

Visões obscuras do underground: *Hackers e Rivetheads* — O cyberpunk como subcultura híbrida¹.

Autor: Adriana Amaral² - Doutoranda em Comunicação Social pela PUCRS.

Resumo: O artigo apresenta a formação híbrida da subcultura cyberpunk através de duas subculturas juvenis de ordem rebelde e artística: *hackers* e *industrial (rivetheads)*. A apropriação dos elementos estéticos do cyberpunk aparece em ambas, em seus estilos de vida, na atitude, na figura do personagem “andarilho”, nos diferentes usos da tecnologia e na fusão homem-máquina. Baseando-nos na estética do cotidiano e no conceito de subcultura dos estudos culturais ingleses, essas subculturas apresentam-se como formadoras do cyberpunk, a partir do elemento punk em seu conceito e possuem como vetor a cultura *pop* e a comunicação, sendo a micro-mídia (THORNTON, 1996) a amplificadora de suas idéias, mostrando uma flexibilização entre as distintas identidades e a alternância de influências entre o *mainstream* e o *underground*.

Palavras-chave: cibercultura; cyberpunk; estética; subcultura; *hackers*; *industrial*.

O principal elemento em comum entre o punk e o cyberpunk atende pelo curto nome de atitude. É ela que estabelece a ponte entre o punk enquanto um movimento, um estilo de vida, uma subcultura e o cyberpunk enquanto uma visão de mundo.

1. Eu quero ser sedado — a atitude punk no cyberpunk.

McCaffery (1994, p. 287/288) explicita as relações entre o punk e o cyberpunk, comentando que os últimos se apropriaram de “aspectos específicos da iconografia, estética e ênfases temáticas punks e as incorporaram em sua ficção”. A resistência cyberpunk³ é caracterizada pelo intenso niilismo ou por um realismo cínico que deliberadamente escolhe a alienação⁴ como uma resposta significativa ao sistema. O conhecimento adquirido nas ruas e o uso das tecnologias encontrado pelos distintos grupos que habitam as metrópoles em decadência aparecem com clareza no discurso e nas narrativas cyberpunks, seja pela

¹ Trabalho apresentado ao NP 8 – Tecnologias da Informação e da Comunicação, do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom.

² Mestre em Comunicação Social pelo PPGCOM/ PUCRS na linha de pesquisa Tecnologias do Imaginário. Atualmente é Doutoranda em Comunicação Social pelo mesmo programa, onde está desenvolvendo tese sobre cyberpunk (do qual esse trabalho faz parte) e a obra de Philip K. Dick. É bolsista da CAPES. Fez Estágio de Doutorado (Doutorado Sanduíche) no Boston College, em Boston, Massachusetts, Estados Unidos como bolsista do CNPq de setembro de 2004 a fevereiro de 2005. Email: adriamaral@yahoo.com.

³ Para Landon (1987), o cyberpunk funcionou como uma espécie de resistência no jogo de forças entre Ficção Científica (*underground*) e a “literatura séria” (*mainstream*).

⁴ Para Craig O'Hara, ex-participante da cena punk californiana e estudioso do movimento, “a alienação é uma marca que sempre aparece em um determinado grupo a partir da Revolução Industrial e de sua padronização e produção em massa, oprimindo os sujeitos. Quando esse grupo adquire uma autoconsciência de sua alienação, normalmente ele passa a rejeitá-la. Repetidamente, entretanto, um grupo dos alienados reconhecerá o que está acontecendo com eles mesmos. Esse reconhecimento pode ser baseado tanto em uma rejeição ativa da ou pela sociedade *mainstream*. Esses grupos podem também rejeitar a alienação que eles vêem em na sua frente ou podem por vontade própria se alienarem do *mainstream*”. (O'HARA, 1999, p. 21).

linguagem ou pelo estilo. A linguagem que, como afirma Heuser (2003, p. 34) causa um choque estilístico por se apropriar dos jargões das subculturas dos anos 60 e ao mesmo tempo dos diálogos das novelas de detetives “*hard-boileds*”. Gibson (1994, p.269) afirma que a maior parte da linguagem utilizada pelas personagens dele em *Neuromancer*, por exemplo, foram extraídas das conversas de ruas dos motoqueiros e dos traficantes de Toronto, a partir de suas experiências na adolescência no final dos anos 60 e início dos 70.

Ainda sobre a atitude punk, McCaffery (1994) observa uma unidade desafiadora ao longo do discurso de diferentes artistas punks e que também podem ser encontradas nos autores cyberpunks. A contestação, a inconformidade, o questionamento às autoridades aparece no punk como uma maneira de quebrar as barreiras entre arte e a vida cotidiana (O’HARA, 1999, p. 32) assim como na tentativa dos autores cyberpunks de furar o constante bloqueio entre o *mainstream* e o *underground* literário. Para O’Hara (1999, p. 41), o punk é o somatório entre uma forma de arte, uma teoria e uma atitude política e pode ser visto basicamente de três formas: a) como uma tendência juvenil (ele salienta que essa é a visão mais mostrada na mídia); b) como mudança e rebelião; c) como voz de oposição. Heuser (2003) complementa e desenvolve a equação de O’Hara, dizendo que o punk é a soma entre uma atitude, uma subcultura, um estilo musical e uma moda, colocando como indissociáveis os domínios da política, da estética e da cultura. Para ela, as características comuns entre o punk e o cyberpunk são basicamente três que se interligam: 1) a ênfase na destruição, no barulho e na desconstrução; 2) o sentimento anárquico, na fronteira das tendências anti-sociais e de extremismo político; 3) a violência estética⁵ baseada em fragmentos de arte do próprio corpo humano. A questão do corpo humano aparece no punk como mutilações corporais — muitas vezes de caráter sadomasoquista — através de *piercings*, tatuagens e modificações corporais através de cirurgias e diversos tipos de intervenções. No cyberpunk os personagens possuem implantes metálicos, cirurgias de modificação corporal, implantes de memória, utilizando essa fusão da tecnologia com a carne humana.

