

Metrópole hostil: o antagonismo da cidade no gênero Cyberpunk

Palavras-Chave: Cyberpunk, Ficção científica, Cidade

Autores/as:

João Lucas Schweiguert Zampieri [Instituto de Ensino da Linguagem da UNICAMP]

Prof. Dr. Jefferson Cano (orientador/a) [Instituto de Ensino da Linguagem da UNICAMP]

INTRODUÇÃO:

O gênero Cyberpunk é uma das grandes vertentes do movimento do pós-modernismo, surgindo nas décadas de 70 e 80, e popularizou-se tanto que sua influência permanece pertinente nas variadas mídias, tanto no aspecto narrativo (na literatura e em outras mídias como filmes e videogames) como também em aspectos da moda e da arquitetura. O gênero é conhecido por conter como principais características as evoluções tecnológicas, o pós-humanismo no contexto de um futuro distópico, e um mundo que foi dominado pelas megacorporações. Geralmente as histórias deste tipo de trama apresentam protagonistas que estão na margem da sociedade, efeito que é amplificado pela grande desigualdade social presente. Em resumo, vemos um mundo caótico, onde a linha entre humanidade e máquina se mistura, o meio ambiente entra em colapso, e vive-se à beira de ameaças constantes, tanto físicas quanto cibernéticas.

A presente pesquisa em andamento teve como objetivo a análise de variadas obras narrativas do Cyberpunk, com a ideia de verificar a seguinte hipótese: a cidade, representante do espaço urbano caótico citado anteriormente, deixaria de ser apenas um cenário espacial para as narrativas do gênero e seria tão importante que funcionaria como um personagem principal na moldagem dos indivíduos da trama. É importante notar que a questão do espaço já apresenta uma diferença se comparada a outros gêneros literários por conter um espaço marcante: a rede virtual. Sendo assim, no gênero estão presentes duas cidades: tanto o espaço físico, quanto o espaço virtual. Ambas são hostis, e têm uma presença única no Cyberpunk.

Além disso a questão do pós-humanismo é estudada, como conceito filosófico e literário, que desafia as noções tradicionais de humanidade, imaginando um futuro no qual humanos transcendem suas limitações físicas através da tecnologia. Geralmente, autores como William Gibson; Philip K. Dick; Katsuhiro Otomo; Tsutomu Nihei, e obras como *Deus Ex*; *Serial Experiments Lain*; *Cyberpunk: Edge runners* e *Blade Runner*, exploram tal conceito não apenas como uma simples ascensão da humanidade, mas, também, como uma consolidação das grandes corporações sobre a sociedade e o aumento da desigualdade social, assim como a desconstrução da noção de indivíduo perante o seu ambiente. Ou

seja, há uma forte conotação política encontrada no gênero. Como afirmado pelo escritor de ficção científica Lawrence Person:

Os personagens do cyberpunk clássico são seres marginalizados, distanciados, solitários, que vivem à margem da sociedade, geralmente em futuros distópicos onde a vida diária é impactada pela rápida mudança tecnológica, uma atmosfera de informação computadorizada ambígua e a modificação invasiva do corpo humano.
(Lawrence, 1998.)

Portanto, esse estudo teve como intuito entender esse processo narrativo como uma transformação da cidade de cenário a personagem ativo nas narrativas desse gênero. Como visto, seria inconcebível ignorar o fato de que esse espaço nas obras presentes possui paralelos virtuais, característica que percorreu toda a pesquisa.

