulgação principalmente por meio da revista britânica *New Worlds*, na *ficção científica* do seu editor durante o período, Michael Moorcock (que é também escritor de FC e de horror). Entre os principais autores dessa tendência temos os ingleses: Moorcock, J.G. Ballard, Brian Aldiss, John Brunner, Pamela Zoline, John Sladek, Christopher Priest, Thomas Disch e Samuel Delany; e os norte-americanos: Harlan Ellison, Philip K. Dick, Norman Spinrad, Robert Silverberg e Roger Zelazny. Para Wolfe (1986, p.82), a *New Wave* propôs novas estratégias narrativas na FC. Landon (1997, p.150) aponta algumas das questões culturais tratadas pela NW: o compartilhamento de uma atitude pessimista em relação à tecnologia e à ciência; o tratamento em relação ao sexo (coisa que pouco aparecia nas gerações anteriores de *ficção científica*) e a preocupação com as ciências humanas e sociais como psicologia, sociologia e antropologia.

¹² Sobre as questões relativas à formação da subcultura *cyberpunk* ver AMARAL (2005)

Violação psíquica e sexual	Mutilação corporal, cirurgias, piercings, implantes, tatuagens
Manipulação da realidade	Ilusões e alucinações
Desejo de transcendência mental através das drogas, religião ou pela dança de dados gerados por computador.	Urbanismo: Luzes de néon Chuva incessante
Decadentismo	Decadência
Linguagem: das ruas e jargões técnicos	Barulho: rock e música eletrônica industrial

FONTE: AMARAL (2005)

É interessante reparar que temáticas como a paranóia, as ilusões e alucinações, a manipulação da realidade e o desejo da mente sobre o corpo por meio das drogas ou da religião são temas dickianos clássicos.

Philip K. Dick sempre transitou por diversas escolas de pensamento filosófico¹³, tendo afinidade com os pré-socráticos (Pitágoras, Parmênides, Heráclito), gnósticos¹⁴, Hume, Spinoza, Leibnitz, Bergson e outros. Também nesse período, ele é apresentado a algumas das suas principais influências, como Goethe, Heine e os poetas metafísicos como Yeats e Wordsworth.

Sua primeira história é publicada em novembro de 1951 e sua produção nesse período é intensa. Muitas de suas histórias e novelas foram escritas sob efeito de anfetaminas que ele tomava para não dormir e produzir mais e mais. É nessa primeira fase que Dick estabelece suas principais temáticas, das quais destacamos as relações de poder entre as instituições — apresentadas como um totalitarismo tanto por parte do Estado como por parte das grandes empresas que oprimem o cidadão comum — e os seres humanos: o humanismo, com sua vontade de valorizar o sujeito individual (Palmer, 2003), as políticas fabricadas e principalmente a indistinção entre realidade e ilusão, entre sonho e o real¹⁵, inserindo a figura do que ele chama de *fake-fake*¹⁶ (Dick apud Sutin, 1989), ou simulacro, apresentado como um andróide, robô ou não-humano.

Para Slavoj Žižek (2006), essa ideia de simulação tão em voga nos filmes hollywoodianos como *O Show de Truman* (1998) e na própria trilogia *Matrix* (1999-2003) é antecedida pela obra de Dick, *Time Out of Joint* (1959), pois “la verdad última del universo desencantado utilitarista-

13Os autores citados aqui são apresentados como influências representativas na obra de PKD, e, em um outro momento, tais conexões devem ser analisadas criteriosamente. No presente momento nos ateremos apenas à questão da gnose, por fazer parte da tese central desse artigo.

14De acordo com Sutin (1989, p.128), os sistemas gnósticos foram de grande influência na obra de Phil, pois para ele “the Gnostic view that our world is an illusory reality created by an evil, lesser deity was utterly compelling. [...] Not that Phil would have labeled himself with conviction as a Gnostic. But as a fiction writer, Phil naturally gravitated to theories that spurred his imagination and provided a useful framework for his experiences – and Gnosticism fit the bill most excellently”.