Também alguns dos escritores cyberpunks adotaram um visual próprio como o uso de óculos escuros e jaquetas de couro pretas. Tais referências nos remetem aos futuristas italianos com suas roupas extravagantes e a apologia à técnica e à velocidade. Hebdige

⁵ Heuser (2003, p. 34) também aponta a raiva como força motriz da atitude punk.

([1979] 1997) esclarece que “o punk exemplifica mais claramente os usos subculturais desses modos arcaicos. Ele também tenta, através da “perturbação e da deformação romper e reorganizar o significado” (HEBDIGE, [1979] 1997, p. 136).

1.1 Tenha cuidado com os mundos atrás de você! — as referências musicais dos escritores cyberpunks e as referências cyberpunks dos músicos.

Alguns autores cyberpunks como John Shirley, exploram o cenário musical (personagens, estilos, etc) como presença constante em suas obras; outros como Bruce Sterling e o próprio Gibson utilizam citações e são influenciados por artistas como *Velvet Underground*, *Sex Pistols*, e outros. McCaffery (1994) afirma que um outro detalhe relevante é que muitos desses autores participaram de bandas de rock como Sterling. Bandas como *Meat Puppets* (banda de Seattle que inspirou os músicos do Nirvana) e *Count Zero* (de Boston) tiveram seus nomes tirados da obra de Gibson. No documentário *Cyberpunk* (Marianne Trench, Estados Unidos, 1990), Michael Balch, líder da banda de *industrial rock* canadense *Frontline Assembly* afirma que já estava fazendo experimentos com música eletrônica antes de ler *Neuromancer*, entretanto, a leitura fez com que ele percebesse “um novo mundo *sampleado* da imaginação”. Uma outra referência à obra de William Gibson pode ser encontrada na canção *The Wanderer* (O andarilho) do álbum *Zooropa* (de 1993) da banda irlandesa *U2*.

Destaca-se o papel da influência da música, tendo o *rock* e a música eletrônica (geralmente a de subgênero industrial) como fonte de inspiração dos escritores cyberpunks e, ao mesmo tempo, os músicos, fazendo citações às obras em uma trama de relações entre a cultura *pop* e a Ficção Científica, na qual os interstícios apontam para um outro tipo de subjetividade literária, que se espalha e influencia outros meios.

1.2 “Uma linda vagabunda” — a palavra punk, seus diferentes significados e usos.

De acordo com McCaffery (1994, p. 290), nos estudos sobre cyberpunk, as características do “cyber” têm sido identificadas suficientemente e até superestimadas, enquanto a influência do “punk” tem sido subestimada e por vezes ignorada. No sentido original, mas também coloquial da língua inglesa, *punk* é uma pessoa que participa de atividades ilegais, um vagabundo, um fora da lei. De acordo com o *Longman Dictionary of Contemporary English*, um dos sentidos de “punk” é pejorativo: “Jovem rapaz ou garoto, que especificamente briga e infringe a lei”. O’Hara (1999, p. 115) revela uma faceta pouco explorada do termo punk, uma conotação homossexual, essa ligação de cunho sexual

originalmente “retorna aos jovens garotos dos anos 50 que eram ‘transformados’ na prisão (recrutados para servir os desejos sexuais dos outros prisioneiros) e rotulados como punks”. Podemos então perceber que a partir dos primeiros usos do termo punk ele sempre teve a ver com um “estar fora da sociedade”, com o desviante, com a alteridade. Somente após a “comodificação” do estilo e a apropriação dele pelo próprio sistema ao qual ele pretendia contestar é que o punk deixa de ser visto como um movimento ideológico e é absorvido pela lógica do mercado e do consumo, embora sua atitude tenha transmigrado para outras subculturas como a *clubber*, a cultura *hip-hop*, os *hackers*, *industrial* entre outros.

O movimento cyberpunk também acabou incorporado às tradições da Ficção Científica que ele criticava. Suas temáticas foram copiadas e assimiladas por autores mais “comerciais”. O cyberpunk, como outras tendências artísticas anteriores teve sua breve fama, mas deixou suas marcas no imaginário da ficção científica tanto quanto no imaginário da cultura *pop*. Um outro fator importante está na comunicação entre os membros da subcultura, pois as suas principais fontes de informação eram os fanzines, feitos em mimeógrafos ou fotocopiados.

A subcultura cyberpunk aparece assim no foco de atuação de distintas forças, tanto internas (as lutas e sucessões entre os membros desdobrando-se em sub-subculturas; assim como ideológicas versus estéticas) quanto externas (a luta da subcultura com a cultura dominante, *mainstream*) e inter-relacionadas (as forças e disputas pelo poder entre as diferentes subculturas como, por exemplo, o caso da famosa rivalidade entre *mods* e *rockers* principalmente no ano de 1964).