METODOLOGIA:

O método escolhido para a presente pesquisa foi a “pesquisa exploratória”. Nosso objetivo era englobar características em comum do gênero Cyberpunk e não limitar o estudo de caso apenas a livros. Abordamos, também, filmes e outras formas de exploração do gênero, almejando entender melhor as variadas perspectivas que surgiram por conta da multiplicidade de mídias. Inicialmente, as obras propostas foram: *Neuromancer*, de William Gibson (1984), *Blade Runner*, (1982), *Blade Runner 2049* (2017), *Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?* (1968) de Philip K. Dick, *Serial Experiments Lain* (1998), *Deus Ex* (2000), *Akira* (1982), *Blame* (1997), *Cyberpunk: Edgerunners* (2022). Com o passar do andamento da pesquisa, foi necessário rever e limitar o escopo da pesquisa, focando principalmente na trilogia *Sprawl* de Gibson, composta pelos livros *Neuromancer*, *Count Zero* e *Mona Lisa Overdrive*. *Neuromancer*, o primeiro livro da série, é uma das bases do corpo literário da pesquisa, visto que a sua influência sobre o gênero Cyberpunk foi vasta. Também são encontrados vários elementos que moldaram a imaginação desse cenário futurista. Foram mantidas considerações do corpo composto pelos filmes da série *Blade Runner*, e o livro de Dick cuja história foi a inspiração para os filmes.

A base teórica sofreu um grande processo de alteração. No início do projeto, era desejado trabalhar com os autores presentes no livro do historiador Tony Hara, *Saber Noturno*, que reunia textos de intelectuais como Walter Benjamin, Friedrich Nietzsche, Franz Kafka, Charles Baudelaire e Paulo Leminski. Entretanto, no decorrer da pesquisa, vimos que esses textos, apesar de conterem boas reflexões sobre o assunto e ajudarem a construir a imagem da Cidade com as perspectivas dos autores citados, os excertos apresentavam uma visão que não auxiliava no objetivo almejado. Sendo assim, foi necessário revisar e expandir a base teórica. Tal processo culminou em uma pesquisa que atualmente passa a ser fundamentada principalmente pelos textos do historiador Fredric Jameson, embasado no seu livro *The Geopolitical Aesthetic* (1992). Neste texto, Jameson debate sobre filmes de diretores renomados como Sokurov e Godard, e aborda uma discussão sobre como o cinema contemporâneo lida com a realidade geopolítica do espaço. Além disso, foi realizado um maior estudo do pós-modernismo, compreensão encontrada no livro *As origens da pós-modernidade* (1995) de Perry Anderson. Nesse livro, o autor explica o processo de transição do modernismo para o pós-modernismo, e explica as origens do movimento e seus desdobramentos nos campos da arte, literatura, cinema, arquitetura e seus

efeitos sociológicos. A combinação desses dois autores permitiu um maior entendimento do berço do Cyberpunk, contribuindo para o corpo da pesquisa ao revelar a importância do espaço para o movimento.

RESULTADOS E DISCUSSÃO:

Ao compreender as origens do Pós-modernismo, é possível perceber correlações entre o destaque do espaço como elemento e a importância da cidade no gênero Cyberpunk. Perry Anderson (1998) explica muitas facetas do movimento, e revela que a arquitetura foi um dos campos em que é possível observar as produções verdadeiramente pós-modernistas. O autor cita o filósofo alemão Habermas, que explica que a arquitetura deixou de ser experimentalista para focar mais na funcionalidade, principalmente no movimento *Bauhaus*. Entretanto, tal transição “levou-o prontamente à exploração por incorporadores e burocratas, que encomendaram e financiaram edifícios ‘funcionais’ para eles” (pg. 50).

Outra questão que ocorreu é a sistematização urbana. Segundo o autor: “a própria ideia de cidade em termos absolutos é condenada à obsolescência pelas exigências funcionais da coordenação impessoal, que torna fútil toda tentativa de recriar um significado urbano coerente.” (pg. 51).