15Essa indistinção entre real e ilusão aponta para o surgimento de uma possível “vontade de virtualidade”, da qual nos fala Kroker & Weinstein (1995).

16*Fake-fake* é como Dick gostava de chamar a alteridade tecnológica, ou os ciborgues e andróides que criava em suas narrativas.

capitalista es la *desmaterialización*¹⁷ de la ‘vida real’ misma, su conversión em un espectáculo espectral” (Zizek, p.177).

O personagem dickiano é o homem comum que inevitavelmente se envolve em algum tipo de investigação, na qual uma série de pistas aparece (ou são plantadas), seja para encobrir algum complô de determinado grupo que luta pelo poder ou mesmo desvendando trechos da memória e reconstruindo uma tentativa de caminho que aponta para as diferenças entre o que é real e o que é construído ou simulado. O herói dickiano pode ser descrito como herói antiheróico, que tenta escapar da tarefa que lhe é proposta, mas que “ao final aceita o peso de sua liberdade existencial” (Warrick, 1987, p.196). Dick crê no poder da empatia¹⁸ para com os outros seres humanos, e é nesse sentido que reside a principal diferença entre homens e máquinas ou entre humanos e não-humanos. A investigação normalmente transforma o personagem em um herói — mesmo que apenas em seus sonhos ou delírios e alucinações esquizóides — seguindo a fórmula de salvar “o mundo” e resgatar a “mocinha”¹⁹.

Uma vez que Philip K. Dick não se importa com a terminologia utilizada para designar os não-humanos, apropriamo-nos então do conceito de ciborgue de Donna Haraway ([1985] 1994) para apresentar as ciborgues do autor. Haraway define o ciborgue como um organismo cibernético híbrido, ligado tanto à realidade social quanto à ficção. Ele se apresenta como uma mistura entre homem e máquina tanto quanto entre os gêneros masculino e feminino, mudando o eixo nas relações de poder de gênero. Ele/ela aparece como uma fabulação²⁰ que mostra a emanção do poder do corpo, descentralizado de uma raça, um gênero, uma classe social, servindo tanto como uma figura da ficção que explica a realidade social quanto como uma paródia política por meio da arte, como propõe o ciberfeminismo²¹. A figura do ciborgue está presente nos mais variados campos do conhecimento como a medicina, a biologia, a engenharia genética, a comunicação, entre outros, além de ter sido apropriado pelas narrativas de ficção científica assim como na própria vida real. “Os *cyborgs* são um mapeamento ficcional da nossa realidade social e corporal, além de uma fonte imaginativa que sugere algumas associações muito frutíferas” (HARAWAY, 1994, p.245). Não é por acaso que a fabulação do ciborgue entra fortemente em cena na contemporaneidade no momento em que se percebe uma crise no pensamento humanista, talvez herdeira do gênio maldoso de Descartes.

A questão da fabulação também aparece na filosofia nietzscheana em sua crítica à metafísica platônica em *O crepúsculo dos ídolos (ou como fi losofar com o martelo)*. Nessa obra, Nietzsche aponta o que, segundo ele, é um erro, ou seja, a trajetória da metafísica no pensamento ocidental que implica a crença da existência de uma verdade única que pode ser alcançada pelos sábios e é prometida pelo cristianismo. Para o filósofo, essa é a grande fábula da humanidade, pois há sempre

17Grifo da autora. Zizek critica a desmaterialização da vida.

18Segundo o biógrafo Sutin (1989), essa empatia, que ele chamava pelo nome latino Caritas, revela o lado cristão de Dick.

19Um dado interessante a respeito dos personagens femininos de PKD é que elas nunca são as protagonistas da trama. A única exceção encontra-se na pastora Angel Archer, protagonista da novela *The Transmigration of Timothy Archer* (1982). Durante essa primeira fase (anos 50), em geral, os personagens femininos restringem-se ao papel de esposas, namoradas, noivas. Embora nas histórias elas apareçam como aquela que aguarda ser salva pelos braços do herói, sua personalidade não é estereotipada. Entre seus personagens femininos há uma variada gama de andróides.