1.3 Não há futuro para você – seria o punk a última subcultura juvenil?

De acordo com O'Hara (1999, p. 24), “a época e o local de nascimento do movimento punk é discutível. Tanto a cena de *New York* do final dos anos sessenta / início dos setenta ou os punks britânicos de 1975 – 1976 podem receber a honra”. Ele enfatiza que o estilo musical está mais relacionado à cena novaiorquina, enquanto da Inglaterra veio a atitude política⁶ e a aparência, principalmente através do visual dos *Sex Pistols* (através do empresário Malcom McLaren) e da estilista Vivienne Westwood. O surgimento do movimento punk acontece justamente em um período em que a subcultura do *rock* havia sido acolhida pelo

⁶ Essa atitude política advém do fato de que a Inglaterra estava, naquela época, passando por uma grande crise econômica e havia altas taxas de desemprego juvenil (BRAKE, 1980, p. 81).

mainstream e artistas como *Rolling Stones*, *Pink Floyd*, *Led Zeppelin* haviam se transformado em mega-estrelas, o que causou um afastamento entre os artistas e a sua audiência. O punk tenta retomar de volta a “interatividade” perdida entre as bandas e a audiência, principalmente através de shows em locais menores, como *clubs* e *pubs* e, tenta quebrar “as barreiras presentes entre o *performer* e o espectador” (O’HARA, 1999, p.33).

Também estão presentes no punk uma aversão à subcultura que lhe antecede (*hippies*), doses de niilismo, anarquismo e vanguarda, além de um apelo aos elementos deliberadamente anti-emocionais em favor de uma sexualidade considerada pelos conservadores como “perversa”, promíscua, relacionada com o sadomasoquismo (BRAKE, 1980, p.85). Essa mistura de inconformidade, questionamento das autoridades é, muitas vezes, confundida com uma fase da adolescência (O’HARA, 1999, p. 36), desconsiderando os significados sociais da subcultura como algo que está além de uma tendência juvenil, sendo assim incorporada à cultura dominante e apresentada pela mídia.

O autor também observa que o estilo do punk é construído a partir de apropriações, bricolagens, citações e *retrofitting*⁷, em uma recusa a estar coerentemente dentro de um determinado conjunto de valores precisamente identificáveis. Assim, como a figura dos aliens, da inteligência artificial, dos andróides na ficção científica, Hebdige (1979) explica que também os punks apresentavam-se como “O Outro” em relação à sociedade, e por isso, eram vistos como uma ameaça aos seus valores. Através de seus rituais, gírias e objetos eles brincavam com essa alteridade.

Por fim, é importante falar sobre o punk e suas conotações musicais, de feio *versus* bonito; técnica dos três acordes, batida primitiva *versus* virtuosismo e complexidade técnica (FRITH, [1980] 1997 , p. 168). Essas características, associadas à rapidez e à criação de uma linguagem beirando o dadaísmo, o *non-sense* e a crítica social em determinadas letras (McCAFFERY, 1994) são constitutivas do punk e reaparecem no cyberpunk sob a forma de uma influência que está nas entrelinhas dos textos distópicos.

Por outro lado, as questões relativas ao engajamento e à crítica social que aparecem associadas ao punk fizeram com que muitos pesquisadores adotassem o movimento por vínculos ideológicos, desconsiderando outras leituras, conforme adverte Frith ([1980] 1997). Ele também comenta a idéia de que essa realidade social exposta pelo punk é na

⁷ Reaproveitamento de elementos de várias épocas.

verdade construída tanto quanto em outras expressões e manifestações culturais. Justamente devido a essas apropriações e leituras que deixavam de lado o caráter lúdico e artístico/estético de vanguarda do punk é que se discute se ele não seria a última subcultura (CLARK, 2004).

2. Identificando o DNA da subcultura cyberpunk

A partir de agora, analisaremos como o cyberpunk transformou-se em uma subcultura, partindo de um “gueto literário”, através da disseminação de seus conceitos em outros meios. Esse conjunto de imagens e de sons constitui o DNA do cyberpunk enquanto subcultura, fazendo com que sua estética seja identificável a partir de determinados elementos que tendem a se repetir. A subcultura cyberpunk pode ser mais facilmente visualizada através de duas facetas, ou duas de suas sub-subculturas: a subcultura *hacker* e a subcultura *industrial*.

2.1 Todo poeta é um ladrão — a subcultura hacker.

A história da subcultura *hacker* tem suas origens ao final dos anos 50 no *Massachusetts Institute of Technology* — M.I.T. — quando os primeiros *hackers* começaram a surgir nos porões obscuros e sujos da universidade — local onde estavam localizados os primeiros computadores — guardados a sete chaves pelo departamento de Engenharia (LEVY, 1984).

Levy (1984) conta a trajetória dos *hackers*, de Cambridge (nos anos 50) ao Vale do Silício (no início dos anos 80), enfatizando a figura do *hacker* enquanto um “desajustado” social, possuidor de uma interminável curiosidade em tentar solucionar problemas técnicos através de um processo criativo, criando “um novo estilo de vida, até então apenas vislumbrada pelos escritores de ficção científica” (LEVY, 1984, p. 04). Ele também lembra que um dos sentidos do verbo *hack* em inglês é cumprir uma tarefa ou projeto com prazer. De acordo com o *Longman Dictionary of Contemporary English* alguns dos significados da palavra *hack* são: 1) cortar violentamente em pedaços; 2) fazer algo com muito sucesso; 3) andar a cavalo a uma velocidade comum pelas estradas ou através do país.

