

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO CENTRO DE ARTES E
COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**

**FUTURO CANCELADO:
Cyberpunk enquanto forma estética do futuro no realismo capitalista**

Maria Lúcia Duarte de Oliveira

Eduardo Duarte

**RECIFE
2024**

Maria Lúcia Duarte de Oliveira

**FUTURO CANCELADO:
Cyberpunk enquanto forma estética do futuro no realismo capitalista**

Dissertação de Mestrado apresentado como um dos requisitos para o cumprimento parcial das exigências para obtenção do título de Mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco. Área de concentração: Comunicação. Linha de pesquisa: Estética e Culturas da Imagem e do Som

Orientador: Eduardo Duarte

**RECIFE
2024**

.Catalogação de Publicação na Fonte. UFPE - Biblioteca Central

Oliveira, Maria Lúcia Duarte de.

Futuro cancelado: cyberpunk enquanto forma estética do futuro no realismo capitalista / Maria Lúcia Duarte de Oliveira. - Recife, 2025.

135f.: il.

Dissertação (Mestrado)- Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação (CAC), Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2025.

Orientação: Eduardo Duarte.

1. Cyberpunk; 2. Estética; 3. Cinema; 4. Realismo capitalista. I. Duarte, Eduardo. II. Título.

UFPE-Biblioteca Central

FUTURO CANCELADO:
Cyberpunk enquanto forma estética do futuro no realismo capitalista

Dissertação de Mestrado apresentado como um dos requisitos para o cumprimento parcial das exigências para obtenção do título de Mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco. Área de concentração: Comunicação. Linha de pesquisa: Estética e Culturas da Imagem e do Som

Banca

Examinadora:

Eduardo Duarte
Universidade Federal de Pernambuco -
UFPE

Nome do Titular Interno 1
Instituição

Nome do Titular Externo 1
Instituição

Nome do Titular Externo 2
Instituição

Data:_____/_____/_____

AGRADECIMENTOS

Este trabalho não existiria sem o apoio de minha companheira de vida e espírito, Carol Santino, que ouviu quase dois anos e meio minhas inquietações e delírios sobre cyberpunk e realismo capitalista no café da manhã, almoço e jantar. Agradeço também a minha mãe e minha família pela dedicação e apoio durante toda minha trajetória acadêmica. Ao meu orientador Eduardo Duarte que lapidou meu pensamento em algo coerente, me provocando a elaborar as perguntas certas e a mergulhar mais fundo nas respostas encontradas.

RESUMO

Este trabalho explora a relação simbiótica entre a estética cyberpunk e a representação do futuro sob a lógica do Realismo Capitalista. O objetivo é compreender os pilares estéticos que permitem ao cyberpunk dar forma visual ao mal-estar identificado por Mark Fisher — a sensação de que não há alternativa ao sistema capitalista. Para isso, realizaremos a análise dos pilares estéticos selecionados como fundamentais para a construção estética cinematográfica do gênero: o neogrotesco no corpo-ciborgue, o hiper-real do ciberespaço e o sublime tecnológico. Os objetos-chave de análise configuram filmes de grande influência estética no cyberpunk como Blade Runner(1982), Ghost in the shell(1995) e Matrix(1999).

Palavras-chave: cyberpunk; realismo capitalista; estética; cinema.

ABSTRACT

This work explores the symbiotic relationship between cyberpunk aesthetics and the representation of the future under the logic of Capitalist Realism. The objective is to understand the aesthetic pillars that allow cyberpunk to visually shape the malaise identified by Mark Fisher - the feeling that there is no alternative to the capitalist system. To this end, we will analyze the aesthetic pillars selected as fundamental to the cinematic aesthetic construction of the genre: the neogrotesque in the cyborg body, the hyper-real of cyberspace, and the technological sublime. The key objects of analysis are films of great aesthetic influence in cyberpunk such as *Blade Runner* (1982), *Ghost in the Shell* (1995), and *The Matrix* (1999).

Keywords: cyberpunk; capitalist realism; aesthetics; cinema.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
2 CYBERPUNK E O FUTURO DE ÓCULOS ESCUROS.....	17
2.1 Para começar: Um pouco de Ficção Científica.....	17
2.2 <i>New Wave</i> : não texto, mas textura	20
2.3 Um pouco de cyber e pouco de punk.....	25
2.4 Jaquetas de couro e luzes de neon: a estética cyberpunk.....	30
3 QUEM CANCELOU O FUTURO? – REALISMO, PÓS-MODERNISMO E MODERNISMO	38
3.1 Um futuro tranquilo, um futuro Moderno.....	40
3.2 O futuro Pós-Moderno e a quebra do tempo.....	42
3.3 Um pouco de distopia e utopia.....	48
3.3.1 O bom lugar da Utopia.....	49
3.3.2 Distopias em toda parte.....	55
4 MERGULHANDO NA GRAMÁTICA ESTÉTICA CYBERPUNK	60
4.1 O humano artificial: robôs, androides e ciborgues	60
4.1.1 Grotesco e o Neogrotesco	68
4.1.2 Da hibridização para a fusão: corpo-ciborgue ou molde sintético	75
4.1.3 Sejam realistas, somos todos ciborgues	79
4.2 Ciberespaço, imagens técnicas e simulacros.....	81
4.2.1 A eterna noite de Tron	83
4.2.2 A Linguagem pela imagem.....	86
4.2.3 A imagem pela miragem.....	89
4.2.4 A crise comunicacional e excesso de sentido	94
4.2.5 Um pouco de realismo na paranoia.....	97
4.3 Sublime tecnológico	103
4.3.1 A Sublimidade ou ‘O que eu vi através dos seus olhos’	103
4.3.2 Sublime Tecnológico de células interligadas.....	112
4.3.3 O sublime realista de Blade Runner 2049.....	119

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS – O FUTURO NÃO VALE A PENA	126
Referências Bibliográficas	130

1 Introdução

Este trabalho explora a relação simbiótica entre a estética cyberpunk e a representação do futuro sob a lógica do Realismo Capitalista. O objetivo é compreender os pilares estéticos que permitem ao cyberpunk dar forma visual ao mal-estar identificado por Mark Fisher - a sensação de que não há alternativa ao sistema capitalista.

A pesquisa teve início em 2021, no meio da pandemia de COVID-19. Em 11 de março de 2020, a Organização Mundial da Saúde declarou a doença uma pandemia. Com a rápida disseminação do vírus, países ao redor do mundo adotaram medidas de lockdown: comércios, escritórios e espaços públicos foram fechados.

A atmosfera de morte trazida pela fase inicial da pandemia resultou em um estado de desespero reflexivo por parte de muitas mídias e suas audiências. Muitos acreditavam que a tragédia traria transformações sociais, econômicas e até espirituais. Falava-se em mudanças na relação com a natureza, na valorização dos trabalhadores essenciais - especialmente os da saúde - e na revisão do estilo de vida contemporâneo. Eu, como muitos, aprendi a fazer pão, comecei a estudar japonês e, mesmo trabalhando oito horas diárias em home office, percebi o quanto o trabalho consumia nossas vidas. As imagens de fábricas paradas, golfinhos nadando nos canais de Veneza e empregadas domésticas sendo consideradas “trabalhadoras essenciais” chegavam até mim como um caleidoscópio absurdo. “Talvez, quando tudo isso passar, seja mais fácil repensar o capitalismo como um todo”, eu dizia.

Entretanto, após um ano de isolamento social, atingimos uma espécie de platô. A expressão “o novo normal” passou a dominar as redes sociais, os jornais e o discurso corporativo. As cenas de valas comuns e hospitais superlotados se mesclavam com economistas e empresários criticando as medidas de segurança por “prejudicarem a economia”. Tudo isso embalado por discursos motivacionais sobre “como ser mais produtivo trabalhando de casa”, proferidos por gerentes de empresas multimilionárias. A mensagem era clara: o capitalismo sobreviveria à pandemia.

Foi, então, um filme cyberpunk que me fez encarar o futuro de forma mais realista: *Blade Runner 2049* (2017). Sua atmosfera cansada e melancólica transmitia uma sensação de isolamento paralisante, sem grandes cataclismas cinematográficos, apenas a história de um

bebê replicante. Na narrativa, a destruição completa do meio ambiente era um cenário distante; a tragédia maior era a persistência da vida em meio às ruínas de um capitalismo futurista e voraz. Era como se atmosfera que permeava a fase inicial da pandemia, ganhasse vida através da cinematografia de *Blade Runner 2049* (2017). No final daquele ano, recebi um livro cujo subtítulo deu forma à angústia represada pela pandemia: É mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo? A escolha do conceito de *Realismo Capitalista* proposto por Mark Fisher se dá, sobretudo, por sua dimensão sensível. A crítica do autor percorre o declínio da solidariedade de classe e a insegurança material sob o neoliberalismo, transitando pela mercantilização da cultura até chegar à atmosfera de “descontentamento generalizado”, concomitante com “a normalização pós-traumática da catástrofe” (FISHER, 2020, p. 196).

Por outro lado, o cyberpunk, subgênero da ficção científica, se apresenta à primeira vista como uma narrativa de resistência - antiautoritária e anticapitalista. No entanto, sua estética e suas histórias frequentemente giram em torno de protagonistas isolados, egoístas, anti-heróis que não têm qualquer intenção de alterar o *status quo* do mundo em que vivem. Colapso ambiental, ciborgues-policiais, desigualdade social extrema, monopólio e exploração de megacorporações, hipervigilância - tudo isso compõe o cenário cyberpunk não como algo a ser superado, mas como “o jeito que as coisas são”.

Para Fisher, o *realismo capitalista* atua como uma “atmosfera penetrante”, que condiciona não apenas a produção cultural, mas também a regulação do trabalho e da educação. Ele age como uma barreira invisível, limitando tanto o pensamento quanto a ação (FISHER, 2020, p. 33). Com esta aparente relação simbiótica, este trabalho se debruça sobre a seguinte questão central: o cyberpunk pode ser compreendido não apenas como uma representação estética de um sistema de produção, mas também como a expressão sensível de uma subjetividade realista capitalista? É possível compreender o cyberpunk como expressão estética suprema de um futuro cancelado?

Não é intenção deste trabalho imaginar uma alternativa ao capitalismo, mas sim compreender por que a cinematografia cyberpunk se mostra tão compatível com as aflições dessa fase mais recente do sistema. Para isso, estruturamos esta dissertação em cinco capítulos, além desta introdução e das considerações finais.

O Capítulo 2, “Cyberpunk e o futuro de óculos escuros”, situa o cyberpunk dentro do gênero da Ficção Científica, explorando seu surgimento a partir da literatura *New Wave* e sua consolidação como movimento literário, social e estético. Serão apresentados autores e obras fundamentais, além de elementos centrais da gramática estética do gênero, como o sublime tecnológico, o tech noir, o neogrotesco e o ciborgue.

O Capítulo 3, “Quem cancelou o futuro? – Realismo, pós-modernismo e modernismo”, introduz o conceito de Realismo Capitalista de Mark Fisher, debatendo a sensação de estagnação cultural e ausência do novo. Também discutiremos as diferentes concepções de futuro nas eras moderna e pós-moderna, assim como o colapso das metanarrativas modernas no contexto do realismo capitalista.

O Capítulo 4, “Mergulhando na gramática estética cyberpunk”, analisa os objetos de análise selecionados, identificando como os elementos estéticos do cyberpunk dialogam com a noção de “futuro cancelado”. Serão explorados conceitos como o sublime tecnológico em *Blade Runner*, a relação entre corpo, carne e ciborgue em *Ghost in the Shell* e a hiper-realidade em diálogo com *Matrix*.

Por fim, o Capítulo 5, “Considerações Finais - A estética do futuro no realismo capitalista”, reflete sobre a sobrevivência do cyberpunk no contexto do realismo capitalista, investigando como essa estética se articula na construção da atmosfera de um futuro que já não parece possível.

2 Cyberpunk e o futuro de óculos escuros

“O futuro é tão brilhante que eu preciso usar óculos escuros.”
(Timbuk 3, 1986)

Certamente não é uma tarefa fácil definir o cyberpunk e nem é pretensão deste trabalho fazê-lo. Entre a teoria social, a literatura, os movimentos de subcultura e, principalmente em sua forma estética, há um mar infinito de caminhos dentro do cyberpunk. Neste capítulo, pretendo elaborar fundações que nos permitam compreender o lugar do cyberpunk na construção estética de um futuro cancelado. A literatura da ficção cyberpunk é uma das principais fontes de subsídio para a formação e cristalização de sua estética. Como veremos mais adiante, esta literatura é alimentada não somente pela ficção científica que a antecedeu mas também pelos movimentos de subcultura dos “hackers, crackers, zippers, cypherpunks, ravers”(AMARAL, 2005, p.32), (Retire essas marcas do texto final) fruto dos movimentos civis e anti-guerra da década de 60, das transformações tecnológicas do fim do século XX e por fim pelo cinema.

2.1 Para começar: Um pouco de Ficção Científica

Neste primeiro momento iremos situar o cyberpunk no local em que ele está a muito tempo hospedado, isto é, enquanto gênero(e até subgênero) da Ficção Científica. Nesta perspectiva, o cyberpunk se encontra enquanto uma subcategoria da literatura fantástica da Ficção Científica moderna criada no século XIX e consolidada desde o século XX. Tornar o cyberpunk circunscrito somente à dimensão de subgênero literário é um equívoco do senso comum, cyberpunk nasce simultaneamente como um movimento artístico social, tecnológico e filosófico. Apesar de não poder ser resumido apenas a sua literatura, é a partir dela que o gênero se consolida como Ficção Científica.

É importante dizer que narrativas de Ficção Científica não necessariamente são restritas a uma única ordem temporal, podendo ser desenvolvidas em futuros ou passados longínquos e até mesmo no próprio presente do contexto histórico em que são produzidas. De

mundos estranhos e exóticos a realidades paralelas, a Ficção Científica e a literatura do distanciamento do mundo real.

Mas qual é o denominador comum que nos faz identificar uma história de Ficção Científica? O que separa a Ficção Científica das demais literaturas fantásticas como contos de fadas, histórias de terror e horror? Entre os teóricos que pensam o gênero parece não haver uma definição bem delimitada, pelo menos é o que afirma o escritor Adam Roberts:

Brian Stableford, John Clute e Peter Nicholls, no extenso verbete “Definições de FC” da Encyclopedia of Science Fiction [Enciclopédia de Ficção Científica] (3a ed., 2011), de Clute e Nicholls, citam 16 diferentes definições, da de Hugo Gernsback em 1926 (“um romance cativante entremeado de fatos científicos e visão profética”) à mais recente, de Norman Spinrad: “Ficção científica é qualquer coisa publicada como ficção científica” (Clute e Nicholls, pp. 311-14). Não há entre esses diversos pensadores um consenso simples sobre o que é FC, além do acordo de que é uma forma de discurso cultural (em essência literário, mas nos últimos tempos cada vez mais cinematográfico, televisual, de quadrinhos e relacionado a jogos, eletrônicos ou não) que envolve a concepção de um mundo, de um modo ou de outro, diferenciado do mundo real em que os leitores vivem. (2018, p. 42)

Hugo Gernsback(1926), mencionado por Roberts, ao lado de Júlio Verne e H.G Wells, divide o título de pai da ficção científica. Para ele, a ficção científica se distingue dos outros gêneros por causa da presença da cognição científica, isto é, com a presença da mesma lógica, método e/ou abordagem da filosofia moderna da ciência. Sobre essa definição, o crítico do gênero Darko Suvin(1977), aponta que apesar de não ser possível desvincular completamente a ficção científica a seu caráter sistemático-metodológico científico, analisar tais narrativas somente através dos dados ou conteúdos científicos que apresenta é também um equívoco, já que reduz o gênero a uma “ficção naturalista”. Para Suvin, ficção científica é:

[...] um gênero literário ou construto verbal cujas condições necessárias e suficientes são a presença e interação de distanciamento e cognição, e cujo dispositivo principal é uma moldura imaginativa alternativa ao ambiente empírico do autor (Suvin, 1977 p. 37 apud Roberts, 2018, p. 40).

A esse distanciamento cognitivo, Suvin dá o nome de *novum*.

Contudo, é possível distinguir várias dimensões do *novum*. Quantitativamente, a inovação postulada pode ter muitos graus de magnitude diferentes, indo do mínimo, presente em uma nova “invenção” pontual (equipamento, técnica, fenômeno, relação), ao máximo, de um cenário (locus espaço-temporal), agente (personagem principal ou personagens) e/ou de relações basicamente novas e desconhecidas no ambiente do autor. (Suvin, 1977, p. 170).

Suvin critica também a adjetivação de “a-historicidade” feita por Gernsback sobre a natureza da Ficção Científica. Para o autor, essa diferenciação e inovação é histórica e

contextual. O que é tecnológico e/ou utópico em uma época ou lugar pode não ser em outra época ou lugar. Podemos também interpretar que um texto identificado como científico em um contexto histórico também perder esta alcunha em outro.

Entretanto, analisando de maneira crítica ou não essas definições, o fator científico ainda é ponto de gravidade do gênero. Não somente como artefato do enredo, mas também como modo de enxergar o mundo, a natureza e o humano. O pensamento científico moderno moldou, e ainda molda, a estruturação de narrativas de FC. Considerado o primeiro livro do gênero, *Frankenstein* de Mary Shelley, de 1818:

(...)conta com o pressuposto de que a FC não poderia ter se originado antes do século XIX precisamente porque foi apenas no século XIX que a ciência, como agora compreendemos o termo, obteve curso cultural generalizado (Roberts, 2018, p.46).

Roberts define ciência, a “grosso modo”, como uma disciplina que busca compreender e explicar o cosmos em condições materiais, em oposição a explicações religiosas ou sobrenaturais. Acrescento a essa definição que a hipervalorização da análise do que pode ser medido, calculado e sistematizado são características dessa tentativa de compreensão do cosmo. Por isso, durante todo o século XIX e parte do XX, o gênero de ficção científica supervalorizou ciências consideradas “duras” em suas narrativas como a matemática, geografia, química, biologia, e por sua vez, um fascínio por itens tecnológicos que reforçassem os discursos dessas ciências. A esse tipo de ficção científica se atribui comumente o nome de *hard sci-fi* ou ficção científica dura. E quanto ao futuro? Por que é comum associarmos histórias de ficção científica a dimensão temporal futura?

Darko Suvin identifica duas formas principais de deslocamento e diferenciação nas histórias do gênero, uma através do espaço e a outra através do tempo. O estranhamento espacial podia ser dado sob a forma de terras desconhecidas nunca antes exploradas, planetas exóticos, o espaço profundo e até mesmo o centro da terra. Muitas das narrativas dos séculos XVIII e XIX são estruturadas em formato de relato de viagem, em que o autor descobre em outra dimensão espacial conhecimentos inéditos e convenientemente úteis para sua própria terra natal - seja ele um artefato, uma nova ciência e até mesmo outra forma de organização social, ou o extremo oposto como o descobrimento de monstros e horrores inédito. Tanto Suvin quanto Roberts atribuem isso às condições ideológicas da Europa, até o início do século XVIII, de mundo aberto para a conquista, “de colonização, exploração, expropriação,

escravidão e morte”. Tudo isso com a bússola moral herdada do iluminismo “em nome da razão, da liberdade e da perfeição da humanidade”(Roberts, 2018. p.167).

Só no século XX, porém, “o futuro” se tornaria o cenário padrão, por assim dizer, da narrativa de FC; e a maior parte da ficção científica nos séculos XVIII e XIX foi alojada em versões de seu próprio tempo. As poucas exceções despertam interesse basicamente como precursoras do culto do futuro no século XX, mas os primeiros exemplos de ficção futuroológica sem dúvida ilustram as formas em que a FC no geral se separava do discurso religioso. (Roberts, 2018, p.139/140)

O tempo se torna um lugar extrapolado, infinito e sem resistência para a colonização europeia. O futuro completaria todo tipo de extrapolação imaginativa seja de cunho social ou tecnológico.

O deslocamento da FC do espaço para o tempo futuro não se deve, simplesmente, ao esgotamento dos pontos desconhecidos no mapa mundi. Na verdade, resulta de uma interação entre dois fatores: por um lado, essa comodidade narrativa, comprometida quanto a uma ideologia positivista rígida; por outro, a forte tendência em direção a uma extrapolação temporal, inerente à vida baseada na economia capitalista, com os seus salários, lucros e ideais progressivos, aguarda dos sempre em um tempo futuro. (Suvin, 1977, p. 178)

No período moderno o futuro era sinônimo de acumulação e progresso. Como aponta Franco Berardi, “modernos são aqueles que vivem o tempo como esfera do progresso rumo à perfeição ou, pelo menos, a uma condição cada vez melhor, mais feliz, mais rica, mais plena, mais justa”(2019, p.19). O tempo agora quantificável com efeito de causa e consequência na ciência moderna, o tempo linear. O futuro se torna apenas um lugar em que ainda não alcançamos, mas que sem dúvidas, de evento em evento histórico chegaremos a ele. Desenvolveremos esse ponto mais profundamente no capítulo 3. Por agora, podemos compreender que a Ficção Científica e a imaginação acerca do futuro estão intrinsecamente conectadas.

2.2 *New Wave*: não texto, mas textura

Na década de 1960, entretanto, a ficção científica experimenta uma ruptura. Com os movimentos de contracultura nos Estados Unidos e principalmente Inglaterra ganhando tração, muitos escritores de hard FC pareciam perder relevância. Na chamada Era de Ouro da hard FC, entre a década de 40 e 50, não era raro encontrar um certo padrão na estruturação das narrativas. Histórias centradas em heróis de inteligência excepcional, muitos deles cientistas, sua maioria homens brancos, solitários e exploradores, como narrativas lineares, odisséias espaciais e descoberta de novos mundos e invasões alienígenas. Os problemas que esses heróis enfrentavam eram usualmente resolvidos apenas pelo método científico, com o

inimigo sendo externo ao seu contexto, o outro, o estranho. É também na fase de Ouro que a FC se solidifica como cultura literária de massa. As histórias já haviam saído dos custosos livros e povoavam revistas e folhetins, as chamadas Pulp Fictions, há pelo menos duas décadas.

Pulp é uma palavra usada para indicar um tipo particular de história publicado em uma série de revistas vendidas em certo nicho de mercado. As histórias eram escritas por prolíficos autores de trabalhos encomendados (portanto, não tão caras para os editores comprarem) e impressas em papel barato, fabricado a partir da polpa de madeira tratada – daí o nome [57] –, e não dos papéis tradicionais, mais caros. O que importava era manter os custos baixos, vender barato e em grande volume, e assim fazer dinheiro. Nos anos 1920 havia revistas pulp para uma variedade de preferências por um ou outro gênero, entre eles, pulps de aventura em geral (com frequência dirigidas a um mercado mais juvenil), policiais, de faroeste, especializadas em amor romântico e as de não ficção. [58] (...) A linguagem pulp e sua enorme popularidade recriaram a FC. Dentro dessa forma bastante segmentada, eram publicadas histórias que apelavam para um público leitor de diversidade social cada vez maior. A ênfase estava na narrativa movimentada, nos personagens sólidos, em um código ético binário de bem e mal, bem como (em particular nas pulps de FC) em locais exóticos, maravilhosos. (Roberts, 2018, p. 384)

Esse mesmo público massivo consumidor entra na década de 60 com novas demandas embalados na atmosfera ‘revolucionária’ dos movimentos de contracultura. A *New Wave* é produto dessa atmosfera. O nome é uma apropriação do movimento de cineastas franceses chamado *Nouvelle Vague* (Nova Onda) - sendo os diretores François Truffaut e Jean-Luc Godard os mais proeminentes nomes. A *New Wave* nunca foi formalizada e com frequência era repudiada até pelo escritores cyberpunks inspirados por ela. Ainda não é consenso entre os autores e teóricos de FC as mudanças e rupturas dessa nova fase. Alguns viam certo desgaste na hard FC e consideravam a *New Wave* um momento de adaptação promissora para o gênero, como o escritor inglês de FC, J. Ballard ao criticar os clichês de narrativas à lá H.G Wells de seus colegas escritores:

A ficção científica devia dar as costas ao espaço, à viagem interestelar, às formas de vida extraterrenas, às guerras galácticas e à superposição dessas ideias que se propagam pelas margens de nove décimos da FC das revistas. Por mais que fosse um grande escritor, estou convencido de que H. G. Wells teve uma influência desastrosa sobre a trajetória subsequente da ficção científica [...]. Do mesmo modo, acho eu, a ficção científica deve rejeitar suas atuais formas narrativas e tramas (James, pp. 169-70 apud Roberts, 2018, p. 495).