20Nossa crítica à Haraway se dá por entendermos fabulação no sentido de simulacro e não como uma narrativa moral.

21A respeito do ciberfeminismo ver Springer (1997), Kennedy (2002) e Braidotti (2004), entre outras.

mais e mais “realidades” e “verdades” encobertas. “O ‘mundo verdadeiro’ — uma idéia que já não serve mais para nada, que não obriga mesmo a mais nada — uma idéia que se tornou inútil, supérflua; conseqüentemente, uma idéia refutada: suprimamo-la!” (Nietzsche, 2000, §5, p.32). Essa fábula cabe para a idéia do ciborgue/andróide e nos alude à questão das múltiplas realidades da obra dickiana, onde nunca sabemos quando um mundo ficcional começa e outro termina, de certa forma inviabilizando a noção de “mundo verdadeiro” dos personagens²².

Durante a década de 1960, a casa de PKD em Haight-Ashbury era ponto de encontro dos *hippies*, *freaks* (apesar do sentido da palavra ser “estranho”, esquisito, *freak* era um termo pejorativo usado para designar os viciados em drogas), *heads* (outro subgrupo, o dos considerados “viajandões”, loucos) e *outsiders*. Em meio à alucinação coletiva da contracultura sessentista, Dick escreveu a maioria de suas novelas e a temática das drogas passa a ser uma constante (inclusive houve uma passagem de PKD por uma clínica de desintoxicação), principalmente em *Clans of the Alphane Moon* (1964), *The three stigmata of Palmer Eldritch* (1965), *Ubik* (1969), entre outros.

Na fase dos anos 60, além das drogas — que aparecem como uma das estruturas químicas dominantes influenciadoras do humor e das decisões dos personagens —, a política, em um sentido relacionado às questões de lutas pelo poder, aparece de forma acentuada. A presença das megacorporações na vida do indivíduo comum, os complôs entre elas e o governo na luta pelo controle da mente e das informações adquiridas pelos sujeitos fazem parte dessa rede de relações sociais e políticas nas quais os personagens se encontram envolvidos (e influenciaram a geração *cyberpunk* em seu discurso anti-grandes corporações assim como a própria cultura *hacker* em sua forte oposição à IBM e outras grandes empresas que dominavam o mercado informático). A visão humanista de PKD, aliada a doses de pessimismo em relação à impossibilidade de descoberta de uma “verdade última” — tanto em relação à existência humana quanto à verdade de controle ideológico das sociedades por ele descritas — ressalta o caráter distópico²³ de seus textos.

Após uma fase de intensa produção e publicação de suas obras, os anos 70 são marcados por lançamentos mais espaçados. Quatro eventos muito importantes na carreira do escritor marcaram esse período e contribuíram para a construção de um imaginário midiático de loucura e misticismo em torno de sua figura pública. O primeiro deles foi a sua viagem para o Canadá na Vancouver *Science Fiction Convention*, em 1972. Aveso a viagens, PKD concordou em participar da convenção; ficou mais dias do que o previsto no local. Segundo ele conta, perdeu-se e ficou sem memória durante alguns dias. Há uma grande lacuna nos registros e documentos a respeito dessa viagem, o que só aumentou a lenda em torno da sua pessoa. Apesar disso, o acontecimento central de sua vida nessa década ocorreu entre fevereiro e março de 1974 e o atormentou até os seus últimos dias. Ele afirma ter tido uma série de sonhos ou visões e ouvido vozes que inundaram a sua consciência e passaram a fazer parte da trilogia *VALIS* (1981), *The Divine Invasion* (1981) e *The transmigration of Timothy Archer* (1982). Essa experiência, que acabou por despertar um interesse

²²Essa idéia de “mundos alternativos” pode ser fortemente percebida na narrativa *cyberpunk*, principalmente em William Gibson em sua criação de ciberespaço como “alucinação consensual” e nos primeiros estudos sobre realidade virtual.