Anderson afirma que as divisões não ocorrem apenas por conta de uma ocorrência de uma simples acumulação de capital, mas, sim, de uma “coordenação sistêmica que não pode ser parada” (pg.51) Exemplo disso são os espaços em que transitam o protagonista de *Neuromancer* no começo do livro. Case é um hacker que, ao ser pego roubando da corporação para qual ele trabalhava, é injetado com toxinas que impedem ele de conectar-se à rede virtual. Sem trabalho, o personagem vai para Tóquio, cidade que possui os melhores médicos e neurocirurgiões do mundo, em busca de uma cura, sem obter sucesso. Entrando em um processo decadente, Case começa a habitar *Night City*, região do porto de Chiba que é descrito como:

“...uma experiência malsucedida de darwinismo social, projetada por um pesquisador entediado que não tirava o dedo do botão de fast-forward. Pare de assaltar e você afunda sem deixar rastro, mas mova-se um pouco rápido demais e você quebra a frágil tensão de superfície do mercado negro”.
(GIBSON. 1991. pg.28)

Night City expõe a contradição entre um espaço violento que funciona como fuga para indivíduos perdidos na sociedade por também possui o maior polo de indústria e tecnologia do universo de Gibson. Anderson aponta essa direção também para o filme de Ridley Scott: “a dissolução da sociedade civil como espaço de privacidade e autonomia numa recortada terra de ninguém de pilhagem anônima e violência desregulamentada no mundo de William Gibson ou *Blade Runner*” (pg.129).



Figura 1 – Concept art do jogo de RPG Cyberpunk Red

Num mundo onde a cultura foi expurgada para dar lugar à economia, Fredric Jameson revela a “morte do sujeito” dentro de um ambiente caótico como aquele apresentado no cenário da década de 60 a 80. O autor compara com o antigo senso do modernismo, que visava preservar a memória e um senso de esperança, considerada perdida no pós-modernismo, e é substituída por satélites e fibras óticas:

“A unificação eletrônica da Terra, instituindo a simultaneidade de eventos mundo afora como espetáculo diário, instalou uma geografia substituta nos recessos de cada consciência, enquanto as redes circundantes de capital multinacional que efetivamente dirige o sistema ultrapassam a capacidade de qualquer percepção”
(JAMESON apud ANDERSON. 1998 pg.67)

Essa substituição eletrônica tem um papel fundamental na opressão causada pela “cidade obscura” do *Cyberpunk*. Jameson (1992) narra no capítulo *Totality as Conspiracy* que em um mundo



Fig. 2 – Representação do ciberespaço no filme *Johnny Mnemonic*, um dos contos de Gibson de 1981, adaptados para o cinema.

onde tudo foi feito por outro humano, escutas e outras maneiras de vigia são constantes, retirando totalmente a noção de privacidade para o indivíduo comum e desprotegido da metrópole urbana. Segundo o exemplo do autor (1995), no cavernoso apartamento que aparece em *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) é possível observar os autômatos mecânicos, e “todo objeto muda e se torna um sinal humano”. Esse alcance ainda piora quando se leva em conta que no mundo futurista o espaço cibernético

torna-se um com o espaço físico, inclusive por vezes assimilando sua forma para facilitar sua compreensão, como representado no filme *Johnny Mnemonic* na figura 2.

Esse espectro cibernético possui uma presença bem forte na série de livros de Gibson. Em *Neuromancer*, a matrix tem raízes de projetos militares análogas à formação da Intranet, que conseqüentemente formou a *web* como conhecemos atualmente. A definição “educativa” na trama do ciberespaço é: “Uma alucinação consensual vivenciada diariamente por bilhões de operadores autorizados... uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano” (pg.77). No decorrer da história, o espaço virtual não é muito diferente da realidade hostil da cidade urbana: um espaço caótico que acaba sendo dominado por inteligências artificiais e meio de comunicação para contatar constructos de personalidade de indivíduos que já faleceram, infringindo até mesmo o direito à morte em prol das corporações.