Outros autores acusam a *New Wave* de traidora do gênero da FC. Como tentativa de rebaixar a qualidade literária da ‘verdadeira’ FC. Como o ficcionista Kingsley Amis que repudiava os efeitos da *New Wave* fortemente.

O novo modo abandonou os padrões da ficção científica tradicional: sua ênfase no conteúdo antes que no estilo e no tratamento, a prevenção contra a fantasia desarticulada e o compromisso com a lógica, a motivação e o senso comum [...] [Em

vez disso] vieram táticas de choque, truques com tipografia, capítulos de uma só linha, metáforas forçadas, obscuridades, obscenidades, drogas, religiões orientais e política de esquerda (Amis, apud Roberts p. 496).

Mas quais eram os efeitos da *New Wave*? Na prática o que de fato mudou? Qual foi o deslocamento cognitivo causado por ela? Em sua arque-genealogia do gênero cyberpunk, Adriana Amaral considera a *New Wave* um momento de transformação da linguagem da FC, sendo ela a aproximação das ciências humanas(ou ciências moles) e de questões mais existenciais em seus temas. Além disso, a *New Wave* “referia à ficção altamente metafórica e por vezes experimental”(Wolfe, 1986, p. 81 apud Amaral, 2005, p. 107). Peço uma pausa nesse instante para ir além dessa explicação. Para isso, retorno ao conceito de *novum* de Darko Suvin. Para o autor, a análise de uma obra de FC necessariamente enfrenta a questão sobre como a novidade foi reconhecida como tal no momento que apareceu, isto é, “sobre que formas de entendimento, horizontes e interesses estavam implícitas no *novum* e foram requisitados por ele” (Suvin, 1977, p. 185). O autor complementa:

A novidade, certas vezes, está diretamente relacionada a tais forças históricas e padrões novos, mas, em outras, isso ocorre de maneiras muito complexas (por exemplo, não meramente como reflexo, mas também como prefiguração o u recusa). Em última instância, liga-se a possibilidades de descontinuidade qualitativa no desenvolvimento das relações humanas. Um *novum* estético ou é uma tradução de uma cognição histórica e ética para a forma, ou (em nossa época, talvez com maior frequência) é um começo da cognição histórica e ética como forma.

Abordaremos a questão da estética um pouco mais a frente com o cyberpunk, entretanto, por agora, podemos encarar a inovação estética de duas formas: como uma mudança superficial, externa e rasa. A forma pela forma. Argumento esse utilizado pelos principais críticos da *New Wave* como ilustrado por Roberts:

O que a *New Wave* fez foi pegar um gênero que estivera, em sua modalidade popular, mais preocupado com conteúdo e ideias do que com forma, estilo ou estética, e reconsiderá-lo sob a lógica dos últimos três termos.(Roberts, 2018, p. 496).

Ou podemos ainda ver a forma como uma convocação histórica, uma materialização das condições contextuais e sua consequente simbiose entre forma e cognição histórica. A redução da *New Wave* a pura mudança estética é vista também como uma caricatura e subvalorização dessa literatura. Outra característica criticada em excesso é o deslocamento da inovação tecnológica e da ciência do centro para uma posição metafórica. É na FC *New Wave* que os simbolismos e misticismos são incorporados através da ironia, melancolia e principalmente do pessimismo, de maneira predominante.

A Ficção Científica começa anti-romântica, dirigida aos novos intelectuais – cientistas e técnicos, pouco sensíveis à visão romântica, projetando tecno-utopias, mas após o conflito mundial (a Segunda Guerra) e durante os anos 50, instala-se a dúvida e o ceticismo; e a partir dos anos 60, em um terceiro tempo, vamos assistir a visões negras de degradação total do mundo, desastre ecológico, até mesmo destruição final (LOWY e SAYRE, 1995, p. 223 apud Amaral, 2005, p.75).

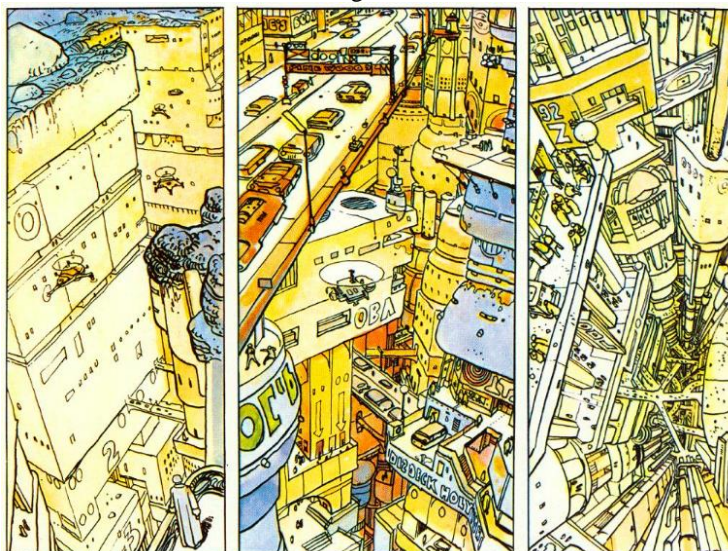
Não é intenção deste trabalho incorrer em generalizações acerca das fases da FC. Narrativas otimistas e pessimistas podem ser encontradas em todas as fases da ficção científica. Ainda podemos identificar os elementos unificadores do gênero - como a lógica do método científico, a inovação e os artefatos tecnológicos. Mas de certa forma, podemos observar a partir da *New Wave* uma mudança de substância nessas narrativas. Como se a FC da década de 60 passasse a ser não mais sobre texto, mas sobre textura. As viagens espaciais deram lugar a tramas cheias de paranoia sobre a natureza do real, com personagens quebrados, instáveis e com identidades fragmentadas, além de questionamentos sobre a memória e uso moral dos próprios artifícios tecnológicos. A FC *New Wave* ia aos poucos substituindo o externo pelo interno e olhava para trás e para dentro ao invés de para frente. Adam Roberts, ao analisar a repetição de elementos religiosos e messiânicos em histórias da *New Wave* acrescenta outro sintoma.

É provável que haja muitas explicações a serem dadas para esse persistente fascínio dos anos 1960 com o Messias. Afinal, esse foi o período em que os Beatles se declararam em pé de igualdade com Jesus e em que floresceram religiões e cultos alternativos; um período que muitos diagnosticaram como fim dos tempos e muitos outros como um novo início cósmico, a vinda da Era de Aquário. Havia por certo um sentimento de que a tecnologia humana tinha enfim se emparelhado à imaginação apocalíptica de gerações anteriores de profetas do fim do mundo; e muita FC da década de 1960 se engalfinhou – em geral de modo um tanto desajeitado, marcado por uma cega ansiedade – com o medo do aniquilamento nuclear. (Roberts, 2018, p. 498).

O armagedom pela tecnologia rendeu a *New Wave* a fama de tecnofóbica, indo na contramão da hard FC que via a tecnologia e a ciência como uma ferramenta de solução dos problemas da humanidade e não como uma ameaça. Muitos nomes clássicos surgiram na *New Wave* americana como Frank Herbert de *Duna*(1965), Ursula K. Le Guin de *A mão esquerda da escuridão*(1969) e Philip K. Dick com o romance *O Caçador de Andróides*(1969), este último sendo resgatado na década de 80 e incorporado à literatura cyberpunk. Já na França, as histórias em quadrinhos ganhavam a luz como a “FC visual”. Destaco o quadrinho de FC serializada *The Long Tomorrow*(1974) de Jean Giraud(de pseudônimo Moebius). Surreal e psicodélica, essa obra contribuiu filosoficamente para repensar o corpo e as cidades contemporâneas, influenciando esteticamente obras cinematográficas como *Blade Runner* - o

caçador de andróides(1982). Outro destaque interessante é o romance *O Planeta dos Macacos* (1963), de Pierre Boulle, transformado em filme ainda na década de 60. Neste ponto, a internacionalização da *New Wave* retroalimentava histórias ao redor do mundo. Influenciando e sendo influenciadas por elas, não somente no Ocidente como também no Oriente.

Figura 1



Fonte: *The Long Tomorrow*(1989)

Como produção cultural europeia e norte-americana, a FC primeiro se espalhou pelo resto do mundo com a exportação de obras traduzidas. Foi mais tarde, e em muitas partes do mundo só nas décadas de 1960 e 1970, que uma versão autenticamente nativa do modo começou a se desenvolver. O Japão constitui a esse respeito um interessante estudo de caso. É uma nação com uma longa e rica tradição de fabulação mágico-fantástica que foi, após 1945, ocupada pelos Estados Unidos e passou por um processo de industrialização bastante rápido que acabou inserindo uma variedade “ocidental” na estética cultural mais ampla do país. Isso se manifestou, em parte, numa crescente cultura de FC. (Roberts, 2018, p. 557).

Os grandes centros urbanos japoneses sempre foram objeto de curiosidade de escritores de ficção científica ocidentais e produtores de Hollywood. A influência estética nas cidades ficcionais cyberpunk carregam um profundo *techno orientalismo*. Mas as produções japonesas não se reduzem a mero bioproduto ou imitação da FC ocidental. Desde a Segunda Guerra Mundial (WWII), o Japão tem marcado presença no cenário global de ficção científica em várias formas de mídia, incluindo cinema, televisão, anime (animação japonesa), mangás e videogames. Com uma produção nativa de FC, é possível observar no país um desenvolvimento sincrônico em paralelo com as condições technoculturais que surgiam nas fronteiras nacionais e internacionais. “Hoshi Shin’ichi, talvez o mais famoso escritor da moderna FC do Japão, descreveu os anos 1960 como “a era dourada da FC japonesa”

(Roberts, 2018, p.557 apud Matthew, p. 41). Assim como os quadrinhos franceses, a mídia visual dos mangás foi também uma ferramenta de experimentação, teorização e crítica social.

Essas novas expressões abriram caminho para temas proto-cyberpunk; por exemplo, Shōtaro Ishinomori, ex-assistente de Tezuka, começou a serializar *Cyborg 009* em 1964 como um mangá shōnen[mangá para meninos], apresentando uma equipe internacional de protagonistas ciborgues que lutam pela paz, podendo ser lido como uma resposta à crescente ansiedade em relação à Guerra do Vietnã sob o regime da Guerra Fria. Temas proto-cyberpunk se desenvolveram no mangá ao longo dos anos 1970 no trabalho de autoras femininas como Moto Hagio e Keiko Takemiya, ambas publicando mangá de ficção científica quando o gênero ainda estava fortemente associado ao mangá shōnen, incorporando questões como clonagem, engenharia genética, eugenia e sociedade de controle, abordando alguns temas semelhantes aos que o cyberpunk abordaria na década seguinte.(Mcfarlane, Schmeink, Murphy, 2019, p. 126)

2.3 Um pouco de cyber e pouco de punk

Figura 2



fonte: Matrix(1999)

Muitos fenômenos ocorrem antes que tenhamos palavras para descrevê-los. Esse é sem dúvida o caso da ficção científica cyberpunk. A ordem cronológica a que recorro para descrever as transformações da FC não faz justiça ao nascimento e desenvolvimento dessa literatura. O termo ‘cyberpunk’ apareceu pela primeira vez em 1983 no conto de mesmo nome publicado na revista *Amazing Science Fiction* do pouco conhecido escritor norte-americano Bruce Bethke. O nome é uma síntese, nas palavras do autor, de “cibernética, techno e outras - (...)com um monte de termos para jovens socialmente mal orientados¹”(tradução nossa).

¹ “How did I actually create the word? The way any new word comes into being, I guess: through synthesis. I took a handful of roots --cyber, techno, et al-- mixed them up with a bunch of terms for socially misdirected youth, and tried out the various combinations until one just plain sounded right”. Disponível em

‘Punk’ é o termo para os jovens mal orientados em questão. E apesar de ter criado o termo, o próprio Bethke ressalta que a ele não deve ser creditado a criação da ficção cyberpunk. Ao analisar a origem do termo, Adam Roberts destaca a novela *The Artificial Kid* [A Criança Artificial] (1980), do escritor norte-americano Bruce Sterling que segundo ele possui características cyberpunk muito antes da terminologia ser criada. Mas de certa forma, é unânime que a obra de maior impacto no movimento literário embrionário cyberpunk foi *Neuromancer* (1984) de William Gibson.

Foi *Neuromancer* (1984), de Gibson, que definiu muitas das premissas do cyberpunk. O livro combina a premissa do filme *Tron* (1982) – uma realidade virtual, ou simplesmente ciberespaço, gerada em computador, que Gibson chama de Net ou Matrix – com o estilo noir soturno-chique de *Blade Runner* (1982): um enredo noir, um certo grau de violência e uma inovação conceitual no fim. (Roberts, 2018, p.646)

Figura 3



Fonte: Ghost In The Shell(2017)

Mas, quais características definem essa literatura? Hackers, ciborgues, ciberespaço, violência, corrupção, cidades iluminadas por letreiros fluorescentes o leitor deve pensar. Ou para resumir com o slogan criado por Sterling sobre o movimento: *high tech, low life*. Alta tecnologia e baixo desenvolvimento social. Entretanto, até chegar a esses elementos comumente associados ao cyberpunk é importante esclarecer algumas premissas fundamentais. Ao contrário da *New Wave*, a maior parte dos autores cyberpunk começaram numa posição underground se opondo enfaticamente a FC *mainstream* estabelecida da década de 70 e 80. Das margens, esses autores insatisfeitos zombavam ironicamente dessas

narrativas. De fato, no início da década de 80 não havia nada que unisse esses autores em um movimento coerente. No prefácio da antologia *Mirrorshades*(1986), famosa por tentar estabelecer um movimento ou escola sob a alcunha de cyberpunk, Bruce Sterling afirma: “o ‘escritor cyberpunk típico’ não existe; essa pessoa é apenas uma ficção platônica. Para o restante de nós, nosso rótulo é uma cama desconfortável de Procusto, onde críticos diabólicos esperam para nos cortar e esticar”(Mcfarlane, Schmeink, Murphy, 2019, p 35). Primeiro *The Movement*(o movimento), depois *Neuromânticos*(em referência ao romance de Gibson, *Neuromancer*), esse autores só viriam se auto intitular cyberpunk da metade da década de 80 em diante, quando o gênero adentrava espaços mainstream. Em sua crítica para o *The Washington Post*, “Ficção Científica nos Anos 80”, o jornalista Gardner Dozois registra essa mudança.

Nem todos esses escritores pertencem à mesma escola ou movimento estético, de forma alguma. Muitos deles nem mesmo apreciam muito o trabalho uns dos outros. (Sobre a coisa mais próxima aqui de uma “escola” estética autoimposta seria os fornecedores de coisas bizarras de alta tecnologia e com bordas rígidas, que ocasionalmente foram referidos como “cyberpunks” - Sterling, Gibson, Shiner, Cadigan, Bear. No entanto, eles representam a geração dos anos 80 na ficção científica, ou parte dela, e, gostem ou não, as semelhanças em objetivos e estéticas entre eles são muito mais fortes e mais perceptíveis do que as (admitidas) diferenças reais. Por um lado, todos são escritores ambiciosos, insatisfeitos em continuar produzindo a Mesmice de Sempre. Mais uma vez, é um momento para assumir riscos literários, e mais uma vez aqueles que os assumem são admiráveis - o que torna este um momento emocionante para a ficção científica como gênero². (Dozois, 1984 - tradução nossa)

A heterogeneidade das histórias cyberpunk foi alvo de críticas durante toda a década de 80. O escritor de hard FC, Gregory Benford afirmava não conseguir “ver nenhuma visão comum entre os vários escritores aos quais o rótulo de cyberpunk havia sido associado, além do fato de que sua ficção era “ofuscada por ‘tecnobrilho’”. Outro escritor de ficção científica dura, David Brin chamou o cyberpunk de “truque publicitário”³ e nada mais do que isso. É

² “Not all of these writers are of the same aesthetic school or movement, by any means. Many of them don't even much like each other's work. (About the closest thing here to a self-willed esthetic "school" would be the purveyors of bizarre hard-edged, high-tech stuff, who have on occasion been refereed to as "cyberpunks" -- Sterling, Gibson, Shiner, Cadigan, Bear.) Nevertheless, they are the '80s generation in sf, or part of it, and whether they like it or not, the similarities in goals and esthetics between them are much stronger and more noticeable than the (admittedly real) differences. For one thing, they are all ambitious writers, not satisfied to keep turning out the Same Old Stuff. Once again it is a time for literary risk-taking, and once again those who take them are admirable -- and that makes it an exciting time for sf as a genre”

³ Gregory Benford could “see no commonality of vision between the various writers to whom the cyber-

importante ter em mente que a hard FC sempre foi(e ainda é) publicada em todas as fases da Ficção Científica. As inovações e rupturas da *New Wave*, do Cyberpunk e de outras fases posteriores nunca suplantaram o status quo de “Ficção Científica de verdade” dessas narrativas. Mesmo com alguns jornalistas e críticos entusiastas, essas opiniões colocaram o cyberpunk durante muito tempo no lugar de “estratégia de marketing disfarçada de movimento literário”.

Adriana Amaral analisa o movimento a partir de três polos que interagem e se influenciam entre si: a literatura, as teorias sociais e a cultura pop. E este trabalho acrescenta mais um polo: a estética. Seguindo esta mesma linha Bruce Sterling relaciona o cyberpunk à onda punk do final da década de 1970 nos EUA e Inglaterra, como “a sobreposição de mundos que antes eram separados: o reino da alta tecnologia e o submundo pop moderno”. Uma mistura das bandas de garagem, da cultura dos videocliques de rock dos anos 80, do submundo dos hackers, da tecnologia de rua, dos sintetizadores e do hip-hop. Já Bruce Bethke afirma que sua novela ajudou a popularizar uma sensibilidade punk pulsante ou “espírito da nova força na fc [que] estava permeando o campo”.

A parte “cyber” do nome desse movimento reconhece o seu compromisso em explorar as implicações de um mundo cibernético no qual a informação gerada por computador e manipulada torna-se uma nova fundação da realidade. A parte “punk” reconhece a sua atitude alienada e às vezes cínica para com a autoridade e o estabelecimento de todos os tipos. (Amaral, p.94 apud Landon, 1997, p.160)

Interessante observar que a literatura cyberpunk possui uma ambiguidade entre a ruptura da forma e o retorno à tradição do texto. Diferente da *New Wave* que rejeitava a centralidade dos artefatos tecnológicos e concentrava suas histórias na subjetividade humana. O cyberpunk volta a colocar a tecnologia no centro das tramas. A cibernética, ciência que mistura engenharia eletrônica, estudo da linguagem, estatística e até um pouco de psicologia é tão ambígua quanto o cyberpunk. Ciências moles e duras se misturam para criar o campo de comunicação efetiva entre homem e máquina. O termo foi cunhado pelo matemático Norbert Wiener em 1948, no livro *Cybernetics: or the Control and Communication in the Animal and the Machine*.

punk label had been attached beyond the fact that their fiction was ‘bedazzled by technoglitiz’; similarly, David Brin has called cyberpunk “nothing more or less than the best publicity gimmick to come to Speculative/Fiction in years”. (McFarlane, Schmeink, Murphy, 2019, p.17)

O sucesso do livro de Wiener teve uma evidente contribuição para a divulgação das ideias propostas e, assim, novos campos de pesquisa surgiram decorrentes do movimento cibernético, que favoreceu o surgimento de outras ciências, cibernéticas por natureza, como a Ciência Cognitiva, a Inteligência Artificial, a Robótica e a Informática. E embora a Cibernética tenha surgido no início da década de 1940, as ideias originais propostas continuaram a emergir, ocasionando novos conceitos e aplicações.(Chaves, Bernardo, 2020)

As pesquisas de Wiener foram utilizadas em sua maioria durante a segunda guerra mundial onde “ele realizou pesquisas com programação de máquinas computadoras e com mecanismos de controle para artilharia antiaérea”(Joon Ho Kim, 2004). Apesar do uso militar, alguns conceitos da cibernética foram rapidamente apropriados pelas ciências sociais(Gregory Bateson) e pela antropologia(Erving Goffman e Lévi-Strauss)⁴.

Um dos resíduos mais importantes que a cibernética legou à cibercultura foi a visão de que os seres vivos e as máquinas não são essencialmente diferentes. Essa noção se manifesta, em especial, nas tecnologias especializadas em mimetizar a vida (tecnologia da informação, robótica, biônica e nanotecnologia) e nas tecnologias especializadas em manipular a vida (as biotecnologias), onde a relação entre organismo e máquina depende intrinsecamente do texto, não só na forma de narrativa científica, mas também na forma dos códigos que determinam o funcionamento tanto das máquinas (softwares) como dos seres vivos (o código genético). Os produtos - reais e imaginários - de tais tecnologias podem contradizer certas noções de classificação fundamentais, tais como a oposição entre natureza e cultura, entre orgânico e inorgânico, entre o homem e a máquina, dentre outras. (Joon Ho Kim, 2004, p. 206)

As implicações dessa nova forma de enxergar máquinas, humanos e cultura criou efeitos inimagináveis nos autores cyberpunk que não somente incorporaram a cibernética em seus artifícios tecnológicos como também em sua forma de analisar o real, o passado, o futuro e a si mesmos. Contradizendo as alegações dos críticos, Bruce Sterling identifica dois temas centrais unificadores do gênero: “O tema da invasão corporal: membros protéticos, circuitos implantados, cirurgia estética, alteração genética. E o tema ainda mais poderoso da invasão mental: interfaces cérebro-computador, inteligência artificial, neuroquímica e as técnicas que redefinem radicalmente a natureza da humanidade, a natureza do eu”(Mcfarlane, Schmeink, Murphy, 2019, p.18). Para Scott Bukatman o cyberpunk “devolveu a ala experimental do gênero às suas raízes tecnocráticas”, rejeitando a defesa da *New Wave* do espaço interior,

⁴ Em seu trabalho de análise sobre a influência cultural da cibernética, Joon Ho Kim destaca a influência da cibernética “na noção estruturalista da sociedade, vista como um sistema de comunicação baseado na troca de mensagens culturais de tipo binário, e o trabalho de Lévi-Strauss na busca por combinações e recombinações de unidades comunicacionais teria sido influenciado pela cibernética subjacente à ciência da computação”. Além disso, ele destaca que “a participação de Bateson nos círculos da cibernética teve grande influência no seu trabalho e ele é considerado um dos fundadores do pensamento cibernético nas ciências sociais. Influenciado pela descoberta apresentada por Wiener de que “o conceito social-científico de ‘informação’ e o conceito natural-científico de ‘entropia negativa’ eram de fato sinônimos”, Bateson desenvolveu teorias onde as relações sociais poderiam ser vistas como “comunicações entre membros co-dependentes cuja interação habitual é caracterizada por circularidades, oscilações, limites dinâmicos e feedback””. (p.203/204)

subjetivo e psicológico em favor de uma exploração da “transformação da existência cotidiana por um conjunto proliferante de tecnologias eletrônicas globais(1993, p.140)”.