Estabelecendo esse termo como uma metáfora das atividades dos *hackers* enquanto aqueles que disponibilizam informações através da microinformática e que pregam a filosofia do compartilhamento, temos três analogias possíveis: 1) cortar, partir, quebrar os códigos binários, seja para o bem (achar as falhas de segurança), mas associado à figura do *hacker*

do “mal”⁸, com fins de roubo de informações (como no caso dos *crackers*). Observa-se o uso da palavra *cyberpunk* como sinônimo de *hacker*, constituindo uma metonímia, que toma uma parte (os *hackers* do mal) pelo todo (a classe *hacker*); 2) um comportamento lúdico dos *hackers* que “tomam os computadores não como uma simples ferramenta de cálculo, mas como um media de comunicação” (LEMOS, 2002, p. 233). Esse aspecto mostra uma imagem positiva dos *hackers*, através de seus pioneiros bem sucedidos como Steve Wozniak, Richard Stallman, Linus Torvalds e outros. Além disso, ela também está associada ao lado divertido da programação; 3) por fim, podemos associar a idéia de andar a cavalo pelas estradas, contida no termo *hack*, com a figura do andarilho, do *outsider*, do *cowboy* cibernético que percorre as trilhas da rede.

Lemos (2002) subdivide os *hackers* em seis sub-subculturas: *phreakers* (os piratas de telefone, que começam suas atividades nos anos 60, passando rapidamente a ser *hackers*); *crackers* (aqueles “que penetram sistemas com intuito de apagar e roubar informações, inserir poderosos e destrutivos vírus”); *cyberpunks* (os que lutam pela manutenção da privacidade na rede difundindo programas de criptografia); *ravers* (os estetas da cibercultura, herdeiros da subcultura *hippie*, utilizam a tecnologia como forma de expressão artística); *zippies* (seu nome vem de *Zen Inspired Pagan Professionals*, esse grupo tenta reforçar os laços sociais e comunitários entre as pessoas através da tecnologia) e *otakus*⁹ (*nerds* japoneses que se recusam a sair da adolescência colecionam informações das mais variadas formas).

As subculturas não estão fechadas para inter-relacionamentos, pelo contrário, elas interagem, misturando-se e complementando-se; outras vezes, no entanto, elas adquirem outros rótulos e se situam em campos diferentes e até contraditórios a sua formação original. Devido à velocidade de transformação e de mutação das subculturas e do surgimento e disseminação das tecnologias¹⁰ no contexto da cibercultura torna-se bastante complexo estabelecer essas subdivisões, que possuem uma função didática e não

⁸ De certa forma, essas oposições entre bem e mal são elementos constituintes da genealogia, ainda mais se pensarmos na primeira dissertação de Nietzsche na sua Genealogia da Moral em que ele fala na questão da valorização moral dos conceitos de bom e mau e bom e ruim. “Originalmente — assim eles decretam as ações não egoístas foram louvadas e consideradas boas por aqueles aos quais eram feitas, aqueles aos quais eram *úteis*; mais tarde foi esquecida essa origem do louvor, e as ações não egoístas, pelo simples fato de terem sido *costumeiramente* tidas como boas, foram também sentidas como boas — como se em si fossem algo bom”. (NIETZSCHE, § 2, p. 18, [1888] 1998).

⁹ Uma boa inserção no tema dos *otakus* pode ser conferida no livro do jornalista francês Etienne Barral, chamado **Otaku. Os filhos do virtual**. São Paulo: SENAC, 2000.

¹⁰ O desenvolvimento e a popularização dos celulares (SMS, fotos, vídeos, etc), *weblogs*, *fotologs*, *social networks*, *mp3 players*, *social networks*, *podcastings*, etc contribuem para essa rápida conexão entre as subculturas.

classificatória. Assim, a subcultura *hacker* tem no trabalho direto com a micro-informática (mesmo que, lidando com ela como uma forma lúdica, como diversão)¹¹, sua faceta mais facilmente identificável, pois muitos *hackers* trabalham como programadores, analistas de sistemas, etc. Numa outra ponta, temos as pessoas que utilizam as tecnologias para se expressar artisticamente sob forma de música, artes visuais, moda, *design*, entre outras. Em seu *Manifesto Hacker*, McKenzie Wark (2004) apresenta os *hackers* como uma classe social abstrata, por produzir abstrações. Em vez da idéia de rebeldes juvenis e criminosos e da idéia de uma subcultura meramente baseada nas “obsessões de garagem”, Wark coloca os *hackers* como produtores de informação e de conhecimento das mais diversas ordens.

Embora distintos em suas subjetividades e individualidades, os *hackers* mantêm uma determinada unidade de “gosto” e de atividades. Levy (1984, p.19) destaca a importância dos jogos (sejam eles RPGs ou os primeiros jogos eletrônicos) na formação dos primeiros *hackers* que sempre que criavam um programa, criavam primeiramente um jogo. Himanen (2001, p. 20) destaca o estilo de vida considerado “excêntrico” e “liberal” adotado por muitos *hackers*, citando os exemplos de Richard Stallman que vai a reuniões de roupão, usa barba e cabelos longos e tem como hábito exorcizar computadores com problemas; Sandy Lerner, que costuma cavalgar nua; e Eric Raymond, fã convicto e jogador de RPG, famoso por andar em sua cidade natal na Pensilvânia trajado ora de senador romano, ora de cavaleiro¹², ora de eremita.