²³Em relação ao conceito de distopia aplicado à ficção científica ver WILLIAMS (1979).

místico/religioso e gnóstico²⁴ ainda maior em Phil, é referida por ele com o código 2-3-74. Até a data de sua morte, PKD tentou sistematizar e encontrar uma explicação para o acontecido, deixando milhares de páginas escritas sob o nome de *Exegesis*²⁵. Até hoje suas divagações filosóficas e religiosas a respeito dessa experiência não foram publicadas por completo. Alguns trechos podem ser encontrados na coletânea de escritos *The shifting realities of Philip K. Dick*, editada por seu biógrafo Lawrence Sutin em 1995.

In March 1974 at the time he had encountered God (more properly Zebra), he had experienced vivid dreams about the three-eyed people – he had told me that. They manifested themselves as cyborg entities: wrapped up in glass bubbles staggering under masses of technological gear. An odd aspect cropped up that puzzled both Fat and me; sometimes in these vision-like dreams, Soviet technicians could be seen, hurrying to repair malfunctions of the sophisticated technological communications apparatus enclosing the three-eyed people (Dick apud Sutin, 1995, p.220).

Doutrinas, dogmas, cultos como o budismo e o cristianismo e livros como o *I Ching*²⁶ sempre estiveram presente na obra dickiana. No entanto, nessa década aparecem com mais frequência e intensidade. A experiência acontecida em 1974 converte-se em uma fonte de intensos questionamentos internos e discussões para o escritor, e sua figura carismática (SUTIN, 1989, 1995) desperta o interesse de vários jovens escritores da época. Devido a sua influência nesse período de contracultura, a revista *Rolling Stone* publica uma longa entrevista com Phil, em novembro de 1975, em que ele fala sobre o envolvimento com drogas, sobre suas visões e sobre o fato de estar fichado no FBI e de ter recebido várias visitas dos agentes federais, dizendo-se sentir parte de uma espécie de conspiração. Como afirma o também escritor de FC, Norman Spinrad, amigo pessoal de Dick, os comentários dele soavam pertinentes, devido ao caso Watergate, com todas as paranóias e investigações, e ao ambiente social e histórico da época. Por fim, PKD é convidado de honra em uma convenção de FC na França (em setembro de 1977, na cidade de Metz), e deixou a audiência perplexa com seu discurso sobre religiosidade na FC. O somatório desses acontecimentos faz com que a figura midiática de Philip K. Dick seja alvo de controvérsias e de polêmicas, e sua visão de mundo acaba, de certa forma, impregnando e influenciando a produção de FC na época.

Os anos 80 marcam ainda mais a reclusão intencional de PKD; ao mesmo tempo, suas obras começam a ser traduzidas para as mais diversas línguas como turco, croata e outras. Atualmente, há traduções de Phil em vinte e cinco línguas, entre elas, o português. Em 1981, o projeto do filme²⁷ baseado em sua novela *Do androids dream of electric sheep?* (1968) começa a ser produzido. Segundo Rickman (1984, 1991), PKD inicialmente se opõe à primeira versão do roteiro, mas à

24De acordo com Otávio Velho (1998), o teórico Harold Bloom estabelece uma relação entre a gnose e a ficção científica, onde o próprio futuro, sempre e necessariamente, já não é o mesmo, sendo coetâneo de todos os presentes.

25No livro, Phil criou um alter-ego chamado Horselover Fat para escrever sobre tais acontecimentos com a dose de senso de humor que lhe era peculiar. Em nosso entendimento, seria interessante rever os conceitos de exegese como interpretação da verdade e compará-los aos escritos filosóficos de Dick, no entanto, esse seria um estudo à parte desse artigo que pretende apenas traçar um panorama geral da obra de Dick em relação às dualidades de mente e corpo e sua influência na ficção *cyberpunk*.