Mas talvez desejássemos saber até que ponto o cyberpunk de fato se aloja em um idioma materialista. Por um lado, escritores de cyberpunk despendem muita atenção com as coisas de seu mundo, com distinções sutis, a textura e o sabor da experiência real. Mas, quanto mais os autores de cyberpunk investigavam o material de suas distopias urbanas, mais a outra metade da dialética da FC se afirmava em sua obra. (Roberts, 2018, p. 647)

Essa reafirmação se dá por uma parte do movimento ser influenciado pela ideologia californiana da década de 60. Um movimento de utopia tecnológica que pregava o uso de softwares gratuitos, acesso livre à informação e atitudes de empreendedorismo e do *faça você mesmo*. “Essa ideologia desemboca nas atitudes dos hackers que acreditam no livre fluxo de informação e na pirataria de dados” (Amaral, 2005, p.9). O maquínico aqui se apresenta como condição indispensável da existência humana. Entretanto, escritores cyberpunk ainda possuem uma atitude de desobediência, revolta e normalmente “usam a tecnologia como uma arma contra ela mesma e tentam reduzir o controle de sua forma a partir dos efeitos da indústria da mídia e restabelecer um senso de ameaça, de intensidade” (Amaral, 2005, p.190 apud McCaffery, 1994, p. 289). Os hackers se tornam heróis, o corpo se torna ciborgue, o espaço, ciberespaço e o real, hiperreal. Os elementos ficcionais criados pelo cyberpunk transbordaram para as teorias sociais nas décadas de 80 e 90. Para Fredric Jameson, a expressão literária suprema, se não do pós-modernismo, então do próprio capitalismo tardio” (2006, p. 414). Larry McCaffery(1991) considera o cyberpunk como componente chave para o pós-modernismo “tanto no interior de uma cultura e estética dominantes quanto no interior do novo sistema midiático social e econômico (ou ‘sociedade pós-industrial’) em que vivemos”(1991, p 2). A ironia, a sátira, o pessimismo, a paródia, o intertexto das narrativas cyberpunk consolidaram um novo estilo e forma de se contar ficção científica.

2.4 Jaquetas de couro e luzes de neon: a estética cyberpunk

Mas para entender de fato o impacto do imaginário cyberpunk na cultura, devemos acrescentar mais um elemento nessa equação: a estética. De fato, o cyberpunk é muito mais conhecido pelo seu apelo estético do que qualquer outro aspecto. Como vimos anteriormente, as narrativas cyberpunk da década de 80 eram heterogêneas em temáticas, algumas se passavam no passado, outras no futuro, outras em universos paralelos e algumas no mundo

real ou no virtual. De modo que na literatura não é possível identificar uma estética formal atribuída ao cyberpunk. A legitimação dessa estética vem através do cinema.

Duas coisas fundamentais acontecem com a FC nas últimas décadas do século XX. A mais importante das duas é que ela passa por uma transformação, tornando-se cada vez mais um gênero dominado pela mídia visual e, em especial, pelo que poderíamos chamar espetacularismo visual, um subgênero especial de cinema que se baseia na escala e grandiosidade, nos efeitos especiais, na criação de mundos alternativos visualmente imponentes, na concepção de acontecimentos e seres capazes de impressionar. A segunda coisa, ligada a essa, é que a FC se torna de modo menos marcante uma literatura de ideias, ficando cada vez mais dominada por uma estética imagística. Isso envolve tanto imagens poéticas ou literárias mais convencionais quanto um imaginário visual mais acentuado e poderoso, que penetra a cultura de forma mais geral (um osso, atirado para o céu por um macaco pré-histórico, corte para uma espaçonave em órbita...). (Roberts, 2018, p. 563)

É curioso perceber que a literatura cyberpunk é extremamente influenciada por mídias visuais e sonoras. Em entrevista para Larry McCaffery, William Gibson fala de suas influências do seu livro *Neuromancer*(1984).

O problema com perguntas sobre as “influências” é que elas são usualmente feitas para encorajar você a falar sobre os seus escritos como se você tivesse crescido em um mundo circunscrito por livros. Eu fui influenciado por Lou Reed, por exemplo, tanto quanto fui influenciado por qualquer escritor de “ficção” (McCaffery, 1991, p.265 - tradução nossa).

Apesar de não haver uma estética formalizada, livros como *Neuromancer* possuem em sua escrita elementos suficientes para criarem uma atmosfera única e envolvente. “O céu sobre o porto tinha cor de televisão num canal fora do ar”(1984, p. 3), o ciberespaço eram “linhas de luz alinhadas no não-espaço da mente, aglomerados e constelações de dados. Como luzes da cidade, se afastando...”(1984, p. 77). Gibson tentava dar forma ao que nunca fora descrito, qual a sensação de estar imerso no ciberespaço? Como é a vida no espaço desses universos? Mais do que isso, qual era o cheiro, o sabor e a textura do ar nas cidades cyberpunks?



Fonte: Blade Runner - O caçador de Andróides(1982)

Não é controverso que Blade Runner (Scott 1982) popularizou visuais cyberpunk através de sua "paisagem urbana infinita, chuva contínua e noturna, iluminação de néon e multidões aglomeradas". Enquanto isso, a representação de TRON (Lisberger 1982) de um mundo "de formas abstratas, cores vibrantes de néon e grades quadradas em mosaico" conectou de forma irrevogável esse visual com o ciberespaço. E por último, Videodrome de David Cronenberg (1983) não só associou o modo ao horror corporal (especialmente proeminente no cyberpunk japonês), mas foi importante por sua representação grotesca da tecnologia visceral 'sob nossa pele', fornecendo um imaginário inicial para a síntese humano-máquina. (Mcfarlane, Schmeink, Murphy, 2019, p.134)

Esses três filmes se tornaram clássicos do gênero ganhando importância igual ou superior ao romance de Gibson. Para Adriana Amaral, a produção de tais filmes, isto é, os efeitos especiais, do figurino, da trilha sonora, etc são "inseminados e influenciados pelo[literatura] cyberpunk, enquanto uma visão de mundo norteadora, mas ao mesmo tempo não perdendo a atemporalidade e a relação com as principais temáticas contidas nos textos originais do autor"(Amaral, 2005, p.59). Nesse caso a autora se refere ao romance de Philip K. Dick, Androides sonham com ovelhas elétricas?(1968), que possui diferenças narrativas e textuais imensas da sua adaptação para a tela grande Blade Runner - O caçador de Andróides(1982).

Analisaremos mais a fundo esta obra, entretanto é intrigante como um história centrada na devastação nuclear, na vida precária de prédios em ruínas, na escassez da fauna e flora terrestre, cuja a principal trama é um caçador de recompensa com o sonho de substituir sua ovelha elétrica por uma ovelha viva, seja traduzido para cinema como uma história soturna de detetive numa cidade noir ultra tecnológica. Adriana Amaral defende que a FC cyberpunk não possui argumentos próprios e precisa utilizar elementos de outros gêneros para compor a sua própria trama.

Atualmente (e desde os anos 80) a FC particularmente toma emprestada, tramas de horror e noir, mas também uma atmosfera geral e sentimento de horror e noir, e isso claramente tem a ver com o maior pessimismo da FC, a sua falta de confiança de que a ciência é progressiva e controlável, o seu sentimento de que as pessoas e as questões são ambíguas, fundidas, imprevisíveis, perigosas. (Mas também os filmes de FC que tomam de empréstimo elementos do noir são excitantes, como nós vimos com Matrix). (Amaral, 2005, p.164 apud Palmer, 2005)

O cyberpunk não rejeita a tecnologia, pelo contrário, é a partir dela que promove suas reflexões. A desconfiança e paranóia vem das autoridades, dos governantes, mega empresários monopolistas, da polícia, dos ricos e poderosos e das estruturas que mantêm o sistema funcionando(sejam elas mera ficção ou não) e não da tecnologia. Ao analisar a escrita de Philip K. Dick, Adam Roberts a caracteriza como “dura” e “sub-revisada”, uma escrita sem rodeios, com inconsistências e digressões, revelando a instabilidade mental do autor e as condições materiais em que a obra foi escrita.

Dick é mais celebrado pela complexidade e o rigor com que interroga a noção de que a realidade pode não ser o que parece. Suas melhores novelas apresentam personagens cotidianos por completo, com frequência suburbanos, em geral sem nada de excepcional, que são examinados através de seus (e nossos) preconceitos sobre o mundo à sua volta. Realidade e individualidade dependem da percepção, diz Dick, e a percepção é radicalmente indigna de confiança. Drogas, catástrofe externa, trauma interior, tudo isso pode alterá-la. (Roberts, 2018, p. 513).

Mas essa não é a realidade da tradução estética do cyberpunk para o cinema. Já reconhecidamente retrofuturista, a estética do gênero no cinema é orientada para noções românticas de um futuro imaginado no passado. O impulso nostálgico no cerne deste retrofuturismo cria uma falsa saudade por algo que nunca existiu e que nem a própria literatura de origem deseja retornar. O amálgama de referências visuais a outros gêneros resultam numa nostalgia visual e o colapso da historicidade. Sintoma que não circunscrito apenas a estética cyberpunk mas que se estende a toda produção cultural pós-moderna em formato do que Fredric Jameson vai chamar de *pastiche*.

Jameson chega ao ponto de afirmar que o filme cyberpunk se utiliza de "a canibalização aleatória de todos os estilos do passado, o jogo de alusão estilística aleatória". O retrofuturismo do cyberpunk pode, portanto, ser compreendido como formando recursividades intertextuais e hipertextuais, tecnologicamente viáveis pelo uso de efeitos visuais digitais. Como Andrew Darley apontou, filmes que dependem fortemente de efeitos visuais digitais parecem promover uma forma de "autorreferência (tanto para trás quanto para os lados) às imagens e formas de imagem já existentes". Tome, por exemplo, a franquia de The Matrix dos irmãos Wachowski, que inclui as sequências The Matrix Reloaded (2003) e The Matrix Revolutions (2003), uma série de filmes animados reunidos como The Animatrix (2003), uma série de quadrinhos e vários jogos de vídeo. Esta franquia transmedial brinca intertextualmente com alusões à literatura clássica, como Alice no País das Maravilhas de Lewis Carroll (1865) ou O Mágico de Oz de L. Frank Baum (1900), o

conceito de simulacros de Jean Baudrillard, a estética cyberpunk dos temas retrô-noir de Blade Runner, o estilo de sequências de ação dos filmes chineses de artes marciais e o pós-humanismo filosófico de Ghost in the Shell. (Mcfarlane, Schmeink, Murphy, 2019, p.135)

A essa altura o cyberpunk perde seu status de underground, tanto sua literatura como os movimentos associados artisticamente: artistas plásticos, ilustradores, clubbers e hackers. A solidificação de sua estética pela indústria mainstreaming colocava o cyberpunk em outra lógica de produção acarretando em sua transformação⁵ e para alguns teóricos sua morte. Elementos da cibercultura e da cultura punk foram apropriados pelo cinema em blockbusters de orçamento elevado e histórias biográficas de empresas de tecnologia.

Hackers (Iain Softley, 1995), Piratas do Vale do Silício (Pirates of the Silicon Valley, Martyn Burke, 1999), a trilogia Matrix (Wachowski Brothers, 1999 e 2003) e A senha (Swordfish, Dominic Sena, 2001) entre outros apresentam o mundo dos hackers de forma por vezes heróica, por vezes beirando a criminalidade, mas sempre centrados na figura do aventureiro solitário que precisa desvendar algum tipo de intriga. (Amaral, 2005, p.262)

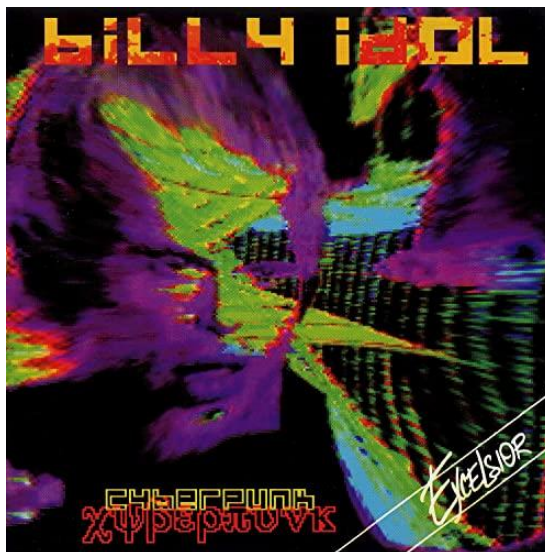
Figura 5



Fonte: videogame Westwood(1997)

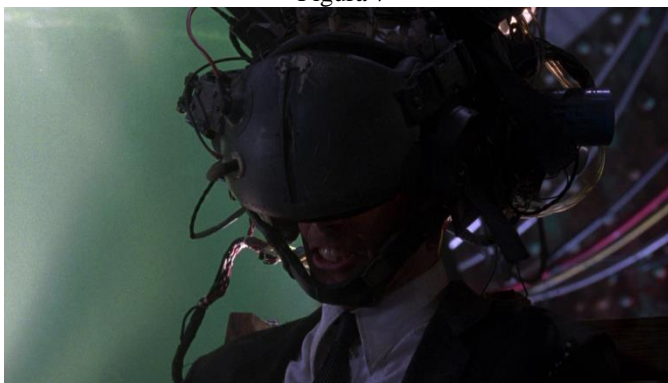
Figura 6

⁵ Em entrevista para Adriana Amaral, a pesquisadora alemã Heuser (2005) afirma que o cyberpunk não morreu de fato apenas se transformou em pós-cyberpunk: “explora uma direção diferente, é menos anti-social e mais alerta a respeito da conexão inseparável, até mesmo interdependência, entre tecnologia e sociedade, focalizando na tecnologia compartilhada como uma ferramenta de poder”.(tradução da autora) (Amaral, 2006, p. 106)



Fonte: capa do álbum Cyberpunk de Billy Idol (1993)

Figura 7

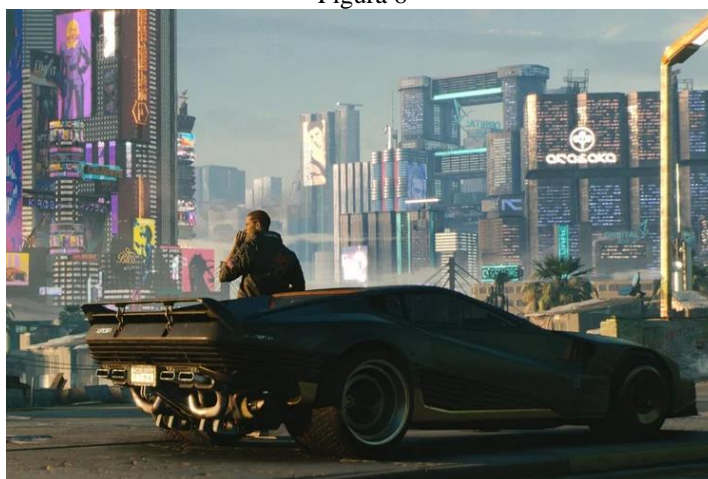


Fonte: Johnny Mnemonic (1995)

Aos Jogos de RPG, videogames, séries de TV, na moda, programas de computador, tudo foi contaminado pela estética cyberpunk agora associada ao futuro nostálgico do retrofuturismo.

A partir da década de 90, alguns autores anunciavam a morte do cyberpunk já outros anunciavam o surgimento do pós-cyberpunk, fomentado por meios e climas sociais que cada vez mais se assemelhavam ao cyberpunk que havia surgido uma década antes, mas que agora estava se tornando rapidamente realidade cotidiana. A popularização do computador pessoal e da internet e do ciberespaço e das políticas do neoliberalismo a muito já deixava de ser uma ideologia e na década de 90 se tornava uma fato, com a normalização das intervenções de atores privados no Estado e a dissolução de políticas assistencialistas. O fim da união soviética e a dissolução política do único concorrente do sistema econômico capitalista, o colapso climático, o fim do pleno emprego e o cansaço do *american way of life*, transbordaram para dentro das narrativas do pós-cyberpunk.

Figura 8



fonte: videogame Cyberpunk 2077(2020)

O pesquisador brasileiro de cibercultura André Lemos, usou os autores Tom Maddox e Andrew Leonard para argumentar que o movimento cyberpunk não morreu de fato, ao contrário, assumiu novas e diferentes formas que impregnaram a cultura, dificultando por esse motivo sua clara identificação. Para Lemos, “o ciberespaço, principal local de tensão das histórias cyberpunks, deixou de ser uma entidade abstrata, ficcional, para estar, hoje, em todas as áreas da vida cotidiana: “That’s right: Cyberspace killed Cyberpunk” afirma Maddox” (LEMOS, p.14. 2004). Para Andrew Leonardo o gênero se tornou “ultrapassado”, já Lemos afirma que isso se deve ao fato de que “o mundo real se tornou o mundo imaginário em muito pouco tempo” (LEMOS, p.14. 2004). Com o tempo presente se aproximando da ficção, a literatura cyberpunk perde o seu *novum* tecnológico e científico, isto é, sua natureza de extrapolação. Pode-se também argumentar que com a associação de sua estética ao retrofuturismo pela indústria cinematográfica, o movimento perde também o seu *novum estético*.

Morto ou não, o movimento(estético-cultural) cyberpunk continua a ser revisitado pelo cinema. Mas por que a estética cyberpunk ainda é tão relevante para o cinema de Ficção Científica das últimas décadas? Essa é fundamentalmente a pergunta principal. O que há na forma em que o cyberpunk interpreta o mundo tão útil à ficção científica atual? Para isso vamos mergulhar na gramática de seus elementos estéticos da literatura cyberpunk no interior dos nossos objetos de pesquisa através de alguns elementos: O grotesco e o neo grotesco, o corpo ciborgue, a cidade technoir e o sublime tecnológico. Adriana Amaral(2005), Mark Dery(1999), TABBI, (1995), identificam esses elementos como característico da estética cyberpunk. Acrescentando a esses elementos a escolha estética da indústria cinematográfica

do retrofuturismo(cujo termo se tornou guarda-chuva para outros subgêneros como steampunk, dieselpunk, teslapunk, etc). Ao descrever a presença aniquiladora da Inteligência Artificial que ameaça dissolver a existência mental de seu protagonista, William Gibson descreve:

A escuridão tomou conta de todos os lados, uma esfera de preto cantante, pressão sobre os nervos de cristal estendidos do universo de dados que ele quase se tornara [...] E quando ele era nada, comprimido no centro de toda aquela escuridão, chegou a um ponto onde a escuridão não podia mais existir, e algo se rompeu. (Gibson, 1984, p. 258)

Algo de aterrorizante e sublime embebida a descrição deste encontro. Gibson parece narrar o incompreensível diante de uma tecnologia tão vasta e incompreensível para a mente humana. Adriana Amaral chamará atenção a natureza gótica dessa literatura. Para ela, o romantismo gótico se apresenta enquanto visão de mundo, “filho tanto dos horrores pensados e vistos em relação à revolução industrial quanto do deslumbramento frente à tecnologia da época nos *freakshows* proporcionados pela ciência”(2005, p. 315).

A textualidade gótica, argumenta Fred Botting, é instável, não fixa e não enraizada em qualquer realidade, verdade ou identidade que não seja a fornecida pelas narrativas, emergindo daí uma ameaça de excesso sublime, de uma nova escuridão de narrativas múltiplas e labirínticas. O cyberpunk, como um modo narrativo mais recente, mas relacionado, focando na celebração de uma espécie de "estranheza urbana" (Schmeink 25) ou tecno-sublime, foi esteticamente influenciado por formas anteriores. Sua combinação definidora de “baixa vida e alta tecnologia” (Ketterer 141) se baseia em uma ampla variedade de convenções, misturando elementos distópicos e de ficção científica com noir cinematográfico e ficção de detetive hard-boiled, combinando livremente elementos cibernéticos de alta tecnologia e horror corporal gótico abjeto com cultura pop pós-moderna e arquitetura futurista em uma estética única. (Mcfarlane, Schmeink, Murphy, 2019, p.264)

Talvez não seja coincidência que o termo retrofuturismo, cunhado por Lloyd Dunn, descreva uma “fascinação ambivalente” com visões utópicas passadas do futuro, isto é, “a discrepância entre o que o futuro já representou e o que ele já não significa”, como afirma Elizabeth Guffey. Apesar do retrofuturismo utilizar muitos elementos do que significaria ser o futuro para o período moderno(como carros voadores, casas inteligentes, mochilas a jato), o retrofuturismo no cinema com características cyberpunk mistura se apoia em uma ideia de futuro de precariedade e acúmulo. Em entrevista para a American Cinematographer, Syd Mead, criador dos carros e cenários urbanos em Blade Runner - o caçador de andróides(1982) conta o direcionamento artístico do diretor Ridley Scott.

Ridley queria que as coisas parecessem que tinham que ser ajustadas um pouco para funcionar — um painel reajustado aqui, uma unidade maior adicionada porque a antiga não funcionava, aquele tipo de aparência de acumulação-acrécimo. (Mead, 1982)

O futuro colado com fita adesiva, improvisado para funcionar pela escassez de recursos. O retrofuturismo estético associado a literatura cyberpunk mantém o descrédito, a desconfiança, a paranóia e a ansiedade dos contextos do presente. E essas características se espalharam por todo o gênero de ficção científica.

Na segunda parte do século que acreditou no futuro[século XX], o imaginário utópico se transformou cada vez mais em distopia, pesadelo da consciência. A literatura de ficção científica é o laboratório central dessa mudança radical. Partindo das origens positivistas do século XIX, autores como Isaac Asimov, Philip José Farmer e tantos outros publicam seus livros a partir dos anos 1940 e 1950, constroem a ideia de um ininterrupto progresso tecnológico e de uma humanidade capaz de estender ilimitadamente seu domínio no espaço e no tempo.(...) Mas no imaginário da ficção científica do final do século, o futuro desaparece aos poucos e o próprio tempo se aplaina até se tornar um agora que se dilata. O cyberpunk é um ponto de chegada dessa dinâmica de colapso do tempo futuro. Pela primeira vez na história da literatura de ficção científica, o cyberpunk anula o futuro e imagina uma distopia presente, ou melhor, sem tempo.(Berardi, 2019, p.75)

Berardi considera o cyberpunk “o ponto de chegada do colapso do tempo futuro”. Isso significa que esse pessimismo, descrédito no futuro não surge com um gênero literário. É necessário nos aprofundarmos um pouco mais nos processos históricos e políticos que levou a transformação das technoutopias da modernidade ao technoir soturno do cyberpunk na pós-modernidade. Tentaremos achar o ponto de partida do cancelamento do futuro no próximo capítulo.

3 Quem cancelou o futuro? – Realismo, pós-modernismo e modernismo

Não foi o cyberpunk que criou o pessimismo em relação ao futuro, muito menos a relação conturbada com o tempo da contemporaneidade. Essa observação é objeto de estudo da arte e da política há certo tempo, seja pela qualidade das condições sociais através dos diferentes sistemas produtivos historicamente, seja pela expressão dessas condições artisticamente. Esta seção não tem a intenção de afirmar o cancelamento metafísico do futuro, mas sim, o de construir a argumentação em torno da densa névoa asfixiante de pessimismo em relação ao tempo futuro, observada por Fisher sob a lente do realismo capitalista. Algo que Hans Gumbrecht (2014) poderia definir como uma análise voltada para a atmosfera ou *Stimmung* - fusão de "uma sensação interior, um estado de espírito tão privado que não pode

sequer ser circunscrito com grande precisão" (*Mood*), como uma "coisa objetiva que está em volta das pessoas e sobre elas exerce uma influência física" (2014, p.2). Chamo atenção ao fenômeno do cancelamento do futuro como uma atmosfera, com atenção especial à forma que envolve os corpos e a realidade material. Tal estratégia pode nos ajudar a compreender o fenômeno em sua forma latente, isto é, presente, porém de maneira contida sob a superfície.