Extremamente apreciada por todos aqueles que tem alguma relação com a subcultura *hacker*, a literatura de ficção científica — além de inspirar e ser por ela inspirada — ocupa um lugar de destaque nesse contexto e existe uma biblioteca exclusivamente dedicada a esse gênero dentro do próprio MIT. A *MIT Science Fiction Society*¹³ possui o maior acervo de ficção científica dos Estados Unidos e, cumpre também a função de estabelecer os laços sociais entre os membros da subcultura *hacker*, promovendo encontros semanais de discussão de livros, filmes e outros assuntos ligados à FC.

A partir desses breves exemplos, percebe-se na atitude *hacker* a liberdade, anti-autoritarismo e ironia, presente nas subculturas desde a contracultura dos anos 60 e mais explicitamente no movimento punk que, influenciou tanto os autores cyberpunks como os

¹¹ Em relação à questão dos *hackers* e sua ética de trabalho ver Himanen (2001).

¹² Novamente observa-se a presença do cavaleiro que vagueia pelas estradas no imaginário cyberpunk.

¹³ O acervo pode ser consultado pelo website <http://www.mit.edu/~mitsfs/>.

cyberpunks “da vida real”. Como descreve Heuser (2003, p. 33), “o que o *rockeiro punk* é para a música punk, o *hacker* é para a subcultura tecnológica do underground cibernético”.

2.2 “Eu uso óculos escuros à noite” — a subcultura industrial e o cyberpunk.

A subcultura industrial é herdeira da subcultura gótica¹⁴ da década de 80. Conforme analisada por Hodkinson (2002, p.30) essa subcultura pertencia ao *underground*, teve seu momento de “moda”, em que virou parte do *mainstream*, na metade dos anos 80 (quando deixou de ser apenas inglesa e tornou-se mundial) e no início dos anos 90 retornou ao *underground*. A subcultura gótica, de acordo com Hodkinson (2002, p.58) é por demais multifacetada, com distintas aparências (neovitorianos, *rivetheads*, *gothic lolitas*, *crustgoths*, *cybergóticos*). No entanto, além da questão do uso de roupas e acessórios de cor preta, a conduta (ou se lembrarmos do punk) é o que os delimita enquanto tal. Essa conduta indica um apreço pelas artes obscuras em suas mais variadas facetas (arte, literatura, cinema, música¹⁵, etc). Surgida em torno da música, é ela quem, na maior parte do tempo, dá o tom das sub-subculturas que se derivaram do gótico. E é através dela, que de certa forma, conseguimos apontar a relação entre a subcultura industrial e o cyberpunk.

Desenvolvida no começo da década de 80, a subcultura industrial ganhou mais força nos anos 90 com a disseminação e a popularização das tecnologias de comunicação (como, por exemplo, a Internet, o barateamento do custo de produção e gravação de música através de *samplers*, sintetizadores). Ela partiu da *assemblage* das artes obscuras com a tecnologia. Existem divergências se ela é uma sub-subcultura nascida a partir do gótico ou se ela é uma subcultura particular. O ponto de intersecção entre o industrial e o cyberpunk está justamente nos cruzamentos entre o analógico e o digital, entre o obscuro e o excesso de luz, entre a descrença e a espiritualidade, entre o medo e o desejo, entre a tecnofobia e a tecnocracia, entre o rock e a música eletrônica.

¹⁴ O termo gótico aplicado ao cenário da década de 80 é atribuído ao jornalista e produtor/ empresário da banda *Joy Division*, Tony Wilson, que ao ser questionado pela imprensa a respeito de que tipo de som a banda fazia, respondeu à BBC de Londres, que eles faziam um som atmosférico e gótico. A história de Tony Wilson é contada no filme *A festa nunca termina (24 hour party people)*, Michael Winterbottom, 2002).

¹⁵ Os estilos são o *gothic rock*, *death rock*, *darkwave*, *ethereal*, *industrial*, *EBM*, *synthpop*, *future pop*, *power noise*, *IDM*, *electro dark*, entre outros.

Com o advento da música eletrônica¹⁶ e, mais especificamente, do surgimento do *techno* e de seus subgêneros, a cena gótica acabou por absorver esses elementos estéticos, misturando o *gothic rock* já existente com sintetizadores e baterias eletrônicas. A influência da música industrial está tanto no estilo *krautrock*¹⁷, como no *hardcore*¹⁸ e no *heavy/thrash metal* — em função das guitarras — quanto nos subgêneros mais pesados do *techno*. Ela une a atitude *punk rocker DIY*¹⁹ com a obsessão *nerd* por computadores e tecnologias (*samplers*, *sintetizadores* e gravações em computadores caseiros exemplificam esse “faça você mesmo”), fundindo barulhos de todos os tipos com melodias e batidas eletrônicas. O industrial é o lado mais obscuro da música eletrônica e também menos visível na maior parte dos estudos do meio acadêmico.

A subcultura industrial adotou jargões, temáticas e referências à ficção-científica (e ao horror) nas letras, capas de álbuns, e material gráfico e o visual gótico — roupas pretas; coturnos e botas; couro, sintético ou não; vinil e acessórios fetichistas; óculos de solda; cabelos curtos ao estilo militar ou moicano punk, ou cabelos longos muitas vezes com *dreadlocks* (que funcionam como extensões ao cabelo natural); e, muitas vezes, acessórios de computadores antigos como placas-mãe, *chips*, etc pendurados nas roupas, sem contar um certo niilismo afirmativo e *decadence fin de siècle*.