26O livro *The man in the High Castle* (1962) foi escrito com consultas periódicas ao *I Ching*, segundo comentam seus biógrafos e o próprio Dick.

27A princípio, o nome do filme seria *Dangerous Days* (*Dias Perigosos*), mas depois foi alterado para *Blade Runner*.

medida que assiste às primeiras cenas percebe que, apesar da dificuldade em transpor a sua escrita peculiar para o cinema, o detalhamento aprofundado do filme compensa o resultado e é fiel a sua visão de mundo impregnada de dualidades humano/não-humano.

Phil nem sequer chega a assistir à estréia de *Blade Runner* nos cinemas. Em 17 de fevereiro de 1982, ele tem o primeiro de uma série de enfartos e é hospitalizado, sendo o último acompanhado de uma parada cardíaca que o levou à morte em 2 de março de 1982. Nesse mesmo ano é criado o Prêmio Philip K. Dick²⁸, para livros publicados pela primeira vez em *paperback*. O prêmio foi inventado por Thomas M. Disch e é patrocinado pela Philadelphia Science Fiction Society. Em 1984, o ganhador desse prêmio foi William Gibson com sua novela de estréia *Neuromancer*.

Landon (1997) resume em três itens os principais e mais constantes temas da obra de Dick, comentando que eles estão inter-relacionados: 1) a múltipla e subjetiva natureza da realidade; 2) a distinção entre original e simulacro, ou homem e máquina; 3) *a explícita busca por Deus e por religiosidades diversas* (principalmente na última fase). Além dos filmes, a obra de PKD foi adaptada para outras mídias como *games*, histórias em quadrinhos etc.

Dualidades dickianas e dualidades cyberpunks

Embora existam muitas diferenças entre as conceituações do que seja ficção científica e de suas transformações e rupturas ao longo do tempo, ela se apresenta como um gênero relacionado à questão das diferentes utopias (e/ou distopias) das sociedades, no qual há “uma dupla dimensão dos tempos, ao mesmo tempo destrutiva e criativa” (Thomas, 1988, p.24), funcionando como um revelador do tempo presente e não como apenas uma simples predição do futuro²⁹. Onde houver especulação e extrapolação de idéias e conceitos teóricos e/ou científicos, tangenciados por modos utópicos ou distópicos de reflexão sobre a sociedade, haverá um elemento potencial para o florescimento da narrativa da FC.

Para Thomas (1988), a utopia fica à frente de toda a produção do imaginário social, sendo composta por uma combinação de fatores de tipos sociológicos tais como: a não adaptação à sociedade atual, a angústia diante do devir, a tentativa de prolongar e/ou retardar o envelhecimento e evitar a morte, entre outros. Tradicionalmente conceituadas como oposições ao melhor dos mundos proposto pela utopia, as distopias são a faceta obscura do pensamento tecnológico e aparecem com muita frequência na FC.

As temáticas *cyberpunks* são, ao menos em seu momento mais radical nos anos 80, distópicas. No futuro obscuro e catastrófico proposto pela geração *cyberpunk*, uma constante é o domínio do ciberespaço pelas mega-corporações e a luta dos “cowboys solitários”³⁰ que tentam

28 Disponível em <http://www.philipkdickaward.org>

29Nesse sentido, a idéia de Bloom sobre uma correlação entre a narrativa da ficção científica e a gnose nos parece plausível uma vez que, assim como a gnose, a FC também aceita que “a sua essência é aquilo que o olhar de cada época enxerga” (Velho, 1998, p.37).