Convido o leitor a imaginar: que imagem vem à sua mente quando pensa daqui a cem anos no futuro? Supondo que o leitor supere momentaneamente a mortalidade e esteja presente e são, o que espera encontrar em um século? Pense um pouco. Pergunte-se por um instante como estarão as cidades do futuro? Como se darão as relações entre as pessoas? Como estarão vivendo seus filhos e netos? Utilizarei este espaço para realizar este exercício. Penso imediatamente em duas possibilidades. A primeira e mais pujante é a de que, provavelmente, não haverá natureza ou meio ambiente para realizar esse sonho futurista e a segunda possibilidade é a de um futuro muito semelhante ao presente com a adição singela de um punhado de novos gadgets no dia a dia. É a inabilidade de produzir novas imagens acerca do futuro que Mark Fisher descreve como o principal mal-estar no realismo capitalista. O conceito contido no título deste trabalho é teorizado por Fisher no livro publicado em 2009 com subtítulo, *Is There No Alternative?* (Não há alternativa?), e traduzido para o português como *É Mais Fácil Imaginar o Fim do Mundo do que o Fim do Capitalismo?* A crítica do autor percorre o declínio da solidariedade de classe e a insegurança material no neoliberalismo, transitando pela mercantilização da cultura até chegar na atmosfera “de resignação derrotista frente a uma realidade implacável” (Fisher, 2020, p.188), da inevitabilidade do capitalismo.

O realismo capitalista, como o entendo, não pode ser confinado à arte ou à maneira quase propagandística pela qual a publicidade funciona. Trata-se mais de uma *atmosfera* penetrante, que condiciona não apenas a produção da cultura, mas também a regulação do trabalho e da educação — agindo como uma espécie de barreira invisível, limitando o pensamento e a ação. (FISHER, 2020, p.33, grifo do autor)

É possível identificar na crítica do autor dois espectros complementares para a criação de tal atmosfera: o sócio político e o cultural. Quanto ao primeiro, Fisher atribui a derrota dos grandes movimentos coletivos (de massa) das décadas de 60 e 70, o arranjo neoliberal instaurado na década 80, isto é, a normalização da subordinação do Estado democrático inglês as demandas do mercado e por fim, “*crash*” econômico e as políticas de

austeridade pós crise imobiliária americana de 2008. Para o autor, isso gerou um “descontentamento generalizado”, concomitante com “a normalização pós-traumática da catástrofe” (Fisher, 2020, p.196). São os objetos da cultura, entretanto, que Fisher dedica atenção especial para compreender os “sintomas” dessa fase do capitalismo. Orientamos teoricamente este capítulo em torno das obras que sustentam o argumento de Mark Fisher, promovendo diálogo entre elas na tentativa de compreender o pensamento do autor.

3.1 Um futuro tranquilo, um futuro Moderno

A principal afirmação de Mark Fisher é a de que a cultura do século XXI é marcada por um profundo “anacronismo e inércia” (Fisher, 2022, p.24). Uma desordem temporal tão normalizada que segundo autor deixou de ser notada. Para Fisher, o anacronismo gera uma sensação de estagnação que modifica a “textura da experiência cotidiana”. Séries de televisão, música pop, filmes, moda, Fisher percorre diversos produtos da década de 80, 90, 2000:

Imagine um disco lançado nos últimos dois anos sendo alçado para trás no tempo, para 1995, por exemplo, e colocado para tocar no rádio. É difícil pensar em um grande impacto nos ouvintes. Pelo contrário, o que mais poderia chocar nosso público de 1995 seria o quão reconhecível é o próprio som: teria realmente a música mudado tão pouco nestes últimos dezessete anos? Compare isso com a rápida mudança de estilos entre os anos 1960 e 1990: um disco de jungle de 1993 escutado por alguém em 1989 teria soado como algo tão novo que ele seria desafiado a repensar o que é música, ou o que ela poderia vir a ser. Enquanto a cultura experimental do século xx foi dominada por um delírio de recombinações, o que fez parecer que a novidade estava sempre disponível, o século XXI é oprimido por uma esmagadora sensação de finitude e exaustão. Não parece o futuro. (Fisher, 2022, p.26)

Fazendo coro a Franco Berardi em seu livro *Depois do Futuro*, Fisher afirma que essas características iniciaram nas décadas de 1970 e 1980.

A modernidade forma com a projeção progressiva do futuro uma unidade indivisível. Modernos são aqueles que vivem o tempo como esfera do progresso rumo à perfeição ou, pelo menos, a uma condição cada vez melhor, mais feliz, mais rica, mais plena, mais justa. A partir de certo momento – e, se me permitem, identifico o ano de 1977 como esse divisor de águas –, a humanidade começou a duvidar que futuro e progresso são equivalentes. (BERARDI, 2019, p.18/19)

Para Fredric Jameson, a modernidade constitui o período histórico em que as estruturas sociais pré-capitalistas ainda eram bastante distintas entre si. Era possível

diferenciar o arcaico ao moderno, a metrópole em oposição ao mundo rural e o processo de modernização desigual do período tornavam as contradições do sistema capitalista evidente.

Na Paris de Apollinaire coexistiam tanto monumentos medievais e cortiços apertados da época da Renascença quanto carros, aviões, telefones, eletricidade, a última moda em roupas e na cultura. Conhecem-se e experimentam-se estes últimos como novos e modernos porque o velho e o tradicional ainda estão presentes. Uma maneira de se narrar a história da transição do moderno para o pós-moderno é mostrar como, a longo prazo, o moderno triunfa sobre e aniquila completamente o velho: a natureza é eliminada juntamente com o velho campo da agricultura tradicional; até os monumentos históricos sobreviventes, agora limpos, tornam-se simulacros brilhantes do passado, e não sua sobrevivência. Agora tudo é novo, mas, pela mesma via, a própria categoria do novo perde seu sentido e torna-se agora algo como um remanescente modernista. (Jameson, 2006, p. 315)

A concepção de tempo no período moderno era orientada para o futuro. Já que a máxima do período era a acumulação, o futuro representava o aumento progressivo de recursos, conhecimentos e valor que acarretaria no inevitável progresso tecnológico. O futuro era sentido de forma linear, uma unidade indivisível que se deslocava quantitativamente. “Modernos são aqueles que vivem o tempo como esfera do progresso rumo à perfeição ou, pelo menos, a uma condição cada vez melhor, mais feliz, mais rica, mais plena, mais justa” (Berardi, 2019, p.19). Para Jameson, na fase moderna do capitalismo, a cultura era em certa medida autônoma e com potencial crítico. Numa posição semelhante a Adorno em seu livro *A Dialética do Esclarecimento*, em que a arte erudita ou “cultura respeitável” se coloca em contraposição a cultura de massas. Enquanto a primeira se afirmava expressão indomável e veículo de protesto, a segunda, produto direto da Indústria Cultural, obliterava as particularidades da arte homogeneizando a experiência. O autor critica a previsibilidade das produções da indústria cultural. “Desde o começo do filme já se sabe como ele termina, quem é recompensado, e, ao escutar a música ligeira, o ouvido treinado é” (1947, p.59). Ainda na mesma página o autor afirma: “A indústria cultural desenvolveu-se com o predomínio que o efeito, a performance tangível e o detalhe técnico alcançaram sobre a obra, que era outrora o veículo da Ideia e com essa foi liquidada.”

Adorno contrapõe a arte moderna à Indústria Cultural: “Emancipando-se, o detalhe tornara-se rebelde e, do romantismo ao expressionismo, afirmara-se como expressão indômita, como veículo do protesto contra a organização. O efeito harmônico isolado havia obliterado, na música, a consciência do todo formal; a cor particular na pintura, a composição

pictórica; a penetração psicológica no romance, a arquitectura. A tudo isso deu fim a indústria cultural mediante a totalidade”(1947, p.59).

Desde que Francis Bacon declara que conhecimento é poder, desde que a burguesia aposta no retorno de seus investimentos e no aumento do capital, desde que o tempo histórico pode ser descrito como tempo de crescimento econômico e de progresso da civilização, o futuro adquire um tom novo. O futuro dos modernos têm duas características tranquilizadoras: em primeiro lugar, é conhecível, porque as tendências escritas na história se desenvolvem conforme linhas de crescimento lineares e porque a ciência pode formular as leis de desenvolvimento da história humana, assim como pode compreender as leis do movimento dos planetas. Em segundo lugar, o futuro é modificável pela vontade humana, pela indústria, pela técnica, pelo planejamento econômico e pela ação política e militar. A ênfase no futuro atinge seu ponto máximo com o positivismo, quando a ciência social pensa que é capaz de prever o devir das ações humanas, seus conflitos e suas escolhas. O século XX acredita no futuro porque crê na ciência que prevê e na política que quer, decide e impõe. (Berardi, 2019, p.74/75)

A modificação do estatuto da ciência é sem dúvida um dos principais indicadores da ruptura entre o moderno e o pós-moderno apontado pelos estudiosos do período. A ciência no período moderno era vista como atividade independente das necessidades do Estado e do Capital, “desinteressada”, cuja finalidade primordial era o rompimento com o mundo das “trevas” do mundo das crenças religiosas e do senso comum. A ciência em seu compromisso com a busca pela verdade é o que Lyotard nomeia de um “metarrelato” moderno, “onde o herói do saber trabalha por um bom fim ético-político, a paz universal”(Lyotard, 2009, p.15). Devo lembrar que é sobre esse fundamento que se cristaliza a Ficção Científica moderna, conhecida como tradicional ou “rígida” - e a que ainda detém o status mais respeitado ainda na contemporaneidade. Na visão de Lyotard, a crise dos metarrelatos se encontra circunscritos dentro da lógica da Europa pós-iluminista, isto é, na credibilidade da auto representação moderna da Ciência e da História como capazes de determinar a Verdade e a Liberdade respectivamente.

3.2 O futuro Pós-Moderno e a quebra do tempo

A incredulidade e desconfiança dos metarrelatos (Lyotard), a homogeneização da cultura por meio de meio do *pastiche* estético (Jameson), o deslocamento de sentido excessivo provocado pela ironia e a paródia como linguagem cultural (Hutcheon) são algumas das

particularidades apontadas para definir a pós-modernidade. Essa divisão ou cisão histórica ainda não desfruta de consenso quanto ao período exato e sua legitimação⁶. Entretanto, são as mudanças estéticas que nos chamam atenção associadas ao pós-modernismo. Deixando de lado as discussões acerca do tema e tomando a acepção mais comum associada ao termo para nomear aos novos discursos e práticas artísticas no teatro, artes visuais, músicas, arquitetura a partir dos anos 1960 no contexto europeu e norte americano. Entretanto, não somente isso, o período pós-moderno é tomado por novas formas de pensamento e filosofia e a tentativa de desconstrução de ideais herdados do iluminismo.

A palavra pós-modernismo refere-se em geral a uma forma de cultura contemporânea, enquanto o termo pós-modernidade alude a um período histórico específico. Pós-modernidade é uma linha de pensamento que questiona as noções clássicas de verdade, razão, identidade e objetividade, a ideia de progresso ou emancipação universal, os sistemas únicos, as grandes narrativas ou os fundamentos definitivos de explicação. Contrariando essas normas do iluminismo, vê o mundo como contingente, gratuito, diverso, instável, imprevisível, um conjunto de culturas ou interpretações desunificadas gerando um certo grau de ceticismo em relação à objetividade da verdade, da história e das normas, em relação às idiossincrasias e a coerência de identidades. Essa maneira de ver, como sustentam alguns, baseia-se em circunstâncias concretas: ela emerge da mudança histórica ocorrida no Ocidente para uma nova forma de capitalismo – para o mundo efêmero e descentralizado da tecnologia, do consumismo e da indústria cultural, na qual a indústria de serviços, finanças e informação triunfam sobre a produção tradicional, e a política de classes cede terreno a uma série difusa de “políticas de identidade”. (Eagleton, 1998, p. 7),

A ideia de futuro ou o modo de percepção temporal também sofre uma mudança durante este período. O tempo linear dos modernos é substituído por uma extrema fragmentação de fluxos acelerados pela nova organização técnico-política dos grandes centros do capitalismo. Com a modernização alcançando os cantos mais afastados no tempo e espaço e integrando-os à lógica de produção do capital, o futuro buscado pela industrialização havia finalmente chegado.

Jameson foi um dos autores que colocava a prova essa tão debatida ruptura, principalmente no âmbito cultural. Para ele, essa periodização deveria significar novos aspectos formais na cultura, novas formas sociais mentais e uma nova organização de produção econômica, ou seja, uma modificação sistêmica no estágio do agora estabelecido capitalismo tardio. Entretanto, ao observar a música do rock *New Wave* de grupos como

⁶ Muitas são as divergências entre os comentadores da pós-modernidade. Há os que negam o termo como Anthony Giddens e Zygmunt Bauman assumindo a continuidade do período moderno com outros conceitos como modernidade líquida, segunda modernidade e modernidade tardia. Perry Anderson, autor de *As origens da Pós-modernidade* (1999), debate mais profundamente em seu livro a natureza ambígua do termo pós-moderno. A partir dele, consideraremos a definição que se tornou comum a partir das décadas de 1970 e 1980, período em que seu uso se espalhou.

Clash, Talking, Heads e Gang of Four, na arquitetura em construções no estilo Internacional, no cinema de Godard e na arte de Andy Warhol com o pop arte, Jameson aponta que a maioria dessas manifestações se apresentam como “reações específicas a formas canônicas da modernidade”. O autor interpreta tais reações como uma “continuidade em relação ao que precedeu e não a quebra, ruptura ou mutação que conceitos como ‘sociedade pós-industrial’ pretendem ressaltar” (JAMESON, 1997, p. 22). Jameson utiliza como referência as principais fases do capitalismo identificadas por Ernest Mandel no livro *Capitalismo Tardio*, sendo elas: o capitalismo de mercado (1846-1890), o capitalismo monopolista ou imperialista (1890-1945) e o capitalismo tardio (a partir de 1945).

É no pós-segunda guerra mundial que o autor identifica a expansão máxima, a forma mais pura de hegemonia do sistema capitalista, no que ele chama de “período chave de transição, um período em que a nova ordem internacional (neocolonialismo, a Revolução Verde, a informatização e a mídia eletrônica) não só se funda como, simultaneamente, se conturba e é abalada por suas próprias contradições internas e pela oposição externa” (Jameson, 1982, p.2). Para o autor, o pós-moderno se apresenta mais moderno do que o tempo moderno. Com a completa homogeneização dos traços residuais do arcaico, rural, antigo e pré-capitalista. Para Jameson, “tudo chegou à mesma hora no grande relógio do desenvolvimento ou da racionalização (ou pelo menos foi o que se deu segundo a perspectiva do ‘Ocidente’)” (Jameson, 1997, p. 313-314). A expansão do capital para todos os aspectos da vida humana é uma das condições de mudança de percepção do futuro destacado por Franco Berardi. As limitações de expansão do capital invertem a lógica de colonização de fora para dentro.

Nos anos 1950 e 1960, o imaginário de ficção científica e futuroológico era dominado pela ideia de expansão espacial. A conquista do espaço extraterrestre era considerada a direção de desenvolvimento de um futuro imaginável. Quando, em 1969, Neil Armstrong pisou na Lua, o futuro utópico se tornava realidade presente para todos os telespectadores da Terra. Em seguida, por motivos variados, aquela direção de desenvolvimento se interrompeu ou desacelerou e, atualmente, a direção de expansão e de desenvolvimento parece ser a conquista do espaço interno, do mundo interior, o espaço da mente, da alma: o espaço temporal. (BERARDI, 2019, p.85)

Essa conquista se fez possível graças ao avanço tecnológico dos sistemas de informação e comunicação e da lógica cibernética. A lógica do desempenho, da ação

orientada por dados e *feedback*, do que é eficientemente acelerado, celebrando não somente a redução do espaço físico e temporal mas sua completa dissolução. Para Berardi, há uma “verdadeira cisão entre a percepção subjetiva do tempo que flui e a recomposição objetiva do tempo na produção de valor” (2019, p.109). De um lado, uma economia puramente financeirizada, isto é, desconectada de qualquer elemento produtivo quantificável, atrelada a um fluxo contínuo de infotrabalho em escala global; por outro, temos a saturação do cérebro social pela aceleração de estímulos ditando o ritmo da corporeidade do indivíduo de maneira ininterrupta.

O véu da infosfera se torna cada vez mais denso, e o estímulo informativo invade cada átomo da atenção social. O tempo mental não é infinito nem passível de expansão ilimitada. O agente físico e existencial do cibertempo, a mente individual, elabora os sinais com o ritmo lento da matéria orgânica. Podemos aumentar o tempo de exposição do organismo às informações, podemos ficar mais tempo diante da tela do computador ou acelerar os tempos de reação aos estímulos provenientes do universo da hipermídia. Mas a experiência não pode ser intensificada além de certo limite. Pois, além de certo limite, a aceleração da experiência provoca uma redução da consciência do estímulo, uma perda de intensidade que concerne à esfera da estética, da sensibilidade e também da ética. Arthur Kroker escreve, em *Data Trash*: “Mais informação, menos significado”. Para acelerar e fluidificar a circulação econômica das informações, é preciso remover das vias de informação toda ambiguidade, porque a ambiguidade diminui o ritmo da troca de informação. Mas não há significado sem ambiguidade. Do mesmo modo, podemos dizer: mais informação, menos futuro, porque o futuro não é nada sem ambiguidade. (BERARDI, 2019, p. 87)

Ocasionalmente assim a supressão do tempo do corpo pelo tempo da máquina, com um “presente é tão denso que o cérebro não pode se separar dele” (2019, p.86). Mark Fisher também faz uso dessa ideia ao citar Franco Berardi. Ele identifica uma “tensão entre o infinito do ciberespaço e a finitude vulnerável do corpo e do sistema nervoso”. O autor elucida que não advoga por um discurso anti-tecnológico, mas de certa forma reconhece que este imperativo gera uma “sensação difusa de pânico”. Jameson trabalha com uma ideia semelhante em seu texto *Pós-modernidade e Sociedade de Consumo*, ao atribuir a esquizofrenia a condição temporal pós-moderna. Tomando como referência a experiência de temporalidade lacaniana, Jameson compara os deslocamentos da linguagem atrelados ao distúrbio do relacionamento entre significante e significado, isto é, a esquizofrenia como a experiência do presente densamente vivida pelo sujeito pós-moderno.

(...)o esquizofrênico não chega a conhecer dessa maneira a articulação da linguagem, nem consegue ter a nossa experiência de continuidade temporal tampouco, estando condenado, portanto, a viver em um presente perpétuo, com o qual

os diversos momentos de seu passado apresentam pouca conexão e no qual não se vislumbra nenhum futuro no horizonte. (Jameson, 1982, p.5)

A comparação da temporalidade pós-moderna com a condição da esquizofrenia não vem à toa, de fato, o autor a usa como base para a forma de dominação do tempo e espaço no período pós-moderno. Para Jameson, a produção cultural pós-moderna é dotada de profunda repetição dos estilos e da estética moderna, carecendo de originalidade e orientada regressivamente para uma nostalgia encenada. *Pastiche*, ele enfatiza em seu texto, a utilização de uma língua morta, a imitação de estilos desaparecidos no tempo, a paródia sem o senso de humor corrompido pelo valor de troca. Deter-nos um pouco na obra de Jameson se torna pertinente, uma vez que ao teorizar sobre o realismo capitalista, Mark Fisher o utiliza como base fundadora do pensamento em consenso ou não. De fato, o que Fisher nomeia como realismo capitalista pode ser enquadrado na rubrica do pós-modernismo, admitido pelo próprio. Mas então, por que criar um novo conceito? O que há no realismo capitalista de Fisher que merece tanta atenção deste trabalho? Tentaremos pensar ponto a ponto na argumentação do próprio autor. Ao contrário do pós-modernismo, o realismo capitalista parece não fazer diálogo com o período moderno.

O trabalho de Jameson sobre o pós-modernismo começa com uma interrogação sobre a ideia, defendida por gente como Adorno, de que o modernismo, só por suas inovações formais, possuía desde já um potencial revolucionário. Ao invés disso, o que Jameson viu acontecer foi a incorporação dos motes modernistas pela cultura popular (de repente, por exemplo, as técnicas surrealistas apareceram na publicidade). Ao mesmo tempo que formas particulares do modernismo foram absorvidas e mercantilizadas, o credo modernista sua atribuída fé no elitismo e modelo monológico e verticalizado e de cultura foi desafiado e rejeitado em nome da “diferença”, da “diversidade” e da “multiplicidade”. O realismo capitalista não mais encena esse tipo de confronto com o modernismo. Ao contrário, a derrota do modernismo é simplesmente aceita periodicamente, mas apenas como um estilo estético cristalizado, mas não mais como um ideal de vida. (Fisher, 2020, p.17)

Podemos pensar no potencial revolucionário da arte moderna como uma reflexão sobre os impasses relativos às formas de produção e recepção artística. Essa reflexão pode ser orientada para o papel da cultura e da arte no capitalismo tardio do pós-guerra ou da sua subordinação à indústria cultural de Adorno. Entretanto, apesar de ambos depositarem na cultura certa responsabilização pela sensibilidade do espírito, pela construção de imagens potenciais, a breve distância temporal-histórica que separa Fisher de Jameson provoca um fenômeno interessante. A dicotomia entre arte erudita e a indústria cultural que para Jameson

ainda causava estranhamento e escândalo, para Fisher carece de alteridade sistêmica, dificultando cada vez mais o surgimento de zonas culturais alternativas e/ou independentes.

O trabalho de Jameson sobre o pós-modernismo começa com uma interrogação sobre a ideia, defendida por gente como Adorno, de que o modernismo, só por suas inovações formais, possuía desde já um potencial revolucionário. Ao invés disso, o que Jameson viu acontecer foi a incorporação dos motes modernistas pela cultura popular (de repente, por exemplo, as técnicas surrealistas apareceram na publicidade). Ao mesmo tempo que formas particulares do modernismo foram absorvidas e mercantilizadas, o credo modernista sua atribuída fé no elitismo e modelo monológico e verticalizado e de cultura foi desafiado e rejeitado em nome da “diferença”, da “diversidade” e da “multiplicidade”. (Fisher, 2020, p.17)

O sacrifício da diferença ou do dissenso da arte revolucionária é transformado em um estilo comodificado pela própria indústria. Enquanto Adorno e Jameson denunciaram em suas obras a incorporação de estilos inovadores e vanguardistas, Fisher parece denunciar a “*precorporação*: a formatação e a moldagem prévia dos desejos, aspirações e esperanças pela cultura capitalista” (2020, p.18), isto é, o nascimento de uma cultura já ancorada em ideias capitalistas desde sua origem. É possível interpretar que, para Fisher, o realismo capitalista é somente mais uma fase “inevitável” do *modus operandi* do próprio sistema.

Em primeiro lugar, nos anos 1980, quando Jameson desenvolveu pela primeira vez sua tese sobre o pós-modernismo, ainda existiam - pelo menos em nome - alternativas ao capitalismo. Hoje, contudo, estamos lidando com um senso de exaustão e esterilidade política muito mais profundos e mais generalizados. Nos anos 1980, o “socialismo real” ainda persistia, mesmo que na fase final de seu colapso. Na Inglaterra, as linhas de fratura do antagonismo de classes estavam completamente expostas, em razão de conflitos como a Greve dos Mineiros de 1984-1985. A derrota desse movimento foi um momento importante no desenvolvimento do realismo capitalista [no Reino Unido], tão ou mais significativo em sua dimensão simbólica quanto em seus efeitos práticos. O fechamento das minas foi defendido precisamente com base no argumento de que mantê-las abertas não era “economicamente realista”, e os mineiros foram retratados como os últimos atores de um romance proletário fracassado. Os anos 1980 foram o período no qual o realismo capitalista se estabeleceu, com muita luta, e criou raízes. Foi a época em que a doutrina de Margaret Thatcher de que “não há alternativa” - um slogan tão sucinto para o realismo capitalista quanto se poderia querer - se transformou em uma profecia autorrealizável brutal. (Fisher, 2020, p.16)

Em seu livro lançado em 2009 no EUA, Fisher indagava a ausência de âncora histórica da geração mais jovem que a sua própria geração, afirmando que “para a maior parte das pessoas com menos de 20 anos, na Europa e na América do Norte, à falta de alternativas ao capitalismo não é nem sequer uma questão” (p.16). Até a produção deste trabalho, a

distância entre o último adversário real do capitalismo e o presente só aumentou. Seria necessário outro mapeamento para descobrir se o descontentamento da década de 2020 é mais ou menos efetivo do que dos anos de 2010. Tal descontentamento generalizado que de certa forma parece ser uma das principais características do funcionamento do realismo capitalista. Ao apontar a falta de engajamento político dos alunos ingleses, Fisher diz:

Não por uma questão de apatia, nem de cinismo, mas de impotência reflexiva. Eles sabem que as coisas vão mal, mas mais do que isso, “sabem” que não podem fazer nada a respeito. No entanto, este “conhecimento”, esta reflexão, não é uma observação passiva de um estado das coisas já existentes, É uma profecia autorrealizável. (Fisher, 2020, p.43)

O realismo aqui se iguala a uma perspectiva “deflacionária de um depressivo”. Para Fisher, o capitalismo não mais precisa argumentar que é o melhor sistema já que venceu em todos os âmbitos. Ele é plenamente autoconsciente de si e de suas contradições e já não projeta nenhum caminho a ser seguido. A noção moderna de progresso se descolou completamente de seu significado (no futuro ou no presente), o crescimento econômico e a replicação do estilo de vida capitalista não gera nada a não ser a destruição do ambiente que sustenta a vida no planeta. O realismo capitalista gera mudanças profundas na percepção do futuro. A esquizofrenia temporal de Jameson, a intensidade de um passado e futuro comprimidos no presente, para Fisher, causa certa inércia. O anacronismo que leva a estagnação, onde o tempo parece eternamente suspenso, “terra de ninguém, que nunca se move, nunca muda, nunca envelhece, que permanece para sempre gelada e silenciosa” (Fisher, 2022, p.23).