Uma outra ligação possível entre a subcultura industrial e o cyberpunk, além das temáticas de oposição entre humano e não-humano que aparecem em muitas letras e na própria estética visual do material promocional das bandas, é o fato de que muitas das trilhas sonoras de filmes de FC têm utilizado músicas de bandas e artistas do gênero²⁰. Apesar da subcultura industrial ter suas raízes na Europa (Inglaterra, Alemanha, Bélgica e países do leste europeu em especial), ao longo dos anos 90 com o aumento do interesse do público

¹⁶ Assim como Monroe (1999, p. 155), entende-se eletrônica aqui como música eletrônica contemporânea não acadêmica. Para um maior entendimento e compreensão da chamada música industrial, consultar MONROE, Alexei. Thinking about mutation. Genres in 1990s electronica. In: BLAKE, Andrew (ed.). **Living through pop** New York: Routledge, 1999. Um fato interessante é que além de pesquisador, Monroe é também líder da banda industrial eslovena Laibach.

¹⁷ *Krautrock* é a etiqueta que a imprensa musical britânica deu às bandas de rock alemãs como Can, *Kraftwerk*, *Einstürzende Neubauten* entre outras. A característica do *krautrock* é misturar barulho e experimentalismo vanguardista ao rock melódico.

¹⁸ *Hardcore* é a terminologia utilizada pelos norte-americanos para tratar do punk rock mais pesado e rápido (O'HARA, 1999).

¹⁹ Do It Yourself (Faça Você Mesmo).

²⁰ As bandas mais citadas são *Nine Inch Nails* (do produtor Trent Reznor), *Rammstein*, *Front 242* e *Atari Teenage Riot*. A banda britânica de techno-punk *The Prodigy* (www.theprodigy.com) é considerada pela maioria dos envolvidos na subcultura cyberpunk/ industrial/goth como aquela que melhor representa o espírito cyberpunk por utilizar colagens, *samplers* e ironia em um som violento e dançante ao mesmo tempo. Essas informações podem ser vistas no website do *The cyberpunk Project – Information Database*, disponível em <<http://project.cyberpunk.ru/idb/music.html>>.

pela música eletrônica e toda a sua cultura, era natural que ela se espalhasse por outros locais. Ainda mais devido ao intenso uso da Internet como meio de divulgação.

A cena industrial norte-americana²¹ está ligada às grandes cidades como *New York*, *Los Angeles*, *Detroit* e outras capitais, sendo que os dois pólos mais fortes são *Los Angeles* e *New York*²², onde são encontradas várias lojas de roupas, acessórios, *nightclubs* todos voltados a atender os participantes dessa subcultura.

A busca pelos locais relacionados à cena deu-se em primeira instância pelos veículos de comunicação com a programação, como o jornal *Boston Phoenix*²³, *websites na Internet*²⁴ e, acima de tudo, o boca a boca e a troca de informações presenciais. Em toda região da Nova Inglaterra, a cultura industrial possui uma cena bastante organizada em termos de divulgação. Essa divulgação é feita basicamente através de listas de *e-mails* entre os participantes²⁵ e boca a boca²⁶, *flyers*, *flyposters*, divulgação em fóruns na *web*, chamadas em programas de estações de rádios “alternativas”, fanzines, *weblogs* e mensagens SMS entre amigos. Para Thornton (1996, p. 140), essas micro-mídias são muitas vezes romantizadas por serem consideradas como elementos de resistência, mas é preciso não esquecer de que elas são também negócio que envolve lucros e prejuízos²⁷, embora mantendo a atitude do *underground*. Voltando ao cenário industrial ele é bastante abrangente indo de *shows* ao vivo às festas, *saraus literários*, sessões de filmes e programas de rádio. Por ser fruto da mistura entre *clubbers/ravers* e *rockers*, de certa forma, é no *club* que a cultura industrial tem sua sobrevivência amplificada. Em geral é no *club* que as pessoas da cena transitam e se conhecem.

O principal *club* dedicado à cena na região da Nova Inglaterra é o *Manray Nightclub*²⁸, localizado em Cambridge. O clube data do final dos anos 80 e início dos anos 90, tendo sempre se mantido fiel ao *underground*. Percebe-se que a cena é composta por jovens

²¹ Esse brevíssimo exercício de etnografia foi possibilitado pelo estágio de doutorado em Boston de setembro de 2004 a fevereiro de 2005. O presente trabalho foi realizado com apoio do CNPq, uma entidade do Governo Brasileiro voltada ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico.

²² Essas informações foram obtidas através de conversas informais com freqüentadores da cena.

²³ O semanário gratuito bostoniense encontra-se disponível gratuitamente nas estações de metrô e tem sua versão online em <http://www.bostonphoenix.com>.

²⁴ Um bom exemplo local é o site *Angel Industrial* disponível em <http://angeldustrial.com/v5/>.

²⁵ É prática comum das casas noturnas deixarem um cadastro a ser preenchido pelo freqüentador.

²⁶ De acordo com Thornton (1996, p.138), o boca a boca é considerado a mídia de consumo do *underground*, porém ele sempre vem acompanhado de leituras de revistas ou fanzines, visitas a *websites* com as agendas dos eventos e observação dos *flyers*.

²⁷ Uma prática comum é a dos descontos em lojas de roupas, CDs e acessórios quando o consumidor cita o nome de determinada festa na loja em que está comprando.