30Além do Western, McHale (1992, p.247) indica uma mitologia mais antiga como influência da FC e, em consequência, do

furar esse bloqueio; as nanotecnologias e a engenharia genética interferindo nas escolhas de vida da população por meio de “alter-egos biologicamente concebidos”³¹ (McHale, 1992, p.255) e as questões ecológicas da destruição dos ambientes. A estética *cyberpunk* apresenta assim uma versão drasticamente exagerada dos “perigos tecnológicos” da sociedade contemporânea, entre elas a fusão homem-máquina. Em um de seus ensaios filosóficos, Dick reflete criticamente sobre as indistincões entre humanos e máquinas, sugerindo a perda de referências entre as fronteiras dos seres maquímicos e humanos. “Nós não temos mais categorias puras de vivos versus não-vivos [...] um dia teremos milhões de entidades híbridas cujos pés encontram-se ao mesmo tempo em ambos os mundos” (Dick apud Umland & Wessel, 2002, p.111). A herança da chamada New Wave na estética *cyberpunk* encontra-se justamente nesse questionamento das fronteiras humano/não-humano refletida da qual faz parte a questão da dualidade mente e corpo (uma vez que ambos os movimentos literários compartilham essas temáticas centrais em suas narrativas).

Afinal, se os *cyberpunks* “pregam” que tudo pode ser codificado a partir do código binário, dos bits, e que tudo pode ser informação, logo, se avaliarmos por esse ângulo, mente e memória também podem ser encaradas a partir dessa perspectiva materialista. Mas, se “a informação quer ser livre”³², jargão que constituía o mote da cultura do computador – nascida com a criação e ascensão dos *hackers* nos porões do MIT e nas garagens do Vale do Silício –, isso significa que ela deve transcender? Que devemos nos livrar da “carne” como preconizava Gibson em *Neuromancer*, em 1984? Percepção e sensações podem ser meros *inputs* e *outputs* do processo informativo.

O movimento *cyberpunk* surge na literatura de ficção científica por intermédio de um grupo de escritores, William Gibson, Rudy Rucker, Lewis Shiner, John Shirley, Bruce Sterling, nos anos 80, decididos a retomarem as experimentações na linguagem e nas temáticas clássicas da FC. Em sua concepção de fusão homem-máquina como algo apavorante, que causa horror e espanto, o *cyberpunk* apresenta-se como parte desse aparato de engenharia do ser humano maquímico, como um eu eletrônico, um devir-máquina que será a próxima etapa do processo de digitalização. Hayles (1999), em sua teoria sobre o pós-humano, fala das indistincões e oposições entre humanos e andróides na obra de Dick, mostrando os questionamentos do autor em relação a essas hierarquias, pois, várias vezes, ele apresenta andróides humanizados e humanos maquinizados, fato que continua a se repetir nos filmes. A análise de Hayles aponta a geração *cyberpunk* como “devedora” dos questionamentos dickianos por levar a dualidade mente/corpo ao extremo, a partir do *upload* de informações cerebrais para o ciberespaço.

Diversos críticos traçam uma associação entre Gibson e Dick e muitas dessas ligações acontecem devido ao estilo de ambos, devedores de um imaginário *pulp*³³ e *noir*. Um outro assunto

cyberpunk: a fígura do cavaleiro errante que aparece nos romances medievais.

31Eis a fígura do corpo em sua afirmação de construção, da qual fala Felinto (2005).

32A informação dever ser livre ou a informação querer ser livre é o primeiro princípio da chamada ética *hacker* dos anos 60, explicitada pelo autor Steven Levy (1984).

33Wolfe (1986, p.96) explica que a origem das revistas *pulp* vem do seu tipo de papel barato. Ele afirma que, nos anos 30, essas revistas atingiam uma circulação de 10 milhões por edição. “Mais amplamente, o termo veio caracterizar a ficção e as ilustrações publicadas nessas revistas e, finalmente, qualquer ficção e ilustrações que fazem uso das convenções das formas *pulp*. A invenção da

explorado intensamente tanto por Dick como por Gibson são os implantes. Dick usava a sátira e Gibson utiliza o lirismo para tratar do mesmo tema, relacionado à fusão homem-máquina através de suas extensões, sejam elas de memória, sejam “próteses, procedimentos cirúrgicos (cosméticos e radicais), alterações na mente por meio de *plugs*. Todos eles são elementos figurativos recorrentes que expressam a visão dos autores de para onde a tecnologia nos está levando” (McGuirk, 1992, p.114).