3.3 Um pouco de distopia e utopia

Outra mudança que alterou o exercício imaginativo sobre o futuro é o descrédito das narrativas e projetos utópicos da modernidade pela pós-modernidade. E indo além, da insuficiência crítica das distopias da pós-modernidade no realismo capitalista. Este último, apontado por Fisher como um sintoma causado pelo “sentimento disseminado de que o capitalismo é o único sistema político e econômico viável, sendo impossível imaginar uma alternativa a ele” (2020, p.10). Em sua crítica ao filme Filhos da Esperança (2006), Fisher pontua com rigidez: 'Houve um tempo em que filmes e romances distópicos eram exercícios semelhantes ao ato de imaginação - os desastres que descreviam serviam de pretexto para a

emergência de diferentes formas de vida' (Fisher, 2020, p.10). Interessante observar que *Filhos da Esperança* é uma narrativa futurista que não se enquadra dentro do que se pode chamar de ficção científica cyberpunk, entretanto, recebe de Fisher uma crítica comum a essas narrativas: seu hiperrealismo.

O mundo ali exibido parece mais com uma extrapolação ou exacerbação da nossa própria realidade do que com uma alternativa a ela. Neste mundo, tal como no nosso, o ultra-autoritarismo e o capital não são de modo algum incompatíveis: campos de concentração e franquias de cafeterias famosas coexistem lado a lado. Em *Filhos da Esperança*, o espaço público foi abandonado, dando lugar a amontoados de lixo e animais selvagens (em uma cena especialmente marcante vemos um veado atravessar correndo uma escola abandonada). Os neoliberais, realistas capitalistas por excelência, celebram a destruição do espaço público, mas, contrariando suas expectativas oficiais, o Estado, em *Filhos da Esperança*, não é dissolvido, mas apenas reduzido às suas dimensões básicas: militares e policiais. Em *Filhos da Esperança*, a catástrofe não é iminente e tampouco já aconteceu. Ao invés disso, está sendo vivida. (idem, 2020, p.10)

Um mundo distópico “tal como o nosso” repete o autor algumas vezes durante essa análise. Não apresentar grandes digressões com o presente material é uma característica que define obras distópicas contemporâneas. Já as utopias no entanto parecem distantes da janela político-temporal teorizada por Fisher, sendo sinônimos de um sonho distante, fantasia e ilusão. A diferenciação dessas duas vertentes, utópica e distópica, alimentou a ficção científica durante boa parte de sua existência. Seu impacto cultural na criação de imagens positivas e/ou negativas acerca do futuro é imensurável.

3.3.1 O bom lugar da Utopia

Figura 9



Fonte: Utopia(1516)

A escrita utópica foi um importante exercício de extrapolação imaginativa na ficção científica. O termo vem do livro publicado em 1516, de mesmo nome de sir Thomas More, que relata uma excursão a uma ilha imaginária de nome Utopia. “O nome é um trocadilho em três níveis, sugerindo ou-topos ou “em lugar nenhum”, eu-topos ou “um bom-lugar” e u-topos ou “terra em forma de U”, que descreve a disposição geográfica da ilha imaginária de More”(Roberts, 2018, p. 92). Nesta ilha a sociedade é estruturalmente aperfeiçoada “os bens são possuídos em comum; a instrução é generalizada; a população é bem organizada, produtiva e feliz; e assim por diante (idem, 2018, p. 92). Roberts observa que a inovação na novela de More não recai sobre o fato de que ela imagine um mundo melhor, “literatura, a cultura e o discurso humano cotidiano vêm imaginando mundos melhores há milhares de anos – uma colheita melhor, caça melhor, maior glória em batalha”2018, p. 94). O que torna Utopia de More diferente é a tentativa de sistematizar a mudança total de tal sociedade, reimaginando sua estrutura se perguntando “como as coisas podem melhorar?”.

É justamente a forma como articula o argumento utópico, estabelecendo uma nova organização política a partir da crítica à política inglesa de sua época, que torna o texto de More absolutamente inovador em relação ao seus antecedentes, rompendo com a tradição milenarista ao apresentar uma sociedade ideal que dispensa a vinda do Salvador para existir, e que, pelo contrário, é fundamentada numa nova organização social e na criação e cumprimento de leis que efetivem tal organização. (Figueredo, 2015, p. 327)

Podemos assumir que More inaugurou o modelo exemplar de utopia no período moderno que por sua vez vai influenciar imitadores ao longo dos anos seguintes.

O pensamento utópico procura mostrar – e assim se diferencia do milenarismo – que a organização da sociedade é produto dos homens e das mulheres que nela habitam, não de alguma ordem imposta de fora, por Deus ou pela natureza. Se a sociedade humana é má é porque é mal organizada. Os relatos utópicos demonstram que, ordenada de outra forma, ela poderia ser melhor, mais justa, mais solidária, mais harmônica. Já se percebe, aí, um insuspeito ponto de contato entre o realismo de Maquiavel e o utopismo: para ambos, o mundo social é aquilo que seus habitantes fazem dele. (Figueiredo apud Miguel, 2006, p. 62)

Utopia é um exercício de idealização da condição de sua própria realidade político-social. More não indica em sua obra que o universo criado é localizado no futuro. O deslocamento cognitivo neste caso é mais geográfico do que temporal. Roberts tenta em sua genealogia articular uma diferenciação entre o relato utópico de More e ficção científica.

Há uma viagem para a Utopia de More (1516), mas o essencial do livro é notavelmente enraizado e caseiro. Os próprios utópicos não são viajantes ou exploradores (têm de obter uma licença até mesmo para visitar uma das cidades utópicas) e, nas palavras de Tony Davies, “o que é interessante” sobre o livro “é como tudo isso parece não futurista, uma comunidade pacífica, igualitária, combinando uma simplicidade monástica de vida com a imaginada tranquilidade de uma era dourada há muito esquecida” (Davies, p. 73). (Roberts, 2018, p. 94)

Narrativas utópicas semelhantes a Utopia se apoiam em pilares legitimados anos depois pela filosofia iluminista: a capacidade de conhecer com certeza a realidade através da ciência, a crença de que o conhecimento puro e livre de subjetividade pode de certa forma emancipar o homem e a razão como salvadora da alienação, do obscurantismo e da selvageria. São eles também que sustentarão a ficção científica rígida no período moderno e nos anos subsequentes, os chamados “metarrelatos”⁷.

René Descartes em 1637, no livro “Discurso do Método”, como um expoente desta perspectiva, defende o sujeito racional que depende apenas dele e do uso da sua razão para conhecer os princípios universais e necessários que regem a natureza e a vida. Com esta intenção de se obter o justo através da verdade, temos os contratualistas clássicos modernos que ofereceram modelos explicativos filosófico-

⁷ O termo pode ser pensado como o relato dentro do relato. Em seu livro *A condição Pós-moderna* (1979), Lyotard argumenta que o processo de legitimação da ciência (ordenadora do conhecimento) se dá através de um relato, exercendo sobre seu próprio estatuto um metadiscurso, “legitimando o saber por um metarrelato, que implica uma filosofia da história, somos conduzidos a questionar a validade das instituições que regem o vínculo social: elas também devem ser legitimadas” (1970, p.20). O autor tensiona questões como: quem decide o que é saber, e quem sabe o que convém decidir?

jurídicos à sociedade humana, que associavam o conhecimento da verdade à manifestação do bom e do justo. (Silva, 2012, 221)

Quando começou a se desenvolver como modalidade de escrita, o gênero literário utópico proporcionou aos escritores e pensadores ultrapassar limites imaginativos aplicados secularmente pela Igreja Católica, “a liberdade intelectual e originalidade da escrita utópica tenderam a alinhar esse modo com os discursos radicais e protestantes do século XVI” (Roberts, 2018, p. 97). Esses exercícios imaginativos promovem a fertilização do terreno da tradição em desenvolvimento da FC. O lugar ideal, sistematicamente imaginado, abre o imperativo de especulação, e que segundo Roberts, autoriza “o envolvimento imaginativo com a alteridade” (Roberts, 2018, p. 98), requisitos fundamentais para narrativas de Ficção Científica.

Um relato utópico possui as seguintes características gerais: o insularismo, por isso são cidades fora do espaço comum, isoladas, por isso ilhas, geralmente; uma economia encerrada em si mesma, e que despreza o dinheiro, o ouro, etc.; a regularidade, isto é, uma sociedade estável, livres das contingências inevitáveis dos espaços e tempos reais; a legislação é fruto de uma intervenção divina, e não decorrência sócio-histórica; A uniformidade social é outra importante característica do gênero utópico, não restando espaço para manifestações individuais de seus habitantes; em decorrência disso, a igualdade é outra aspiração utópica, eliminando-se, assim, as classes sociais historicamente comuns; outra derivação do gênero utópico é a vigilância, ou policiamento; o coletivismo é também fundamental para a construção utópica, que permite, no conjunto das características já apresentadas, a felicidade, que nunca é individual; por fim, a educação é mais um traço que delineia os relatos utópicos, importante para a orientação dos ideais de uma dada sociedade utópica. (TROUSSON apud CARDOSO, 2014, p.32)

Outra obra utópica que apresenta características similares a de More é A Cidade do Sol (1602) do clérigo italiano Tommaso Campanella. A cidade utópica construída com sete muralhas circulares concêntricas, governada por Hoh, um rei benevolente e sábio. Campanella imagina uma cidade em que a propriedade é também coletivizada, com a tecnologia como ferramenta de melhoria de qualidade de vida: “carrinhos terrestres impulsionados por grandes velas, navios com autopropulsão e máquinas voadoras; elementos de ciência e cultura são escritos nos muros para edificação pública” (Roberts, 2018, p. 97).

As ciências têm um importante papel na formação dos cidadãos e na organização social de Cidade do Sol. É ela que garante estabilidade e segurança plena aos cidadãos, não coincidentemente tal ciência permanece descrita e pintada nas paredes da cidade à vista de

todos. O progresso científico associado aqui à utilidade e ao controle da natureza é uma promessa de desenvolvimento e felicidade dentro do relato utópico de Campanella.

Ah! Se você soubesse, diz o almirante genovês, quantas coisas aprenderam da astrologia e também dos nossos profetas acerca do século vindouro! Dizem eles que, em nossos dias, num período de cem anos, acontecem mais fatos dignos de história do que nos quatro mil anos do mundo anterior, e que maior número de livros foram publicados neste último século do que nos cinquenta passados. (Campanella, 1978, 272)

Não demorou muito para haver certa transformação no deslocamento cognitivo das utopias sair do geográfico e ir para o temporal “Somente a forma de utopismo que surgiu no século XVIII será realmente orientada para o futuro (já que o iluminismo como um todo será orientado em direção ao futuro)”(Figueiredo apud Heller, 2012, p. 333). Tais histórias fertilizam a mente também de pensadores que propuseram projetos políticos radicais apoiados nos princípios humanistas do período moderno e nos ideais dessas sociedades utópicas.

O mito da ausência de estado (MARTINS, 2007, p. 50) e de regulação política entre os povos recém descobertos na América, embasa a ideia do comunismo como sistema ideal – por ser primitivo e, portanto, “puro”. Esta noção, apenas iniciada na época de More se desenvolve nos dois séculos seguintes e culmina na ideia de que o homem é naturalmente bom, base do socialismo utópico. A propriedade privada, a existência de classes, o acúmulo de riquezas e o egoísmo tornam o homem mau, sendo assim – e isso já aparece tanto em More quanto em Campanella – a propriedade privada deve ser abolida. (Figueiredo, 2015, p. 333)

Em seu livro "A Condição Pós-Moderna", Lyotard (1979) se debruça enfaticamente sobre a filosofia de Marx e seu projeto de emancipação política. A crítica da sociedade alienada, isto é, a raiz da injustiça social que se dá pelo desconhecimento do sujeito sobre o verdadeiro "motor" da história, a luta de classes. À luz da consciência, possibilita a esse metassujeito percorrer o caminho político e histórico do que é bom e justo, como um fim universal, a sociedade sem classes. O princípio de que a "humanidade eleva-se em dignidade e em liberdade por meio do saber" (Lyotard, 1979, p.62) é legitimado por esse sujeito que agora é autor e produtor desse futuro utópico. Interessante observar que muitos dos ideais de movimentos fundacionais do Cyberpunk também se apoiam nesses princípios utópicos. O Manifesto Hacker, ensaio escrito em 1986 por um hacker de pseudônimo "The Mentor", influenciou e ainda influencia muito a consciência da comunidade hacker sobre si mesma e seus objetivos. Seu fundamento ético de livre acesso à informação, circulação livre de

conhecimento e a ampliação ou até dissolução de fronteiras como raça, gênero e nacionalidade.

Nós buscamos conhecimento... e vocês nos chamam de criminosos. Nós existimos sem cor de pele, sem nacionalidade, sem preconceito religioso... e vocês nos chamam de criminosos. Você constrói bombas atômicas, você empreende guerras, você assassina, engana, e mente para nós e tentam nos fazer acreditar que é para o nosso próprio bem, contudo nós somos os criminosos. (The Mentor, 1986 - tradução nossa)⁸

Em certo ponto, o narrador proclama sua elevação em relação aos que condenam em seu manifesto, "Meu crime é o de ser mais esperto que você, algo pelo qual você nunca vai me perdoar." Ele abraça a tecnologia como forma de emancipação, "este é o nosso mundo agora... o mundo do elétron e do interruptor, a beleza da transmissão," e encerra proclamando certa coletividade e massificação da comunidade hacker, "Você pode parar este indivíduo, mas você não pode parar todos nós... afinal, somos todos parecidos" (The Menthor, 1986 – tradução nossa). Em sua reinterpretação deste manifesto, a escritora McKenzie Wark, em seu livro "Um Manifesto Hacker," parece oferecer uma reformulação inspirada na filosofia marxista do ciberespaço e da ética hacker. O livro é centrado na questão da propriedade intelectual como centro do conflito entre a classe produtora da inovação, a saber, a classe proletária e os exploradores dessa inovação, a classe burguesa.

As classes temem essa abstração implacável do mundo, da qual suas fortunas ainda dependem. Todas as classes, exceto uma: a classe hacker. Nós somos os hackers da abstração. Produzimos novos conceitos, novas percepções, novas sensações, extraídas de dados brutos. Seja qual for o código que hackeamos, seja uma linguagem de programação, linguagem poética, matemática ou música, curvas ou colorações, somos os abstratores de novos mundos. Quer nos representemos como pesquisadores ou autores, artistas ou biólogos, químicos ou músicos, filósofos ou programadores, cada uma dessas subjetividades é apenas um fragmento de uma classe que ainda está se tornando, pouco a pouco, ciente de si mesma como tal. (Wark, 2004, p. 14 - tradução nossa)

A autora expande a comunidade hacker ao status de classe e inclui produtores de inovação que vão além do campo da cibernética. Por estar mais distante da década de 80 e escrito em um contexto de quase totalidade do ciberespaço e da cibercultura, tal manifesto parece não ver mais a necessidade dessa separação assumindo a totalidade dos circuitos de informação. A autora continua evocando a utopia em seu manifesto:

⁸ O Manifesto Hacker foi divulgado em 8 de janeiro de 1986, escrito por Loyd Blankenship(The Mentor) logo após sua prisão. Este Manifesto é considerado pedra angular de unificação da comunidade hacker influenciando muitos outros escritos do tipo. Disponível no blog oficial do escritor: <https://phrack.org/issues/7/3.html>

O que torna nossos tempos diferentes é a aparição no horizonte da possibilidade de um novo mundo, há muito imaginado—um mundo livre da necessidade. A produção de abstração alcançou o limiar onde pode romper as correntes que prendem firmemente a interesses de classe ultrapassados e regressivos, uma vez por todas. Debord: “O mundo já possui o sonho de um tempo cuja consciência deve agora possuir para realmente vivê-lo”. (Wark, 2004, p. 17 - tradução nossa)

O sonho de um mundo livre da necessidade, alcançado por meio da consciência, é fundamental nas utopias e no humanismo, e se manifesta em obras como "Neuromancer" (1984), com o cowboy-hacker Case, ainda que com certa energia de protesto. Isso não quer dizer que a obra de Gibson se configure como utopia em si; pelo contrário, seu caráter ambivalentemente crítico o aproxima mais dos relatos distópicos. Entretanto, na década de 80, o ciberespaço ainda representava um espaço de liberdade, esclarecimento e até mesmo de emancipação, para os escritores de narrativas cyberpunk.

3.3.2 Distopias em toda parte

As distopias nascem dando luz aos aspectos negativos das utopias. Nenhuma utopia é totalmente perfeita e muitos deles carecem de princípios tidos como fundamentais. Como exemplo mais emblemático são os escravos da ilha da Utopia de More que existiam “para suprir os déficits de produção e realizar tarefas impróprias para os utopianos”(Figueiredo, 2015, p.337). Homens e mulheres também possuem tarefas pré-determinadas na narrativa. Será que a ilha de More era mesmo uma utopia para escravos e mulheres?

O projeto de More, assim como todas as utopias que o sucedem, apresenta como fragilidade fundamental o caráter estático. Para existirem e subsistirem de modo perfeito as utopias devem ser imutáveis. Isto aparece já em Platão; a Atlântida entra em colapso porque se torna múltipla, heterogênea, conflituosa nas instituições e nos costumes, assim, afasta-se dos deuses fundadores e se permite lançar ao movimento profano da história, que acaba por tragá-la para sempre nos abismos do oceano. Isso não significa, contudo, que sua narrativa não abra precedentes para os que acreditam que a superação dos defeitos do contrato social pode levar à perfeição das sociedades humanas. (Figueiredo, 2015, p. 337)

As distopias invertem as narrativas utópicas e revelam suas contradições se utilizando da sátira ou da ironia.

Toda utopia sempre surge com sua distopia implícita, seja a distopia do status quo, que a utopia se designa a discutir, ou a distopia que se desenvolve durante o processo de corrupção própria da concretização da utopia. (GORDIN, 2010, p.3)

Como gênero literário, as distopias se estabelecem no final do século XIX, “quando o capital entrou em uma nova fase com o estabelecimento da produção monopolizada e à medida que o estado imperialista moderno estende seu alcance interno e externo” (MOYLAN, 2000, p.xi).

Quando os projetos utópicos da modernidade causam traumas sociais violentos e fracassam em estabelecer a felicidade, a distopia ganha terreno, tendo inicialmente o futuro como palco central dessa disputa. A ascensão de regimes totalitários na Europa pós-primeira guerra fortificaram uma nova gramática estética distópica na ficção científica. Livros como *Admirável mundo novo* (1932) de Aldous Huxley, *Fahrenheit 451* (1953) de Ray Bradbury e *1984* (1949), de George Orwell caçoam de um futuro utópico e bom criado “pela vontade humana, pela indústria, pela técnica, pelo planejamento econômico e pela ação política e militar” (Berardi, 2018, p.74) e refletem a paranóia e descrença em torno dos metarrelatos iluministas. Com a totalidade da modernidade até mesmo “a ciência social pensa que é capaz de prever o devir das ações humanas, seus conflitos e suas escolhas. O século XX acredita no futuro porque crê na ciência que prevê e na política que quer, decide e impõe.” (Berardi, 2018, p.74). A tensão entre utopias e distopias fertilizaram as narrativas de Ficção Científica até a metade do século XX.

(...) Se as primeiras são concebidas como paraísos, é porque se acredita que são irrealizáveis, e se as segundas são infernos, é porque são consideradas verossímeis num futuro mais ou menos próximo. A primeira característica de um paraíso é que ele não existe; tentar concretizá-lo é fazê-lo desaparecer. (...) Presenciamos assim uma curiosa relação dialética entre a utopia, a realização desta e a contrautopia; a primeira prediz um paraíso, que alguns tentam concretizar; concretizando-se, o sonho adquire aspectos de inferno, o que suscita novos profetas, que anunciam e advertem numa contrautopia contra o primeiro projeto, sonho que se tornou pesadelo. (Minois, 2015, p. 685)

A incredulidade caracterizada por Lyotard como a principal condição pós-moderna se estende através da confiança na racionalidade científica, na inerente associação das formas de saber e conhecimento associadas ao sujeito e aos produtos diretos dessa racionalidade a saber a tecnologia. A ciência se torna um “jogo de linguagem”, o sujeito falho e fragmentado, as instituições são relativizadas e o Estado corrupto, contrariando a expectativas moderna de controle e perfeição, “porque a utopia não faz concessões; ela prevê um mundo perfeito, logo necessariamente intolerante em relação à imperfeição” (MINOIS, 2015, p.685).

O homem mostra que não é capaz de dominar a natureza e a vida dos sujeitos não se parecia em nada com as propostas de esclarecimento iluministas, ou de racionalidade positivista. Pelo contrário, a tecnologia se radicaliza de tal forma que parece converter-se em portadora dos medos e temores dos homens. Com base nestes medos e temores as distopias aparecem como crítica à ordem vigente e às promessas utópicas feitas até à virada do século (Figueiredo, 2012, p. 356)

Como já dito a expansão do capitalismo e submissão de todas as instituições modernas ao serviço do capital cria-se a ideia, do que Lyotard(1979) aponta como a comodificação do conhecimento científico e a subjugação do progresso tecnológico a essa expansão. Não por coincidência, a tecnologia se torna a causadora direta ou ferramenta causadora de males como hipervigilância, controle social, massificação das subjetividades, desastres e descontroles ambientais e holocaustos nucleares.

Na idade pós-industrial e pós-moderna, a ciência conservará e sem dúvida reforçará ainda mais sua importância na disputa das capacidades produtivas dos Estados-nações. [...]. Sob a forma de mercadoria informacional indispensável ao poderio produtivo, o saber já é e será um desafio maior, talvez o mais importante, na competição mundial pelo poder. Do mesmo modo que os Estados-nações se bateram para dominar territórios, e com isto dominar o acesso e a exploração das matérias-primas e da mão-de-obra barata, é concebível que eles se batam no futuro para dominar as informações. Assim encontra-se aberto um novo campo para as estratégias industriais e comerciais e para as estratégias militares e políticas (Lyotard, 1979, p. 4)

Tal gramática distópica impregnará as diversas subdivisões e subgêneros da Ficção Científica até o fim do século XX, entre elas o cyberpunk. Podemos rastrear a tecnofobia da ficção científica *New Wave*, na década de 60, por exemplo, a partir da desconfiança dos Estados-nações em fazer o uso ético de seu poderio tecnológico e militar. Mas será possível o uso ético de tecnologias de destruição em massa como armas nucleares? A discussão sobre a natureza ética dos avanços tecnológicos promovida por produtos culturais como a *New Wave* coloca em foco ideal moderno de que a evolução tecnológica é sinônimo do aperfeiçoamento das estruturas sociais. Paradoxalmente, a utopia custa a morrer no século XX, se manifestando dessa vez em um novo espaço. “A utopia virtual nasce no ponto de divergência e depois de convergência entre a rede – o espaço comum de compartilhamento social e cognitivo – e o sistema integrado do capital global”(Berardi, 218, p. 81). Se a princípio o ciberespaço pode ser idealizado como um novo território, como uma nova cultura(cibercultura), descentralizador dos grandes mecanismos de controle; por outro lado uma vez que o capital se expande sobre ele, o ciberespaço se transforma em uma eficiente ferramenta de controle e

vigilância. Berardi atribui o salto tecnológico do capitalismo à desregulamentação da economia e a construção da internet. Já Lyotard também deposita nas transformações nas tecnologias informacionais certa responsabilidade.