²⁸ www.manrayclub.com

adultos (21 aos 30 anos). Há de se considerar que, devido às leis locais, a maior parte das festas são vedadas a menores de 18 anos e de 21 anos. Exceções em relação à idade podem ser abertas em *shows*, quando os menores podem entrar, mas não podem consumir bebidas alcoólicas. O *Manray* possui um *dress code*²⁹ bastante rígido, sendo que apenas nos sábados ele não existe. Nas noites de quarta e sexta (dedicadas ao público gótico/industrial³⁰) o *dress code* é vestir-se de preto, seguindo a linha gótica, industrial ou fetichista. De acordo com o *website* da casa, é possível vestir PVC, borracha, couro, vinil, estilo glam (*glam rock*), *drag* (*drag queen*), cyber-erótico e formal. A casa proíbe a entrada de pessoas vestidas com tênis ou jeans azul por ser considerado algo por demais *mainstream*. *Piercings* e tatuagens, e uma preocupação com o corpo são comuns entre os frequentadores, embora a ênfase seja sempre em uma certa distinção e alteridade, em relação aos padrões *mainstream*. O *club* possui 03 ambientes: 02 pistas e 01 *lounge*. Nas noites uma das pistas é dedicada a sons mais pesados eletrônicos como industrial, *power noise*, *EBM*, *IDM*, *dark trance*, entre outros e a outra pista é dedicada ao *gothic rock*, ao *synth pop*, *future pop* e *new wave*. Quando acontecem os *shows*³¹, a segunda pista é utilizada. A decoração é com temas obscuros (velas, cortinas de veludo bordô e vermelhas, candelabros) e as telas de TV passam trechos de filmes de horror clássicos como *Nosferatu* e *O gabinete do Dr. Calligari*, ou mesmo filmes de ficção científica antigos como *O dia em que a terra parou*. O *lounge* possui cadeiras e poltronas em estilo vitoriano e edwardiano, exibindo alguma exposição de obras de artistas locais (ilustrações, pinturas, etc) com uma temática e/ou estilo relacionado ao gótico/industrial. Um detalhe observado foi o uso camisas de filmes, séries, livros ou autores de Ficção Científica como *Star Wars*, *Star Trek*, *Neuromancer* e *William Gibson*. A maior parte dos *shows* misturavam elementos cênicos à música, além de *samplers*, bateria eletrônica e sintetizadores.

O mesmo tipo de ambiente compõe a cena de *New York City*, mais especificamente no *club Albion/Batcave*³². Ele também conta com três ambientes: *main floor* (pista principal), *the tower* (a torre) e *the bunker* (o bunker, no porão). Ao contrário do *Manray Club* não há

²⁹ *Dress Code* é o código de vestimenta, isso quer dizer, como você deve vestir-se para entrar no local.

³⁰ No club não há uma distinção explícita entre ambas.

³¹ Os *shows* assistidos foram *Faith and the Muse* (*gothic rock e synth pop*) com abertura de *Mono Chrome* e da banda local *Amber Spyglass* (08.09.2004); *Icon of Coil* (*industrial/technodark*) e *Cruxshadows* (*gothic rock/synthpop*) em 15.09.2004 e *You Shriek* (*synth pop*) em 24.11.2004. Os preços são acessíveis para o padrão local, 15 U\$. As noites em que não há show vai para U\$ 10.

³² www.albionnyc.com

dress code, todavia, a maioria das pessoas estava vestida dentro do estilo *goth/industrial*, seja ele neovitoriano, *gothic lolita*, *cybergothic*, *rivethead*³³, etc. Além de festas, também acontecem shows com as bandas do estilo industrial, *EBM*, *synth pop*, *gothic rock*, como *VNV Nation*, *Velvet Acid Christ*, *Bella Morte*, *Funker Vogt*, entre outros. Um elemento interessante é o clima de *revival* da década de 80 que se faz presente no *club*, seja através das músicas, seja através das roupas de alguns frequentadores, o que aponta para uma outra característica própria da cena novaiorquina, a de *cosplay*³⁴, ou seja, muitos participantes da cena são fãs de séries ou filmes de ficção científica, fantasia, horror e mesmo de músicos e vão fantasiados ao *club*. Personagens como cavaleiros medievais, heróis de histórias em quadrinhos, vampiros da mitologia de Anne Rice, clones de Bryan Ferry, David Byrne e Boy George podem ser facilmente encontrados no *club*. Conversando com os frequentadores da cena (nas duas cidades), percebe-se que a grande maioria tem empregos ligados ou à informática ou a algo mais artístico como *designers*, a música ou as artes plásticas. A ficção científica, a fantasia e o horror são os gêneros favoritos de literatura e de cinema. Nesse sentido, é possível estabelecer uma conexão a respeito da audiência, ou seja, do público que o movimento cyberpunk atingiu.

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

Suvin e Pukallus (1991) comentam sobre o futuro de influência oriental (japonês em especial) na obra de Gibson e Sterling e de como essa “extrapolação simulada” pode ser vista nas ruas. O estilo *gothic lolita*, por exemplo, pode ser considerado como uma influência nipônica, uma vez que surgiu a partir das meninas japonesas que se vestem como garotinhas (estudantes com micro-saias, meias sete-oitavos, sapatos bonecas, maquiagem e cabelos presos em rabos de cavalo) personagens de *mangá* ou ídolos adolescentes japoneses, adoradas pelos *otakus*. Em complemento a isso, Sterling (1990, p. 217) comenta

³³ *Rivethead* (numa tradução livre seria *Cabeça de Rebite*) é como são chamados os adeptos do estilo industrial nos EUA.