Temáticas como a paranóia, as ilusões e alucinações, a manipulação da realidade e o desejo de transcendência por meio das drogas ou da religião são temas dickianos clássicos e reaparecem nas narrativas *cyberpunks*, tanto na introdução do ciberespaço, entendido como lugar de trocas tecno-informacionais, quanto no cotidiano das personagens que se deparam com drogas sintéticas, implantes e religiosidades tecnológicas. O próprio conceito de ciberespaço como “alucinação consensual”³⁴ nos indica algumas pistas dessa relação, pois se pensarmos nas múltiplas realidades que se dissolvem e se sobrepõem na obra dickiana, elas podem perfeitamente ser vistas como “realidades virtuais”³⁵ anteriores à conexão do termo com algum determinado tipo de aparelho ou tecnologia, inovação trazida, aí sim, pela geração *cyberpunk*.

Fischer (1996) afirma que a aspiração medieval de vida eterna reaparece como temática na literatura *cyberpunk*, apresentando o corpo como elemento negativo a partir do desejo dos personagens de se transformarem em dados, a fim de não mais habitarem as cidades, mas sim o ciberespaço. Apesar de tentar se livrar do “estorvo” no qual a carne teria se convertido, o corpo ainda é a fronteira final dos autores *cyberpunks*, que, em um primeiro momento de radicalismo tentaram abdicar dele, mas em seus escritos mais recentes — e inclusive a chamada geração pós-*cyberpunk*³⁶ — parecem ter refreado um pouco esse desejo, recorrendo a algumas personagens.

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

Apesar dessas mudanças de perspectivas nas narrativas na ficção científica a partir dos anos 2000, o imaginário *cyberpunk* da descorporificação e de uma possível ciberimortalidade e onisciência é herdeiro da tradição materialista e gnóstica, e permanecem tanto em muitos dos domínios ficcionais (narrativas como games, cinema, quadrinhos etc.) quanto nas próprias discursividades tecno-científicas.

revista *pulp* é geralmente creditada à Frank Munsey, que, em 1896, decidiu converter sua revista infantil Golden Argosy para uma revista de todo tipo de ficção popular com o título de Argosy, e trocou para um papel de uma madeira barata com o objetivo de manter o preço baixo”

34Conceito gibsoniano de ciberespaço (GIBSON, 1984)

35Em certo sentido, as “realidades virtuais” dickianas tem uma estreita relação com os estados de consciência (seja pelo lado psicológico ou pela questão do uso de drogas, sendo que estas também aparecem no *cyberpunk*).

36Especialmente Cori Doctorow.

Nos mundos obscuros e futuristas de Gibson, Sterling e outros, os objetivos de descorporificação foram atingidos, embora no “Resto da Vida”³⁷ o caminho da ciência queira também se enveredar por essas brechas dualísticas, como nos alertam autores como Davis (1998), Noble (1999) e Wertheim ([1999] 2001).

Para que não se imagine que as fantasias de ciberimortalidade estão apenas nas mentes dos autores de ficção científica, deveríamos notar que grande parte da filosofia subjacente a essa ficção está emergindo do domínio da ciência, de campos como a ciência cognitiva, a robótica e a teoria da informação. Tudo isso faz parte do mesmo fluxo imaginativo que produz o sonho da “inteligência artificial” (IA). O que é a atividade mental, dizem esses adeptos, senão um padrão de sinais elétricos numa rede de neurônios? Por que não se poderia construir um padrão semelhante em silício?(Wertheim, 2001, p.192).

Davis (2003) comenta que tais sonhos de imaginação ciber-religiosa reforçam as noções dualísticas de corpo como entidade negativa.