Nessa sociedade contemporânea as decisões não caberão mais às classes políticas dirigentes e sim a especialistas que têm acesso aos autômatos, máquinas cibernéticas detentoras das mais importantes informações. A economia agora largamente determinada pela tecnologia, muda as funções dos Estados, e isso exige novas alternativas sociais, as quais se distanciam do marxismo e do socialismo, tidos agora como superados. (Marinho apud Lyotard, 2008, p.7)

A máquina cibernética parece trazer novamente ao centro a questão da legitimidade do conhecimento, só que dessa vez “com explosiva exteriorização do saber em relação ao sujeito que sabe”(Lyotard, 1979, p. 4). Lyotard compara o impacto da circulação das informações em máquinas cibernéticas “do mesmo modo que o desenvolvimento dos meios de circulação(transportes), dos sons, e em seguida, das imagens(*media*)”(Lyotard, 1979, p. 4).

Em seu estudo Flávio Raimundo Giarola analisa 23 obras de ficção científica - entre filmes e séries - identificou que a distopia cibernética é o tema mais recorrente em produtos culturais futuristas das décadas de 1980 e 1990, associados a “supremacia das máquinas ou aos dilemas associados à inteligência artificial e à tecnologia”(idem, 2016, p.16). É curioso notar a diminuição da ansiedade do apocalipse nuclear nesses produtos - temática que segundo a coleta de dados feita pelo estudo era recorrente em obras da década de 1960 e 1970.

A crise das representações sobre o futuro ligadas às armas nucleares não significaram, no entanto, um alívio. Ao contrário, o pessimismo encontrou um novo cenário na ideia de dominação das máquinas e no movimento cyberpunk, que associaram, de forma intensa, a distopia às tecnologias. Sete obras cinematográficas recorrem ao tema da supremacia das máquinas ou aos dilemas associados à inteligência artificial e à tecnologia: Blade Runner: o caçador de andróides, O exterminador do futuro e O exterminador do futuro 2: o dia do julgamento, Robocop, Ghost in the Shell, O homem bicentenário e Matrix. Além desses, temos também o livro Neuromancer. A percepção negativa de um futuro associado à tecnologia é um dos fortes sintomas da crise de confiança no progresso e em suas realizações (REIS, 2012, p. 54). Cabe citar a análise feita por David A. Wilson (2002, p. 222-223) sobre o filme Blade Runner: o caçador de andróides, um verdadeiro "pesadelo tecnológico. (...) O filme representa um alerta sombrio sobre as consequências de um mundo guiado pela tecnologia".(Giarola, 2016, p. 16)

Outro tema recorrente é o da crise ambiental, tratando das consequências negativas das ações do homem sobre a natureza que levariam a escassez de recursos e aniquilação da

vida. Filmes com temática de engenharia genética - Gattaca (1997) - e pandemias - livro Ensaio Sobre A Cegueira(1995) - se fizeram presentes nesta década.

Figura 10



Fonte: Filhos da Esperança(2006)

A ansiedade em torno das máquinas cibernéticas cria o ambiente atmosférico cultural diferente das distopias, antítese de utopias, do início desta seção. A extrapolação de elementos da realidade social contemporânea na narrativa atribui à distopia certa característica crítica e indagadora. Em seu compromisso com o protesto, a distopia pode retornar ao fundamento do esclarecimento, evitando o apocalipse iminente, através do conhecimento e da razão. Entretanto, que sentido imaginativo tem o relato distópico se o apocalipse já aconteceu? É o que indaga Mark Fisher quando afirma que filmes e romances distópicos costumavam servir no passado de exercícios de imaginação e criação de “diferentes formas de vida”, mas que apresentam dificuldades em servir tal exercício no realismo capitalista.

Em Filhos da Esperança, a catástrofe não é iminente e tampouco já aconteceu. Ao invés disso, está sendo vivida. Não há um momento pontual do desastre. O mundo não termina com uma explosão, ele vai se apagando, se desfazendo, desmoronando lentamente. Quem causou a catástrofe por vir? Não se sabe. Sua causa está distante, em algum lugar do passado, tão desconectada do presente que parece o capricho de algum ser maligno: um milagre negativo, uma maldição que penitência alguma é capaz de afastar. (Fisher, 2020, p.10)

Não mais a catástrofe da realidade que parodia, nem a crítica a um projeto utópico do passado, as distopias parecem ter outro papel cultural nesta fase proposta por Mark Fisher. A crítica não faz efeito, uma vez que "uma crítica moral ao capitalismo, enfatizando as maneiras pelas quais ele gera miséria e dor, apenas reforça o realismo capitalista" (Fisher, 2020, p. 33).

Para o autor, a crítica que tenta desvelar a realidade como ela realmente é pode paradoxalmente reforçar essa realidade. Podemos observar isso em narrativas distópicas cada vez menos pessimistas, isto é, com algum tipo de alteridade sistêmica - mesmo que negativa - e cada vez mais realistas, ou seja, mais semelhantes ao cotidiano contemporâneo. Um realismo que, segundo o autor, apenas reforça e naturaliza determinações políticas e de “realista” não tem nada. Este trabalho entende o cyberpunk como a forma mais compatível de ficção futurista distópica sob a égide do realismo capitalista. Já que o cyberpunk não espera o apocalipse, “já o adquiriu, acolheu, elaborou, e imagina um mundo no qual não aconteceu nada mais que o desenvolvimento das virtualidades presentes no mundo atual” (Berardi, 2018, p.80). No próximo capítulo exploraremos mais a fundo a gramática estética cyberpunk a partir de seus produtos cinematográficos.

4 Mergulhando na gramática estética cyberpunk

4.1 O humano artificial: robôs, andróides e ciborgues

Deitada numa maca, uma mulher repousa desacordada, olhos fechados e expressão vazia. O zunido constante da máquina que a monitora preenche a sala somando-se aos passos e murmúrios de engenheiros e policiais. O que aconteceu? Seu cérebro havia sido hackeado. Major Kusanagi observa o cérebro da moça envolto em uma carapaça de titânio, seu crânio, os fios e cabos que vazam de sua cabeça, responsáveis por conectar mente e corpo. “Esta é intérprete do Ministro, seu cybercérebro foi invadido há 23 minutos via conexão telefônica”, Aramaki chefe da divisão de segurança pública o Setor 9 explica a Major sua missão: Encontrar o hacker apelidado de Mestre dos Fantoques antes que este invada a alma da mulher na maca. Algo na cena chama atenção de Kusanagi, ela olha pensativa para a cabeça exposta da intérprete e a versão virtual de seu cérebro no monitor.

Figura 11



Fonte: Ghost in the shell(1995)

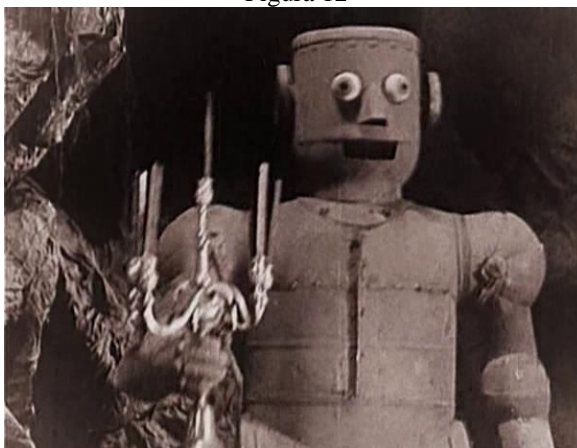
Ela própria também possui o cérebro envolto em um crânio de titânio, na verdade, seu corpo inteiro é sintético. Ossos, músculos e até mesmo parte do cérebro são artificiais. De fato, no universo criado pela animação Ghost in the Shell(1995), no Japão de 2029, não ser um pouco ciborgue é a exceção. Não é a imagem do corpo aberto que impressiona Kusanagi, ela é cotidiana para a ciborgue. Para Donna Haraway, a figura ciborgue é tanto uma criatura da ficção quanto da realidade social. O organismo híbrido de máquina-humano-animal, o ciborgue povoa a ficção científica contemporânea.

No final do século XX, neste nosso tempo, um tempo mítico, somos todos quimeras, híbridos – teóricos e fabricados – de máquina e organismo; somos, em suma, ciborgues. O ciborgue é nossa ontologia; ele determina nossa política. O ciborgue é uma imagem condensada tanto da imaginação quanto da realidade material: esses dois centros, conjugados, estruturam qualquer possibilidade de transformação histórica. (Haraway, 2009, p.38)

O ciborgue leva ao extremo o clássico paradoxo do homem maquínico, mecanizado e modificado que permeia a cultura cinematográfica. O homem sintético que podemos encontrar em duas vias quase sempre na máquina que se torna humana e do homem que se torna máquina. As imagens geradas por esse exercício ficcional no cinema parecem ter gerado criaturas circunscritas a três na natureza: o robô, o androide e o ciborgue. O primeiro e o segundo são seres sintéticos construídos para mimetizar a natureza humana. O robô foi o primeiro a surgir neste exercício ficcional em filmes ocidentais como, *The Master Mystery* (1919), - figura 12 - e *O homem mecânico* (1921), ainda como uma caricatura reducionista. Com corpo feito de chapas de metal, o rosto inexpressivo e articulações pouco fluidas, tais

criaturas jamais seriam confundidas com seres humanos. Dentro de suas narrativas os robôs são produtos do avanço científico e tecnológico.

Figura 12



The Master Mystery (1919)

No filme *Metrópolis* (1927), no entanto, já é possível perceber um design mais humanoide com a robô Eva Futura. Tal máquina é criada com o propósito além da mera servidão dos primeiros robôs, mas sim como uma substituta para o falecido interesse romântico do cientista Rotwang.

Outra alegoria fílmica que merece ser citada é a criatura de *Frankenstein* (1931). Ao contrário da versão produzida pela Edison Manufacturing Company (1910), na qual o monstro ganha forma e vida por meio da imersão de um esqueleto humano em poções cheias de vapor, a criatura da versão de 1931 se aproxima da concepção do robô e do androide. O trajeito mecânico e os rebites metálicos no pescoço da criatura encarnada por Boris Karloff são marcadores que, ao aproximá-la da máquina, afastam-na da natureza humana. (Joon Ho, 2005, p.6)

Figura 13



Fonte: *Metrópolis* (1927)

A antropomorfização de robôs por meio de um corpo sintético humanoide (seja ele de metal e/ou tecido orgânico como mostra a figura 14) transforma robôs em androides. Na ficção científica, androides associam robôs humanoides virtualmente aos seres humanos de tal forma que distinção seja impossível de se notar.

O androide aparece na literatura de ficção científica em 1886, em *A Eva futura*, romance que narra a história de um Thomas Edison fictício que empreende a construção de Hadaly, a mulher artificial perfeita. No livro, o termo androide [andréide] é usado como o nome técnico do ser humano artificial, descrito como sendo constituído de quatro partes: “um sistema vivo, interior” que compreende, dentre outras coisas, o “movimento regulador íntimo ou, melhor dizendo, a ‘alma’”, um “mediador plástico, (...) uma espécie de armadura com articulações flexíveis na qual o sistema interior está solidamente fixado”, que por sua vez é revestido por uma “carnadura” artificial “superposta ao mediador” reproduzindo “o relevo da ossatura, o desenho das veias, a musculatura, a sexualidade do modelo”.” (Joon Ho Kim, 2005, p.67)

O corpo para essas criaturas pode significar certa ambiguidade no seu reconhecimento à primeira vista. A semelhança dessas figuras provoca nos seres certa paranoia nos seres que questionam se a mimese vai além da estrutura corporal. Se algo parece com um humano, se comporta como humano e até simula emoções humanas então deve ser humano. Por isso é comum que androides possuam graves falhas de caráter, incapacidade de demonstrar empatia e compaixão ou outra deficiência moral, de forma que demonstrem que sua interioridade é inferior a dos humanos ‘naturais’. O caminho contrário é também possível com os humanos reconhecendo a humanidade na máquina adquirida no decorrer do tempo. O status desses seres maquínicos depende exclusivamente de sua capacidade corporal e psíquica de simular seus criadores. Entretanto é interessante notar que tanto robôs quanto androides, mesmo os mais humanoides, permanecem circunscritos à lógica funcional e utilitarista de seus predecessores maquínicos.

Figura 14



Fonte: O Exterminador do Futuro (1984)

O ciborgue percorre o caminho oposto. Em oposição a robôs e andróides que simulam a natureza humana, ciborgues são a materialização da ideia de que o funcionamento do corpo(principalmente) e da mente humana de certa forma não difere do funcionamento de máquinas e animais.

A ideia fundamental dessas alegorias tem raízes na Cibernética , ciência que busca unificar o comportamento de máquinas e seres vivos nos mesmos modelos lógico-matemáticos. Para a Cibernética, a descontinuidade entre máquina e ser vivo é apenas circunstancial, pois não são meras metáforas um do outro, mas manifestações que podem ser reduzidas à mesma natureza. Os conceitos e as tecnologias que se seguiram depois de Wiener tiveram enorme impacto na vida cotidiana e na forma como o mundo é apreendido.(Joon Hoo Kim, 2016, p.70)

No discurso da ciência moderna, o corpo-ciborgue se apresenta como uma consequência do inevitável avanço técnico-científico, uma reparação dos erros da natureza e a fronteira final da ordem em meio ao caos que a própria ciência moderna não pode prever, metrificar ou controlar. A cibernética formaliza tal discurso na chamada pós-modernidade com a equiparação de homens a coisas e dessa forma “organismos biológicos...tornam-se sistemas bióticos, dispositivos de comunicação como outros. Não existe nenhuma separação ontológica fundamental em nosso conhecimento formal de máquina e organismo, de técnico e orgânico” (Haraway, 1991, p.177).

Depois de ter sido baleado em serviço, Murphy, um policial recém-chegado no distrito de Detroit, será transformado em uma espécie de policial-robô/ciborgue. Robocop(1987) faz escolhas interessantes para mostrar a construção do corpo de Murphy.

Figura 15



Fonte: Robcop(1987)

A cena total dura cerca de 6 minutos de câmera estática e subjetiva (figura 15). Engenheiros e executivos da corporação OCP - Omni Consumer Products, surgem e somem do campo de visão enquanto apertam parafusos, encaixam peças robóticas despreocupadamente. A imagem recebe um tratamento que simula a qualidade de TVs de tubo, com estática e eventuais desligamentos. É possível entender que durante o procedimento de construção de seu corpo Murphy está consciente, ele vê e ouve tudo, entretanto está impedido de falar ou se mexer. “Ele está online!” diz uma das engenheiras. “O que está acontecendo?” Pergunta o executivo-chefe responsável pelo projeto. “Conseguimos salvar o braço esquerdo” outra funcionária se gaba com orgulho. “O que? Eu pensei que tínhamos concordado com a prótese total do corpo, certo? Agora, tire o braço.” O executivo se irrita com a equipe e estala os dedos em frente a Murphy. “Ele pode entender o que eu estou dizendo?”, ele pergunta preocupado ao funcionário mais próximo. “Não importa. Nós vamos apagar sua memória de qualquer forma” (Figura 16).

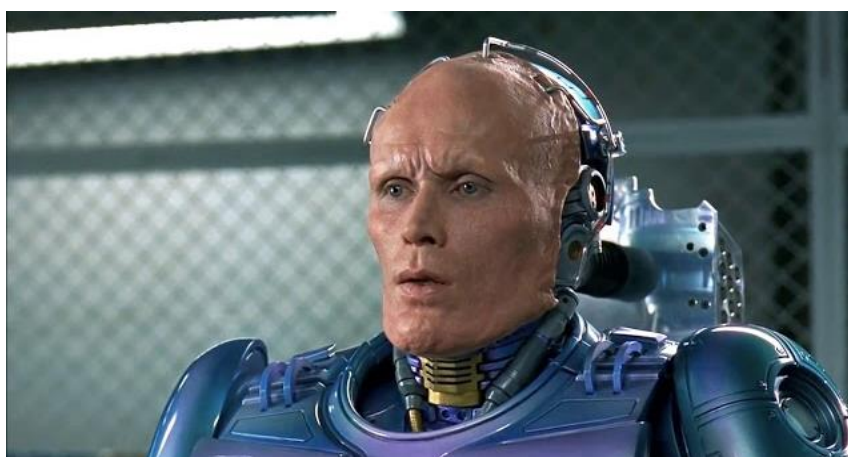
Figura 16



Fonte: Robcop(1987)

O tom da cena é uma mistura de cinismo despuadorado e humor. Em algum momento ouvimos de um executivo “bem, ele está legalmente morto, então podemos fazer praticamente qualquer coisa que quisermos”. Entretanto, a câmera subjetiva nos coloca no lugar do policial. Murphy é apenas um homem vulnerável que perdeu a agência sobre seu próprio corpo para uma corporação. Apesar de não ser exclusividade do gênero, é em narrativas cyberpunk que as ambiguidades do corpo ciborgue são exploradas mais intensamente. Nesse tipo de narrativa quase sempre tal corpo é subjugado por um poder maior representado pelo Estado ou por empresas privadas.

Figura 17



Fonte: Robcop(1987)

Em seu ensaio Manifesto Ciborgue, Donna Haraway possui uma visão curiosa das potencialidades da ideia do ciborgue. Para ela, os hibridismos do corpo ciborgue dissolvem as

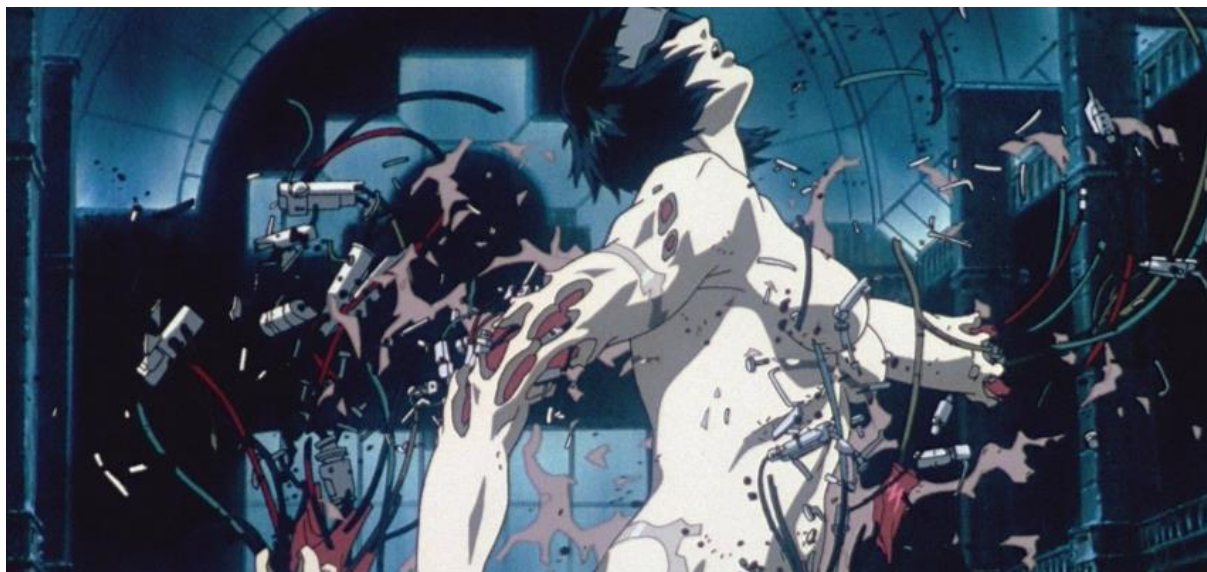
antigas premissas do humanismo clássico. Entretanto, a autora alerta do uso do que ela chama de política-ciborgue pelos poderes verticalizados, isto é, as modificações biológicas do corpo visando mais eficiência na produção econômica e militar. Não à toa ao discorrer sobre o controle do corpo pela política-ciborgue, Haraway traça um paralelo entre o conceito de biopolítica Michael Foucault. A autora comenta:

A produção moderna parece um sonho de colonização ciborguiana, um sonho que faz com que, comparativamente, o pesadelo do taylorismo pareça idílico. Além disso, a guerra moderna é uma orgia ciborguiana, codificada por meio da sigla C3I (comando-controle-comunicação-inteligência) – um item de 84 bilhões de dólares no orçamento militar. Estou argumentando em favor do ciborgue como uma ficção que mapeia nossa realidade social e corporal e também como um recurso imaginativo que pode sugerir alguns frutíferos acoplamentos. O conceito de biopolítica de Michel Foucault não passa de uma débil premonição da política-ciborgue – uma política que nos permite vislumbrar um campo muito mais aberto. (Haraway, 2009, p.38)

É possível imaginar o corpo como sendo a principal excepcionalidade do ciborgue mas também a sua maior fraqueza. Tal vulnerabilidade é quase sempre figurada como um corpo aberto. Dentro e fora se misturam e o pudor é rapidamente esquecido. Na emblemática cena de construção de seu corpo, vemos o interior de Kusanagi, músculos, ossos e por fim a pele. O corpo da policial é mostrado nu e despudorado. É praticamente nua também que Kusanagi utiliza seu traje invisível para as missões. Em algum momento mais a frente vemos a ciborgue exercer tamanha força para abrir a carcaça do tanque de guerra possuído pelo Mestres do Fantoches, que seu corpo inteiro explode em vários pedaços. Kusanagi parece não se importar com isso. Não raro a maioria dos corpos retratados no cyberpunk são corpos ciborgues e não raro também que a violação destes integra sua trajetória narrativa. A atmosfera em torno do corpo no cyberpunk se aproxima do que podemos chamar de grotesco.

(...)o grotesco ignora a superfície sem falha que fecha e limita o corpo, fazendo dele um fenômeno isolado e acabado. Também, a imagem grotesca mostra a fisionomia não apenas externa, mas ainda interna do corpo: sangue, entranhas, coração e outros órgãos. Muitas vezes, ainda, as fisionomias interna e externa fundem-se numa única imagem.." (Bakhtin, 2013, pág. 278)

Figura 18



Fonte: Ghost in the shell

4.1.1 Grotesco e o Neogrotesco

O sangue, as vísceras, os órgãos internos, a contaminação do interno pelo externo, à primeira vista podemos aproximar o corpo ciborgue à estética grotesca através da morte. O termo datado do século XV, se origina da palavra italiana *grotta* que significa gruta ou porão. Em seu livro *Império do Grotesco*, Muniz Sodré e Raquel Paiva versam de maneira extensa sobre as origens e transformações do grotesco.

O comum nesses casos é a figura do rebaixamento (chamada de *bathos*, na retórica clássica), operado por uma combinação insólita e exasperada de elementos heterogêneos, com referência frequente a deslocamentos escandalosos de sentido, situações absurdas, animalidade, partes baixas do corpo, fezes e dejetos - por isso, tida como fenômeno de desarmonia do gosto ou *disgusto*, como preferem estetas italianos - que atravessa as épocas e as diversas conformações culturais, suscitando um mesmo padrão de reações: riso, horror, espanto, repulsa. (Sodré, 2002, p.17 - grifo do autor)

A imagem do corpo idealizada no período moderno valoriza a individualidade, a unidade e a assepsia. Um corpo não afetado pelo cosmos, podemos pensar, fechado em si mesmo de modo que preserve a essência do espírito que o move. Eram as faculdades do espírito e não o corpo que ocupam nas artes clássicas um lugar privilegiado e especial. Entretanto, o corpo-grotesco, como observa Bakhtin, subverte a valorização da elevação metafísica do espírito e abraça a animalidade inerente à condição humana.