Uma grande alegoria para o processo da presente pesquisa é a abertura da animação *Cyberpunk: Edgerunners*, que tem como inspiração o vídeo game *Cyberpunk 2077*, que por sua vez tem inspirações no jogo de RPG de Mike Pondsmith. Na abertura, que tem como música uma nova versão de *This fire* da banda *Franz Ferdinand*, apresenta o personagem principal David Martinez, um mercenário que acaba perdendo o controle em meio a seus



Figura 3 Cena da abertura da animação *Cyberpunk: Edgerunners*.
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=OifjVCnFKzM>

implantes cibernéticos. No decorrer da abertura, David recebe um tiro letal na cabeça de um personagem que aparece apenas silhuetas. O interessante é notar que a abertura trabalha com a temática das silhuetas, na qual David possui em sua figura alternando imagens de outros personagens, enquanto a silhueta que acaba matando o personagem alterna entre as paisagens da cidade. Em outras palavras, quem “mata” David são as condições da cidade que o obrigam a tornar-se um mercenário.

CONCLUSÕES:

Levando em conta os resultados dessa pesquisa, é possível observar que os desdobramentos da importância do espaço para o gênero *Cyberpunk* são amplos, e mais estudos podem ser feitos. Há sim indícios dessa importância, embasados tanto pelo processo de surgimento do movimento pós-modernista quanto pelas influências sociais da época do surgimento, com marcações muito fortes desses fenômenos na cultura do gênero estudado. Além disso, são as cicatrizes causadas pelo ambiente hostil da cidade que transformam os protagonistas em personagens tão humanos, e suas próteses cibernéticas podem ser consideradas apenas como o meio necessário para sobreviver a tal futuro tão caótico. Como analisa a pesquisadora em cyber cultura Amanda Amaral:

No cyberpunk, a cidade aparece tanto como um parque temático, quanto uma simulação, combinando símbolos da era espacial de alta tecnologia com a visão vitoriana do crescimento desordenado e não planejado. A cidade aparece como uma entidade negativa, um espaço escuro e superpovoado quebrado por formas de néon e estruturas corporativas, sendo claustrofóbica e monádica. Os detritos do passado reaproveitado misturam-se aos shopping centers onde o tempo não parece passar.
(AMARAL, 2008. pg.7)

Portanto, seria inconcebível ignorar o espaço urbano *Cyberpunk* na narrativa, sendo a metrópole uma das principais alegorias para representar a sociedade que o gênero pretende apresentar: um pessimismo crônico, enraizado há muitos anos pelos efeitos de um globalismo descontrolado e do poder excessivo proporcionado pela divisão imparcial do capital. Seus efeitos são tão amplos que até mesmo o espaço virtual, geralmente visto como um escape, não consegue fugir de suas influências.

BIBLIOGRAFIA

- PERSON, Lawrence. "Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto". Slashdot. Originalmente publicado em Nova Express, issue 16 (1998).
- HARA, Tony. Saber noturno: uma antologia de vidas errantes. Campinas, SP. Editora da Unicamp, 2017.
- GIBSON, William, Neuromancer, São Paulo: Editora Aleph, 1991
- BLADE Runner: o caçador de andróides. Direção: Ridley Scott. [S. l.]: Warner Bros., 1982. 1 DVD (117 min), son., color. Título original: Blade Runner.
- JAMESON, Fredric: The geopolitical Aesthetic. Cinema and Space in the World System. Bloomington: Indiana University Press, 1992
- ANDERSON, Perry . As origens da pós-modernidade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998.
- AMARAL, A. A metrópole e o triunfo distópico: a cidade como útero necrosado na ficção cyberpunk. Intexto, Porto Alegre, n. 13, p. 88–102, 2008. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/4211>. Acesso em: 7 ago. 2024.
- MARTINS. Diogo Lemes. Cenários distópicos de mundo utópicos : cidades cyberpunk e os horizontes ficcionais do urbanismo na globalidade. Disponível em: <http://repositorio2.unb.br/jspui/handle/10482/16814>. Acesso em 7 ago. 2024