The ultimate fantasized outcome of this line of thought, famously characterized in chilling detail by the Carnegie Mellon roboticist Hans Moravec, is *the ability to upload the mind into silicon -- effectively immortalizing the subject*. After all, since *there is nothing magical about the processes that coax the mind from our neural flesh*, then nothing in theory should prevent a computer from simulating an individual brain to such a degree that the self originally booting up by the physical brain couldn't re-emerge inside the simulacrum (Davis, 2003, Online).

Considerações finais – Dualidade mente e corpo: elo comunicacional entre a tecnologia e a religiosidade?

Após um breve resgate da ficção controversa e mítica de Philip K. Dick e da importância da dualidade mente/corpo, de aspiração nitidamente religiosa – que está notadamente inserida em um contexto gnóstico conforme discorrem variados autores como Davis (1998), Noble (1999), Wertheim (2001) e Felinto (2005) – em sua obra e sua posterior influência no subgênero *cyberpunk* dos anos 80, observamos que a dualidade mente/corpo nos fornece algumas questões vibrantes e pistas para futuras pesquisas no multifacetado campo da cibercultura³⁸.

Inferimos assim que a dualidade mente/corpo é uma das forças impulsionantes nas narrativas de ficção científica, aparecendo de forma explícita na New Wave e na geração *cyberpunk*. Apesar da afirmação de Dick (apud Sutin, 1989) de que a “ficção científica é um meio no qual a totalidade da imaginação humana pode operar, ordenada, é claro, pela razão e pelo desenvolvimento consistente”, o caráter gnóstico apresenta-se um de seus elementos fundadores. Entendemos esse caráter como “conhecimento de Deus no interior do self e na natureza fluída das

37 Conceito utilizado por Sherry Turkle (1997) para fazer oposição à “realidade virtual”, em vez de simplesmente usar o termo “Vida Real”, uma vez que real e virtual não são opostos, mas complementares.

38 A cibercultura, que está aqui pensada como uma espécie de sinônimo de uma cultura contemporânea é, por si só, uma espécie de modo científico-ficcional, ou seja, vivemos em um mundo de FC, experienciamos nossas relações sociais, econômicas, amorosas, lúdicas, religiosas, etc, por meio das máquinas.

fronteiras entre o humano e o divino” (Bloom apud Velho, 1998, p.37). Essa busca de Deus no interior do self acaba encontrando nas narrativas sobre a tecnologia mais uma forma de expressão e de relação. A busca do conhecimento sobre as fronteiras difusas entre homem e máquina não deixa de ser uma espécie de reedição tecnologizada das indistincões entre humano e divino.

O gênero da FC é muito mais do que um modo literário ou cinematográfico, mas uma discursividade que alimenta outros meios e que influencia a própria vida contemporânea, bem como é influenciado por ela – em seus questionamentos cotidianos. E, nesse sentido a dualidade mente/corpo, tem fornecido bastante munição para ele, desde seus primórdios até o movimento *cyberpunk*, que radicalizou a concepção ao decretar uma perseguição maquínica ao corpo.

Paralelamente a isso, o quadro teórico-científico que vem se configurando desde o final do século XX, com as extensões, a engenharia genética, as biotecnologias, as próteses e a inteligência artificial somados aos fenômenos sócio-culturais como a modificação corporal, o transhumanismo, entre outros, indicam que as dualidades mente e corpo funcionam como uma espécie de *link* entre tecnologia e religiosidade. Em um sentido meramente especulativo, talvez a estética *Die Mensch-Maschine*³⁹ que inunda as imagens *cyberpunks* proporcione ao pensamento sobre a ficção científica um legado comunicacional no qual as dualidades mente e corpo possam ser analisadas em um contiguidade entre bytes e DNA.

39 Refiro-me aqui ao precursor álbum *The man-machine* (*Die Mesch-Maschine*, no original) da banda eletrônica alemã Kraftwerk, lançado em 1978, cuja temática é a relação homem-máquina na música.