A propriedade característica do novo cânon - ressalvadas todas as suas importantes variações históricas e de gênero - é um corpo perfeitamente pronto, acabado, rigorosamente delimitado, fechado, mostrado do exterior, sem mistura, individual e expressivo. Tudo o que sai, salta do corpo, isto é, todos os lugares onde o corpo franqueia os seus limites e põe em campo um outro corpo, destacam-se, eliminam-se, fecham-se, amolecem. Da mesma forma se fecham todos os orifícios que dão acesso ao fundo do corpo. Encontram-se na base da imagem a massa do corpo individual e rigorosamente delimitada, a sua fachada maciça e sem falha. Essa superfície fechada e unida do corpo adquire uma importância primordial, na medida em que constitui a fronteira de um corpo individual fechado, que não se funde com os outros. Todos os sinais que denotam o inacabamento, o despreparo desse corpo, são escrupulosamente eliminados, assim como todas as manifestações aparentes da sua vida íntima. As regras de linguagem oficial e literária que esse cânon origina, interdizem a menção de tudo que diz respeito à fecundação, à gravidez ao parto, etc., isto é, tudo que trata do inacabamento, do despreparo do corpo e da sua vida propriamente íntima. Uma fronteira rigorosa traça-se então entre a linguagem familiar e a linguagem oficial do 'bom-tom'. (Bakhtin, 2013, p. 279 e 280)

O corpo-grotesco é aberto à contaminação e aceita o cosmo ao seu redor. Muito da estética grotesca é focada nas contradições sociais, “na animalidade básica” das relações humanas e na transgressão de valores tidos como elevados.

O comum nesses casos é a figura do rebaixamento (chamada de *bathos*, na retórica clássica), operado por uma combinação insólita e exasperada de elementos heterogêneos, com referência frequente a deslocamentos escandalosos de sentido, situações absurdas, animalidade, partes baixas do corpo, fezes e dejetos - por isso, tida como fenômeno de desarmonia do gosto ou *disgusto*, como preferem estetas italianos - que atravessa as épocas e as diversas conformações culturais, suscitando um mesmo padrão de reações: riso, horror, espanto, repulsa. (Sodré, 2002, p.17 - grifo do autor)

Não é preciso ir tão longe para perceber a similaridade do corpo-grotesco com o corpo ciborgue. Para Haraway, o ciborgue não se estrutura pela dicotomia do público e privado, também não é possível nenhuma hierarquia entre cultura e natureza de modo que “uma não pode mais ser o objeto de apropriação ou de incorporação pela outra”(p. 39). Invocar o grotesco enquanto categoria estética na figuração do corpo no cyberpunk significa afirmar que a organização interna de tais elementos produzem certa atmosfera em torno dessas obras e efeitos artísticos de qualidade singular.

Essa combinatória organizada (e não uma simples mistura) é o que se pode chamar de categoria estética, ou seja, um sistema coerente de exigências para que uma obra alcance um determinado gênero (patético/trágico/dramático, cômico/grotesco/satírico) no interior da dinâmica da produção artística. A categoria responde tanto pela produção e estrutura da obra quanto pela ambiência afetiva do espectador, na qual se desenvolve o gosto, na acepção da faculdade de julgar ou apreciar objetos, aparências e comportamentos. (Sodré e Paiva, 2002, p. 34)

Tais afetações quase sempre giram em torno do absurdo, do inexplicável, do ridículo, do terror e da repulsa aos corpos apresentados. Em narrativas cyberpunk o terror biológico é explorado à exaustão. A simbiose entre homem e máquina é figurada como um pesadelo em muitas histórias centrada na desconfiança dos seres maquínicos e artificiais.

“Máquinas são compostas de várias partes. Podem ser montadas e desmontadas. Elas podem ser abertas para modificações ou consertos. A ideia de um ser constituído de novas partes não é apenas repulsiva mas pode não ser menos horrível se lembrar da possibilidade da perda de membros. A ideia que um olho direito que caia ou uma genitália cortada que pode ser reconstituída por via tecnológica também pode provocar horror” (Wilson, 1995, pág. 246)

Figura 19



Fonte: Matrix(1999)

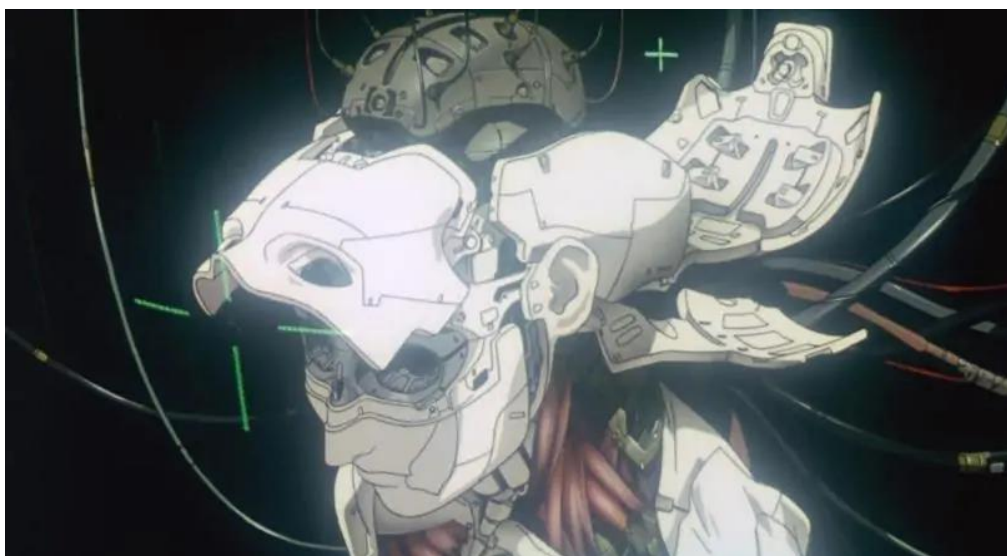
Mark Dery(1999) e Muniz Sodré fazem eco de um mesmo conceito para se referirem a obras com características cyberpunk. Para eles o Neogrotesco define com precisão a cultura cyberpunk como um todo. Centrado dessa vez no corpo “pós-biológico”, afirma Sodré, o neogrotesco substitui a natureza pelo artificial e tecnológico em um corpo que já ultrapassa a dimensão físico-química da vida como conhecemos.

Através de exemplos retirados da cultura pop norte-americana (sejam elas das artes plásticas, fotografia, entre outros) o crítico novaiorquino conta a trajetória da estética do neogrotesco, dos freakshows da época vitoriana aos vídeos de artistas como Nine Inch Nails, David Bowie e Marilyn Manson, das exposições de arte aos filmes de Tarantino, do underground ao mainstream, dos relatos médicos expostos ao museu ao cyberpunk, da cultura popular à subcultura, em um constante fluxo de forças. O corpo, a carne, o sangue, a matéria humana em sua não humanidade é a tônica dessa estética e, aparentemente, se contrapõe às questões de descorporificação

presentes nas temáticas cyberpunks. Apesar de tentar se livrar do “estorvo” no qual a carne teria se convertido, o corpo ainda é a fronteira final dos autores cyberpunks,” (Amaral apud Dery, 2006, p. 58)

O estorvo do corpo não some completamente nas primeiras literaturas cyberpunk. Ainda é possível identificar certo ressentimento de suas limitações. De fato, os implantes cerebrais, peças biônicas e toda a engenharia bioquímica que os permeia são resíduos do valor muito presente na ficção científica do período moderno: é preciso superar o corpo para elevar a mente. Um detalhe provoca certa diferença. O olhar desencantado e cínico das narrativas cyberpunk não somente sobre o corpo mas sobre o próprio espírito em si. A elevação do corpo perde certo valor transcendental e metafísico, característico das narrativas de Asimov na metade do século XX, por exemplo, e ganha tons mais simplistas que oscilam entre vaidade, desespero e sobrevivência.

Figura 20



Fonte: Ghost in the Shell(1995)

No fundo das águas profundas da cidade fictícia baseada em Hong Kong, New Port City, Kusanagi mergulha em si mesma. A ciborgue lida com a questão do espírito a certo tempo neste ponto da narrativa. O corpo em sua completude artificial ainda guardaria um espírito humano? Enquanto emerge a superfície e se dirige ao barco de apoio, um diálogo interessante nos revela a natureza das suas modificações. Batou, também parte ciborgue, pergunta preocupado porque sua parceira de trabalho arrisca a integridade do seu corpo mergulhando e se há algo a incomodando. “Você quer sair do setor nove?”, ele diz. Kusanagi

não responde de imediato e então devolve com outra pergunta: “Batou, o quanto ainda sobrou do seu corpo original?” Ele se ofende. Essa é uma pergunta muito pessoal neste universo. Ela relembra os aprimoramentos de ambos: “controle metabólico, aumento da percepção sensorial, melhoria nos reflexos e na capacidade muscular, processamento rápido na capacidade de gerar dados. Graças aos nossos ciber-cérebros e corpos biônicos.” E acrescenta com ironia: “E daí se não podemos viver sem um alto nível de manutenção? Quem somos nós para reclamar?” Batou parece ainda mais ressentido quando diz “Não vendemos nossas almas para o setor nove.” Ele mesmo não parece convencido dessa afirmação e Kusanagi continua: “Sim, temos escolhas. Podemos nos demitir quando quisermos mas teríamos que dar de volta ao governo nossas partes ciborgues e cérebros aumentados. Todos os componentes que me fazem enquanto indivíduo”.

Figura 21



Fonte: Ghost in the Shell(1995)

Se por acaso Kusanagi devolver todas as suas partes ciborgues implicaria em deixar de existir por completo. Seu corpo é, na verdade, uma ferramenta de trabalho, uma propriedade projetada por uma empresa privada que serve a um órgão governamental. A revelação de que caso Major deseje sair do setor 9, terá que devolver tal corpo, altera significativamente as noções de existência, privacidade e controle da diegese deste universo. O corpo ciborgue apresentado como uma figuração infeliz da normalidade da tragédia cotidiana.

O grotesco pode surgir na visão de quem sonha, de quem devaneia, de quem exprime uma visão desencantada da existência, assimilando-a como um jogo de máscaras ou uma representação caricatural. Desta maneira, pode assumir formas fantásticas, honoríficas, satíricas ou simplesmente absurdas. (Sodré e Paiva, 2002, p. 55)

O pesadelo de um corpo capacitado para trabalhar em plena otimização anda lado a lado com um corpo excluído para sempre de acessar tal esfera. É o que acontece com o Case, marginal, 24 anos de juventude perdida, descrito como um cowboy-hacker no romance de Gibson. Após ter enganado seus antigos patrões, Case tem o corpo quebrado, sua conexão com a ‘matriz’(mundo virtual global onde toda a humanidade trabalha e se relaciona) envenenado por uma toxina que corre nas suas veias. Um hacker sem conexão é um cowboy sem cavalo. Incapaz de trabalhar, Case não passa de um ladrão faminto. Mas a exploração do corpo para o trabalho não parece ser uma extrapolação digna de uma estética grotesca, o leitor pode pensar. A punição através do corpo, a engenharia biológica, a expansão das habilidades mentais a fim de alcançar a máxima eficácia em corpos subjugados não é circunscrito a narrativas cyberpunk. Não à toa Donna Haraway diferencia o corpo-ciborgue como aquele, nas palavras da autora que “não está sujeito à biopolítica de Foucault”(p.102), mas este de certa forma amplia tal política. A genealogia científico-judiciário de Foucault revela saberes, técnicas e discursos apoiados no conhecimento científico moderno que entrelaçadas formam práticas do poder de julgar, punir e disciplinar os indivíduos.

(...)o corpo só se torna força útil se é ao mesmo tempo corpo produtivo e corpo submisso. Essa sujeição não é obtida só pelos instrumentos da violência ou da ideologia; pode muito bem ser direta, física, usar a força contra a força, agir sobre elementos materiais sem no entanto ser violenta; pode ser calculada, organizada, tecnicamente pensada, pode ser sutil, não fazer uso de armas nem do terror, e no entanto continuar a ser de ordem física. Quer dizer que pode haver um “saber” do corpo que não é exatamente a ciência de seu funcionamento, e um controle de suas forças que é mais que a capacidade de vencê-las: esse saber e esse controle constituem o que se poderia chamar a tecnologia política do corpo.(Foucault, 1987, p. 29)

Foucault possui uma extensa bibliografia mapeando as diferentes estratégias punitivas das instituições modernas. Mas não somente, Foucault parece reforçar que tal poder “se exerce mais que se possui”(1987, p.30), isto é, não é uma propriedade adquirida pela classe dominante ou até mesmo pelo Estado, mas na verdade “efeito de conjunto de suas posições estratégicas — efeito manifestado e às vezes reconduzido pela posição dos que são dominados”(1987, p.30). Esse micropoderes combinados formaram as engrenagens que tornaram possível a lenta substituição da tortura e violência do período medieval na constante vigilância e disciplina do período moderno.

Esses métodos que permitem o controle minucioso das operações do corpo, que realizam a sujeição constante de suas forças e lhes impõem uma relação de docilidade-utilidade, são o que podemos chamar as “disciplinas”. Muitos processos disciplinares existiam há muito tempo: nos conventos, nos exércitos, nas oficinas

também. Mas as disciplinas se tornaram no decorrer dos séculos XVII e XVIII fórmulas gerais de dominação (Foucault, 1987, p. 126).

Nesse quesito, o corpo ciborgue se faz paradoxal. Para Haraway, o corpo ciborgue “são autômatos com uma autonomia embutida” (HARAWAY, Apud KUNZRU, 2016, p.123). Seres cujo hibridismo os coloca no status de pós-humano já que estes são livres das prisões do sujeito moderno como raça, gênero, identidade e nacionalidade. A subjetividade do sujeito ciborgue é suja, cínica e despudorada, o corpo aberto ao cosmo, pós-biológico inverte a lógica de indivíduos atomizados para fluxos e circuitos contínuos. O ciborgue naturalmente indisciplinado parece tensionar a microfísica moderna proposta por Foucault. Entretanto, Haraway aponta que a origem do ciborgue é também sua eterna prisão. Na segunda metade do século XX, uma nova forma de controle e ótica sobre o funcionamento do corpo foi apresentada pela cibernética. A ciência que entendia a universalidade do controle através dos fluxos de comunicação ininterrupta entre sistemas, “que explicaria o mundo como um conjunto de sistemas de feedback, permitindo o controle racional de corpos, máquinas, fábricas, comunidades e praticamente qualquer outra coisa”(KUNZRU, 2016, p.124-125).

Os autores propuseram o uso do termo cyborg para designar o acoplamento de um organismo a componentes exógenos capazes de auto-regular e estender as funções fisiológicas para a sobrevivência em novos ambientes. O termo bionics, por sua vez, foi cunhado pelo Major Jack Steele da Força Aérea Americana em 1958, que a definiu como “a disciplina que utiliza princípios derivados de sistemas vivos na solução de problemas de design” em um método que sistematiza a análise biológica, a formalização matemática e a síntese da engenharia.(Joon Hoo Kim, 2016, p. 75)

Apesar do otimismo em relação ao potencial revolucionário do corpo ciborgue, em sua análise Haraway parece reconhecer que “o principal problema com os ciborgues é, obviamente, que eles são filhos ilegítimos do militarismo e do capitalismo patriarcal”(2016, p.40). Isso parece refletir nas narrativas cyberpunk que figuram tal corpo ou como párias sociais, marginalizadas e autônomas ou como agentes estatais, super-soldados, policiais, rígidos e disciplinados. Para Foucault, “é dócil um corpo que pode ser submetido, que pode ser utilizado, que pode ser transformado e aperfeiçoado”(Foucault, 1987, p.163), perspectiva semelhante a da cibernética, já que:

O corpo era apenas um computador de carne, executando uma coleção de sistemas de informação que se auto-ajustavam em resposta aos outros sistemas e ao seu ambiente. Caso se quisesse construir um corpo melhor, tudo que se tinha a fazer era melhorar os mecanismos de feedback ou conectar um outro sistema. (KUNZRU, 2016, p.125)

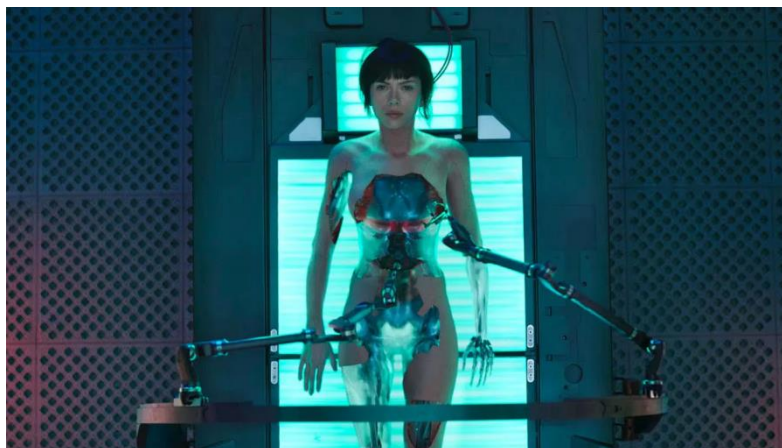
À medida que avançamos no domínio da cibernética como estratégia disciplinar, uma mudança estética incide sobre o corpo ciborgue. Não mais é suficiente a subjugação ou punição, o controle do homem-máquina, como determina Foucault, vai além definindo “como se pode ter domínio sobre o corpo dos outros, não simplesmente para que façam o que se quer, mas para que operem como se quer, com as técnicas, segundo a rapidez e a eficácia que se determina”(Foucault, 1987, p.164) A pós-modernidade apresenta uma nova máxima de velocidade e eficácia criando novas formas de subjetividade para o corpo ciborgue e novos regimes estéticos para sua figuração.

O “capitalismo avançado” e o pós-modernismo liberaram a heterogeneidade, deixando-nos sem nenhuma norma. O resultado é que nós nos tornamos achatados, sem subjetividade, pois a subjetividade exige profundidade, mesmo que seja uma profundidade pouco amigável e afogadora. É hora de escrever A morte da clínica. Os métodos da clínica exigem corpos e trabalhos; nós temos textos e superfícies. Nossas dominações não funcionam mais por meio da medicalização e da normalização; elas funcionam por meio de redes, do redesenho da comunicação, da administração do estresse. A normalização cede lugar à automação, à absoluta redundância. Os livros de Michel Foucault – O nascimento da clínica, História da sexualidade e Vigiar e punir – descrevem uma forma particular de poder em seu momento de implosão. O discurso da biopolítica cede lugar, agora, ao jargão técnico, à linguagem do substantivo partido e re combinado.(Kunzru, 2016, p.104)

O que há de grotesco em um corpo que perde sua conexão com o cosmos? As máquinas pré-cibernéticas modernas cujo objetivo era a aceleração e a funcionalidade coordenada causavam terror e estranhamento na possibilidade de invadir a carne humana. Para Berardi, a máquina do futurismo e da modernidade era externa ao corpo, sendo natural a sua incompatibilidade com os organismos humanos e animais. “Somos todos quimeras” diz Donna Haraway, reforçando uma espécie de impureza e hibridismo, entretanto:

Hoje devemos repensar a questão da máquina em termos totalmente novos. Hoje, a máquina está em nós. Aquela que hoje absorve o trabalho e produz mercadorias é não mais a Máquina Externa, mas a infomáquina que se entrelaça com o sistema nervoso social, a biomáquina que interage com a genética do organismo humano. A máquina interiorizada, a nanomáquina capaz de produzir mutações no agente humano. (Berardi 2019, p. 14)

4.1.2 Da hibridização para a fusão: corpo-ciborgue ou molde sintético



Fonte: Ghost in the Shell (2017)

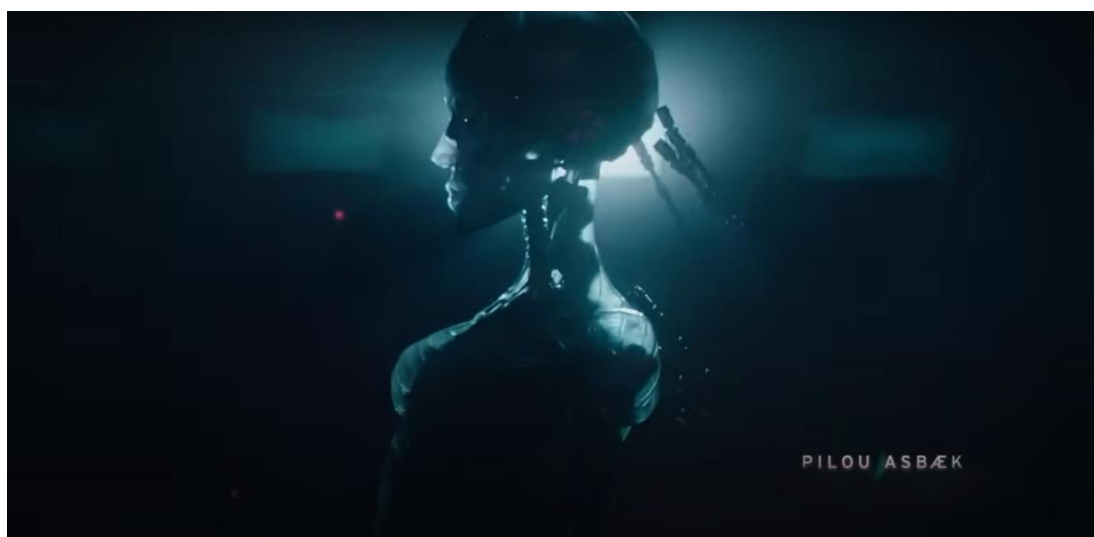
Deitada numa maca, Major tem seu corpo reparado por um tipo de impressora 3D avançada. Um líquido viscoso translúcido vermelho reconstrói o que seriam seus músculos, no lugar de ossos vemos ligas metálicas e acrílico. 20 anos separam esta Major de sua original. Mira Killian possui certa melancolia em seus olhos. A Major da versão ocidental *live action* de Ghost in the Shell (1995) não possui memórias de seu passado, não possui nome e nem família. “Como você está?”, a Dra. Ouelet, engenheira da Hanka Robotic, responsável pela construção do corpo da ciborgue, pergunta. Major testa o braço danificado abrindo e fechando a mão. “Estou bem. “Não sinto nada”. A Dra quase interrompe. “Não, você. Aí dentro...”. De maneira similar a Robocop (1987), Mira está legalmente morta e é sequestrada por uma corporação. “O seu corpo foi comprometido. Não pudemos salvar. Só seu cérebro sobreviveu. Fizemos um novo corpo. Um “molde sintético”, Dra Outlet explica de maneira esperançosa antes de receber uma reação raivosa de Mira.

Nesta versão, os melhoramentos cibernéticos ainda estão se popularizando e o seu uso é comum no meio militar. Mira é um fenômeno da engenharia. Seu cérebro humano foi bem sucedido em não rejeitar o corpo que lhe foi concedido. Detrás do vidro da sala de operações,

Cutter, CEO da Hank Robotic, comemora o sucesso com Dra Ouelet enquanto observam o corpo de Mira desacordada: “Ela é um milagre. Uma máquina não lidera, só segue ordens. Uma máquina não tem imaginação. Mira pode fazer tudo isso e muito mais”. Nesta diegese existe uma diferenciação ontológica bem delimitada entre espírito e corpo e isso modifica a abordagem estética do corpo ciborgue figurado. Na cena que reproduz a construção do corpo de Major, é possível notar que as escolhas de composição dos materiais

são mais sofisticadas do que sua predecessora. No lugar de músculos aparentes remendados em ligas metálicas, vemos um exoesqueleto robótico transparente.