³⁴ O *cosplay* é um hábito dos *otakus* japoneses que frequentam as convenções de anime, manga e J-Rock (rock japonês) fantasiados como seus personagens favoritos. Essa mania tem ganhado adeptos ao redor do mundo e está diretamente ligada às convenções de FC ao redor do mundo, principalmente de filmes como *Matrix*, *Senhor dos Anéis* e *Star Wars*. Fotos de pessoas em *cosplay* podem ser vistas no website <http://www.cosplay.com>.

sobre a inter-relação que há entre as pessoas interessadas em tecnologia e o *underground pop*. “Em Tóquio eles tratam o cyberpunk como cultura pop em vez de um fenômeno de gênero”, afirma o autor.

3. Considerações finais - O cyberpunk como subcultura híbrida.

Estamos em um momento onde as subculturas estão cada vez mais subdivididas e multifacetadas. Procuramos mapear as origens da subcultura cyberpunk e seu desdobramento em subculturas *hacker* e industrial. Assim, podemos traçar algumas conexões entre a imagem literária/visual dos cyberpunks e o que se vê nas ruas, principalmente em seus aspectos estéticos na relação entre moda e tecnologia.

Eu creio que a moda está mais interessante, pois está começando a incorporar tecnologia usável – não exatamente implantes, mas na pele, casacos com fones de ouvido. (...) O foco agora está também na moda e no estilo, especialmente quando você considera os produtos *iPod* e a estética Mac. Eu creio que as pessoas estão mais criativas em encontrar novos usos para as suas máquinas e bugigangas, algo que é mais notório na fusão entre telefones celulares, sistemas GPS, fotografia digital, agendas e mensagens de texto³⁵.

Observamos que o estilo da subcultura cyberpunk é uma espécie de colisão, *retrofitting* e hibridização, um *crossover* entre as subculturas que lhe antecederam. Mais uma vez percebe-se o entrecruzamento de forças e de valores que geraram um fenômeno que ultrapassou as barreiras literárias e atingiu a visibilidade do social e que, ao mesmo tempo, equilibra-se entre o *underground* e o *mainstream*, entre as ruas e a imaginação dos autores de ficção-científica.

4. Referências Bibliográficas:

BARRAL, Etienne. **Otaku. Os filhos do virtual**. São Paulo: SENAC, 2000.

BRAKE, Mike. **The sociology of youth culture and youth subcultures**. London: Routledge, 1980.

CLARK, Dylan. The death and life of punk, the last subculture. In: MUGGLETON, David, WEINZIERL, Rupert (ed.) **The post-subcultures reader**. New York: Berg, 2003.

FRITH, Simon. Formalism, realism and leisure: the case of punk. In: GELDER, Ken, THORNTON, Sarah (ed.). **The subcultures reader**. London: routledge, 1997.

FRONGIA, Terri, ALLISON, Alida. We're on the eve of 2000: writers and critics speak out on cyberpunk, hypercard and the new (?) nature of narrative. In: SLUSSER, George, SHIPPEY, Tom. **Fiction 2000. Cyberpunk and the future of narrative**. Athens: University of Georgia Press, 1992.

³⁵ HEUSER, Sabine. Depoimento concedido à autora em entrevista via *email* em janeiro de 2005.

GIBSON, William. Interview. In: McCAFFERY, Larry. *Storming the reality studio. A casebook of cyberpunk and postmodern fiction*. London: Duke University Press, 1994.

GIBSON: William. **Burning Chrome**. New York: Harper Collins Publishers, [1986] 2003.

HEBDIGE, Dick. **Subculture: the meaning of style**. London: Methuen, 1979.

HEBDIGE, Dick. Posing... threats, striking... poses: youth, surveillance and display. In: GELDER, Ken, THORNTON, Sarah (ed.). **The subcultures reader**. London: Routledge, 1997.

HEUSER, Sabine. **Virtual geographies. Cyberpunk at the interesection of the postmodern and science fiction**. Amsterdam: Rodopi, 2003.

HODKINSON, Paul. **Goth: identity, style, and subculture**. New York: Berg, 2002.

HIMANEN, Pekka. **A ética dos hackers e o espírito da era da informação**. Rio de Janeiro: Campus, 2001.

LANDON, Brooks. **Science Fiction after 1900. From the steam man to the stars**. NY: Twayne Publishers, 1997.

LEMOS, André. **Cibercultura. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

McCAFFERY, Larry. Introduction: the desert of the real. In: **Storming the reality studio. A casebook of cyberpunk and postmodern fiction**. London: Duke University Press, 1994.

MONROE, Alexei. Thinking about mutation. Genres in 1990s electronica. In: BLAKE, Andrew (ed.). **Living through pop**. New York: Routledge, 1999.

LEVY, Steven. **Hackers. Heroes of the computer revolution**. Anchor Press: New York, 1984.

O'HARA, Craig. **The philosophy of punk. More than noise**. 2.ed. London: Ak. Press, 1999.

PUKALLUS, Horst, SUVIN, Darko. An interview with Darko Suvin. Science Fiction and History, Cyberpunk, Russia. **Science Fiction Studies**, Greencastle, v. 18, n. 54, p.253-61, jul. 1991.

STERLING, Bruce. Preface from Mirrorshades. In: McCAFFERY, Larry. **Storming the reality studio. A casebook of cyberpunk and postmodern fiction**. London: Duke University Press, [1988] 1994.

SUTIN, Lawrence (ed.). **The shifting realities of Philip K. Dick**. New York: Pantheon Books, 1995.

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

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