Figura 23



Fonte: Ghost in the Shell (2017)

Os fios que conectam o cérebro humano ao molde são igualmente transparentes e se movem como algas em um aquário. Existe certa delicadeza na sequência: o corpo sintético é transportado pela água através de irrealistas e gigantescos tanques de metal, quase como se estivéssemos assistindo a um nascimento dentro de um útero humano. A ausência de sangue, ossos, entranhas em outras palavras do mundo interior da natureza humana permeia todos os corpos ciborgues em Ghost in the Shell - A Vigilante do Amanhã(2017).

Figura 24



Ghost in the Shell (2017)

Sem os efeitos da hibridização em sua subjetividade seria possível afirmar que Mira é de fato um ciborgue, ou apenas vítima enclausurada na prisão de metal da Hank Robotics? E caso ela seja, qual o sentido de apagar suas memórias? Três anos antes, outro ciborgue policial implorava pela morte ao descobrir que seu corpo orgânico se reduzia essencialmente ao coração, pulmões e cérebro.

No distante futuro de 2028 de Robocop(2014), máquinas e robôs são a realidade militar internacional dos EUA, entretanto tais máquinas não podem ser operadas domesticamente devido à proibição pela legislação interna e da rejeição de 72% da população norte-americana. O motivo dessa rejeição? Uma máquina não “entende o valor da vida humana”. Numa tentativa de mudar a opinião pública, a OmniCorp resolve então criar um policial ciborgue, com consciência humana e corpo mecânico, para ser o novo “rosto” da segurança pública dos EUA. O enredo levemente alterado da versão da década de 80, revela uma atmosfera estética similar a de Ghost in the Shell(2017). O corpo criado para Alex Murphy, é similar ao de Major(2017), monolítico e robótico. A hibridização é quase nula aqui, os órgãos humanos de Alex não interagem com a máquina que os envolve, pulmões e cérebros estão embrulhados em uma carapaça de material transparente.

Figura 25



Fonte: Robocop(2014)

Não há sangue percorrendo em seu corpo e o único fluido humano que vemos são lágrimas. Apesar de orgânico, o cérebro de Alex é integrado com os sistemas da OmniCorp de forma que pode ser “desligado” de forma remota se necessário. Alex parece ter menos

privacidade do que Major(2017) nesse quesito, já que seus sonhos, pensamentos e sentimentos podem ser acessados e manipulados também em tempo real. “Alex é um passageiro. Quando ele está em ação, o software assume o controle e a máquina faz todo o resto”, Dr. Norton, o cientista responsável explica aos financiadores do projeto. “Mas se a máquina está no controle, então como Murphy pode ser responsabilizado? Quem está puxando o gatilho?”, pergunta um dos financiadores, lembrando o motivo principal da criação do ciborgue.

Quando a máquina luta, os chips de computador dentro da cabeça de Alex liberam sinais em seu cérebro, criando a ilusão de que o eu está fazendo o que na verdade a máquina está fazendo. Alex acha que está no controle o tempo todo — a ilusão do livre arbítrio. Se o sistema matar alguém por engano, ele ficará arrasado. E ele admitirá seu erro. (Robcop, 2014)

A narrativa de Robocop parece querer usar o frágil status de sujeito que o ciborgue possui fundido a obediência, eficácia e aceleração que somente um corpo robótico pode proporcionar, entretanto sem nunca se comprometer com a hibridação e suas consequências.

4.1.3 Sejamos realistas, somos todos ciborgues

Por sua natureza paradoxal, o corpo-ciborgue desvela um específico modo de decodificação sensível do mundo fragmentado e incerto da pós-modernidade. A visão desencantada da existência, invocada pela estética grotesca, como “uma radiografia do real”, como um outro estado de lucidez que penetra a realidade, se alinha com precisão à sensibilidade realista capitalista descrita por Mark Fisher. Seja de maneira asséptica ou suja, a figuração do corpo-ciborgue apresenta uma estética de puro realismo. “O “realismo” aqui é análogo à perspectiva deflacionária de um depressivo(Fisher, p.14)”, cuja atitude de ironia distante, rebaixa as expectativas e clama por adaptação a qualquer custo. Seja por escolha como Motoko Kusanagi(1995), seja por sequestro como Major(2017) e Alex Murphy(1987/2014) e até mesmo por pré-definição como os replicantes de Blade Runner, o indivíduo ciborgue incorpora a máquina como única alternativa de sobrevivência(mesmo uma sobrevivência revolta). O hibridismo, não mais como a natureza e o animalesco, mas com o tecnológico, se apresenta como única realidade possível. Para Franco Berardi, a máquina “é a concatenação de entidades (metais, líquidos, conceitos, formas) que funcionam de acordo com uma determinada finalidade” (2019, p.14). No período moderno a máquina era o corolário da aptidão otimizada do corpo, da aceleração e do progresso.

Passamos, assim, de um regime disciplinar a um regime de controle. No primeiro caso, a máquina se constituiu diante do corpo e da mente humana, era externa em relação ao corpo que permanecia corpo pré técnico. Por isso, o corpo-mente devia ser regulado normativa, legal e institucionalmente, para, em seguida, ser submetido ao ritmo das máquinas concatenadas. No segundo caso, o que se nos apresenta hoje, a máquina não está mais diante, e sim dentro do corpo, dentro da mente, e os corpos não podem se relacionar nem a mente se expressar sem o suporte técnico da máquina biopolítica. Por isso, não é mais necessário o trabalho de disciplinamento político, legislativo, violento e repressivo. O controle se dá inteiramente a partir da própria máquina interna. (Berardi, 2019, p. 15)

Berardi se refere às máquinas internas como infomáquinas. Já Donna Haraway, se refere como cibernéticas as máquinas que já não diferenciam “aquilo que se autocria e aquilo que é externamente criado”(2016, p. 9). Máquina de fusão de fato que aceleram de tal forma as mudanças e hibridizações que os personagens cyberpunk se tornam incapazes de ponderar o presente de sua diegese ou compreender a própria condição.

Implantes, transplantes, enxertos, próteses. Seres portadores de órgãos “artificiais”. Seres geneticamente modificados. Anabolizantes, vacinas, psicofármacos. Estados “artificialmente” induzidos. Sentidos farmacologicamente intensificados: a percepção, a imaginação, a tesação. Superatletas. Supermodelos. Superguerreiros. Clones. Seres “artificiais” que superam, localizada e parcialmente (por enquanto), as limitadas qualidades e as evidentes fragilidades dos humanos. Máquinas de visão melhorada, de reações mais ágeis, de coordenação mais precisa. Máquinas de guerra melhoradas de um lado e outro da fronteira: soldados e astronautas quase “artificiais”; seres “artificiais” quase humanos. Biotecnologias. Realidades virtuais. Clonagens que embaralham as distinções entre reprodução natural e reprodução artificial. Bits e bytes que circulam, indistintamente, entre corpos humanos e corpos elétricos, tornando-os igualmente indistintos: corpos humano-elétricos. (Tadeu, 2016 p.12)

O universo cyberpunk é projetado para o corpo-ciborgue e constantemente promove a dissolução do humano moderno direta ou indiretamente. A título de exemplo podemos observar os Replicantes em ‘Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?’, seres geneticamente projetados e virtualmente idênticos aos humanos, porém superiores em força e agilidade. Seus corpos são resistentes a ambientes hostis e por isso são amplamente utilizados para trabalhos braçais e perigosos em outros planetas. Apesar de não ser mencionado no filme de adaptação da obra, no livro de Philip K. Dick, os replicantes também não são afetados pela radiação que assola o planeta Terra naquela diegese. Muitos humanos são impedidos de deixar o planeta por causa de doenças acometidas pela exposição a essa radiação, problemas de pele, câncer e até instabilidades psicológicas são comuns em boa parte da população humana. De maneira similar, em Exterminador do Futuro(1984), o futuro revela um planeta devastado pelas bombas atômicas e dominados por robôs e ciborgues. Esqueletos dos frágeis corpos humanos

quase sempre cobrem o chão em diversas cenas do filme. E os poucos remanescentes alcançam a sobrevivência através de *gadgets* cibernéticos, gambiarras militares e até associação completa com robôs e inteligências artificiais. A subjugação em universos cyberpunks não se dá pela subordinação ao ‘grande inimigo’ mas sim pelo engajamento e eventual fagocitação do que já foi considerado humano pelo período moderno. No universo cyberpunk é o corpo ciborgue que experiencia e apreende o mundo da diegese. Ele é em suma o único capaz de se conectar e navegar por esses construtos de tempo e espaço.

Figura 26



Fonte: Ghost in the Shell (2017)

4.2 Ciberespaço, imagens técnicas e simulacros

Na cinematografia cyberpunk, o corpo-ciborgue também é conhecido por transitar entre dois mundos: o real e o virtual. O corpo derivado da subjetividade comum nessas narrativas é o corpo-gadget, cirurgicamente equipado com portais e dispositivos interligados a um sistema, a uma rede ou a uma matriz. Em alguns universos, essa conexão é subentendida e normalizada; entretanto, em outros, pode ser problematizada pela narrativa e representar um processo doloroso para o herói cyberpunk. Em geral, o corpo-ciborgue ou o humano amplificado encontra no ciberespaço seu campo de batalha, com a possibilidade de emancipação de suas opressões e, não raro, a plena realização de sua mente e espírito.

Percebemos aqui outra forma de hibridização, desta vez entre o fluxo de dados e a consciência humana, centrada na descorporificação e na experiência quase transcendental.

O termo e a ideia de ciberespaço precedem a conceituação do cyberpunk. Ele foi mencionado pela primeira vez no conto *Burning Chrome* (1982), de William Gibson, e popularizado em *Neuromancer* (1984). Além do termo *cyberspace*, Gibson também solidificou a ideia de *matrix*, uma simulação em rede à qual o ciberespaço estaria conectado. Em obras futuras do gênero, a figuração do ciberespaço como uma simulação interconectada tornou-se um elemento indissociável. Mesmo com sua natureza imaterial, o ciberespaço já nasce com status de legitimidade enquanto espaço e território. Um mundo entre-mundos, segundo Bruce Sterling:

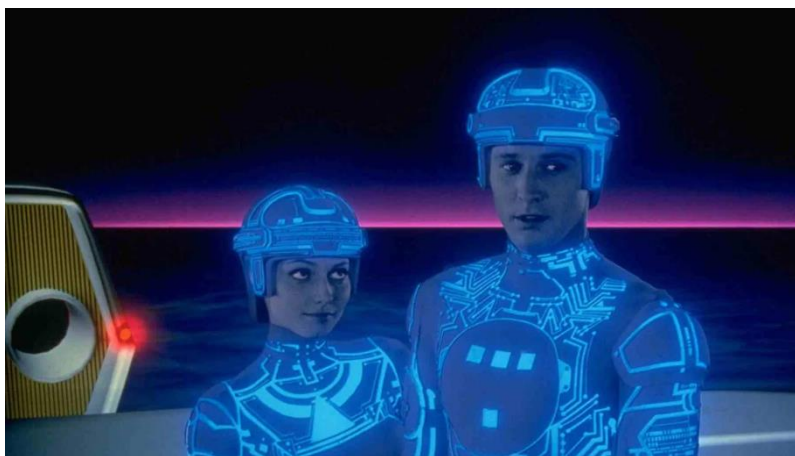
Mas o território em questão, a fronteira eletrônica, tem cerca de 130 anos. Ciberespaço é o "lugar" onde a conversação telefônica parece ocorrer. Não dentro do seu telefone real, o dispositivo de plástico sobre sua mesa. [...] [Mas] O espaço entre os telefones. O lugar indefinido fora daqui, onde dois de vocês, dois seres humanos, realmente se encontram e se comunicam. [...] Apesar de não ser exatamente "real", o "ciberespaço" é um lugar genuíno. Coisas acontecem lá e têm consequências muito genuínas. [...] Este obscuro submundo elétrico tornou-se uma vasta e florescente paisagem eletrônica. Desde os anos 60, o mundo do telefone tem se cruzado com os computadores e a televisão, e [...] isso tem uma estranha espécie de fisicalidade agora. Faz sentido hoje falar do ciberespaço como um lugar em si próprio. [...] Porque as pessoas vivem nele agora. Não apenas um punhado de pessoas [...] mas milhares de pessoas, pessoas tipicamente normais. [...] Ciberespaço é hoje uma "Rede", uma "Matriz", internacional no escopo e crescendo rapidamente e constantemente. (Joon Ho Kim apud Sterling, 2004, p. 199–219).

Desde o início, a literatura e o cinema cyberpunk se depararam com uma questão: como figurar algo tão abstrato? Em sua obra, Gibson oscila entre apresentar esse espaço ora como “uma alucinação consensual” (1984, p. 51), ora como “uma representação gráfica dos dados abstraídos dos bancos de dados de cada computador no sistema humano” (1984, p. 51). Além disso, ele também o descreve como o próprio espaço sideral refletido em uma “constelação de dados” ou como “luzes da cidade” vistas de longe. Em *Neuromancer*, Gibson descreve paradoxalmente o ciberespaço tanto como um lugar quanto como um estado de espírito. No início da década de 1980, a computação pessoal ainda era limitada a poucos conhecedores da linguagem de programação (um texto majoritariamente transformado em códigos e signos lógicos, quase sempre matemáticos e pouco acessíveis). As mediações gráficas só se popularizariam mais tarde. Além disso, as limitações técnicas permitiram experimentações visuais no cinema cyberpunk, muitas das quais foram consolidadas e, até a contemporaneidade, continuam a ser repetidas à exaustão.

4.2.1 A eterna noite de Tron

No interior da máquina, um céu negro se estende infinitamente. Luzes de brilho intenso — roxas, azuis e vermelhas — desenhavam a paisagem com pulsos periódicos. O horizonte se prolonga em um *grid* plano, geométrico e perfeitamente simétrico, cobrindo toda a superfície. Kevin Flynn (Jeff Bridges), um jovem engenheiro de software da megacorporação ENCOM, tem seu corpo transportado para dentro de um mundo virtual após entrar em conflito com um programa de computador chamado *Master Control Program* (MCP). Uma eterna noite domina a máquina. Flynn se encontra em um planeta alienígena.

Figura 27



Fonte: Tron(1982)

Tron(1982) é considerado precursor da representação estética do ciberespaço no cinema cyberpunk. O uso de computação gráfica para gerar imagens e movimentos de câmera ‘impossíveis’, criaram um mundo virtual único e visualmente vanguardista para o período.

Além da dificuldade de desenvolver tecnologias específicas para a produção, existia ainda um outro entrave: que tipo de imagem seria produzida, isto é, como seria o cenário onde “vivem” os programas? Fora as interfaces dos computadores e dos jogos existentes na época, havia poucas pistas a respeito de como viabilizar este cenário e tornar factível o encontro entre homens e programas. (Figueiredo, 2011, p. 4.)

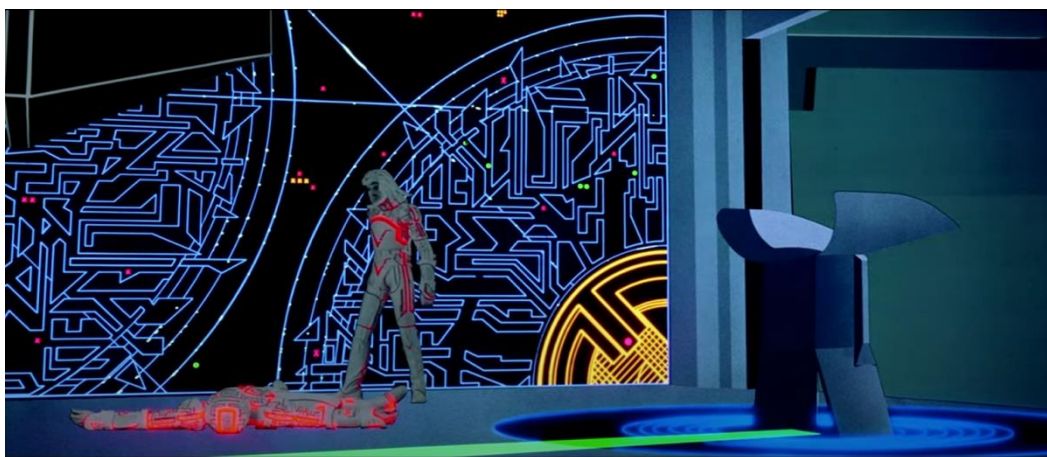
O mundo virtual de Tron(1982) é caracterizado anacronicamente como ciberespaço muito pela sua influência posterior. Entretanto é possível observar que a narrativa procurava apresentar um mundo ‘eletrônico’ e não cibernético como seus sucessores.

Os personagens de *Tron* e os objetos de cena foram desenvolvidos como linhas de neon. Note-se que as imagens fornecidas pelos computadores e jogos eram as de linhas brilhantes em fundos escuros, estética amplamente explorada no filme. Uma vez que se fundamentam na tecnologia da época, os cenários são igualmente formados por planos e linhas em neon sobre fundos escuros feitos através de computação gráfica, explorando os esquemas visuais que os computadores utilizados podiam oferecer e respeitando as imagens já existentes no imaginário sobre os computadores nos anos 80. (Figueiredo, 2011, p.4)

O mundo de *Tron* apresenta, de forma literal, componentes de hardware e software, como cabos gigantes, placas de processamento, impulsos elétricos representados pelo néon, chips, botões e terminais de comando. Ainda não havia, na diegese, a justaposição entre mundo virtual e simulação. Em muitos momentos, os personagens humanos são mostrados de maneira miniaturizada, como se estivessem encolhidos dentro de uma grande CPU. Essa literalidade criou convenções curiosas que seriam reutilizadas em *Matrix* (1999), obra que representa outro marco na representação estética do ciberespaço.

A primeira delas é a personificação dos programas de computador. Em *Tron* (1982), cada programa é dotado de personalidade e desejos próprios. Eles interagem de igual para igual com o herói humano, mesmo tendo consciência da hierarquia implícita nessa relação. O “usuário”, como Flynn é chamado, é, na verdade, um forasteiro nesse mundo, ameaçando o equilíbrio da sociedade rígida dos programas.

Figura 28



Fonte: Tron(1982)

Nosso herói se move de forma sorrateira, se esgueirando entre diferentes setores da máquina com a ajuda de outros programas que desejam a mudança das estruturas em que

vivem. Flynn é atacado constantemente como se ele próprio fosse um vírus de computador. Em segundo lugar, além de seus componentes, a máquina como um todo é personificada exercendo o papel de antagonista final do herói humano. Derrotando o coração do programa, Flynn provocaria a mudança em todo o sistema.

Figura 29



Fonte: Tron(1982)

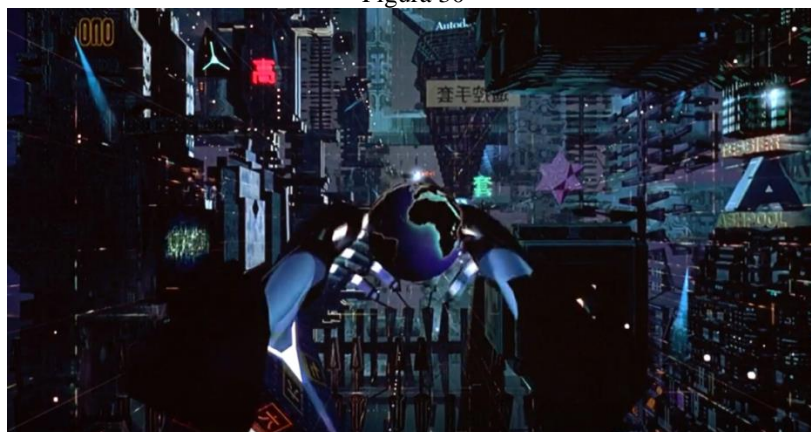
O ciberespaço de Tron(1982) é dicotomicamente claro em relação ao que é real e virtual, certo e errado, nós e o outro. O mundo virtual não se confunde com o mundo real e vice-versa. Numa estética centrada na tradução visual da linguagem e racionalidade matemática da máquina. Entretanto, quando o progresso técnico dos computadores pessoais passam a priorizar a imagem em detrimento da linguagem, a estética do ciberespaço também se transforma.

A tecnologia para que o computador passasse a ser o lugar por excelência de um "espaço virtual" foi inicialmente desenvolvida pela Xerox, em 1971, com um protótipo de interface gráfica: era o primórdio daquilo que viria ser chamada de *user friendly interface*, popularizada com o lançamento do Macintosh uma década depois (Negroponte, 1995, p. 90). O nosso computador de hoje é um *desktop* virtual, um plano de signos organizados seletivamente e baseados em expectativas de similaridade para construir um simulacro visual, mediador da nossa relação com o ciberespaço. No plano dessa realidade sensorial, o cursor do mouse é o nosso "dedo virtual" que arrasta outros "objetos virtuais" para o "lixo virtual" ou aciona o "telefone" (*modem* ligado à linha telefônica) que nos conecta a outros sistemas e à Internet. (Joon Ho Kim, 2004, p. 199–219).

4.2.2 A Linguagem pela imagem

As interfaces gráficas deram sentido imagético a uma linguagem que apenas especialistas podiam compreender. O pontapé inicial dado pela Xerox foi popularizado pelo computador Lisa, lançado pela Apple em 1983. As interfaces “amigáveis” desse modelo padronizaram um novo comportamento: “arrastar” e “clicar” em vez de indicar comandos por meio de linguagem de programação. Simular a ação tornou-se a nova norma na interação entre homem e máquina. Podemos perceber a influência dessa mudança na representação do ciberespaço em *Johnny Mnemonic* (1995). Não mais o céu negro do terminal: agora vemos milhares de *gadgets*, janelas e *hyperlinks*. Equipado com óculos e luvas especiais, Johnny acessa o ciberespaço como quem entra em uma realidade paralela. A câmera subjetiva nos coloca em seu lugar; vemos suas mãos - não as verdadeiras, mas sim um modelo virtual - manipulando ícones e vasculhando um mundo digital agora bastante povoado.

Figura 30



Fonte: *Johnny Mnemonic* (1995)

Johnny é um hacker mercenário: ele usa seu cérebro para armazenar informações secretas e transportá-las até um local seguro, funcionando como um *hard drive* humano. O ciberespaço, nessa diegese, simula uma grande metrópole e, como toda cidade, possui prédios, vias movimentadas de dados e espaços marginalizados, pouco explorados. Boa parte do trabalho de Johnny consiste em conhecer esses espaços e saber como entrar e sair com a informação desejada. Muitas das simulações de movimento que Johnny realiza têm consequências físicas reais. Por exemplo, ao tentar invadir um sistema de segurança sem as devidas credenciais, ele recebe uma descarga elétrica no corpo através das luvas que utiliza. Esse choque é representado visualmente também no ambiente virtual. Outro exemplo ocorre

quando o hacker precisa se “esticar” no mundo real para conseguir alcançar um mapa no mundo virtual. Essa simulação gestual torna o ciberespaço muito mais sensorial e subjetivo em comparação ao de *Tron*.

Figura 31



Fonte: Johnny Mnemonic (1995)

Paradoxalmente, pode-se argumentar que o ciberespaço em *Tron* (1982) obedece às leis físicas do mundo real e às convenções tradicionais de representação espaço-temporal. Flynn precisa caminhar ‘quilômetros’ para chegar aos setores da máquina, escalar, pular e desviar de obstáculos, tal como faria no mundo real. Os momentos de aceleração estão associados às motocicletas e naves presentes no universo. Já em *Johnny Mnemonic* (1995), a extrapolação dessas convenções é muito mais evidente. Em vez de caminhar, o hacker ‘voa’ pelo espaço virtual, ora em alta velocidade, ora em *slow motion*. O ponto de vista revelado pela câmera muda tão rapidamente que é impossível captar tudo o que está em tela. Alguns ícones se revelam sólidos, enquanto outros podem ser atravessados sem dificuldades; alguns são portas, outros são salas, mapas ou códigos.

Se *Tron* (1982) usa a estrutura de hardware (cabos, placas, chips) para criar visualmente seu ciberespaço, *Johnny Mnemonic* (1995) utiliza o software (códigos, dados, bits). Entretanto, pode-se argumentar que, apesar de ser um hacker, Johnny interage pouco com a linguagem de programação propriamente dita, utilizando, em vez disso, a interface sensorial da rede como intermediária.

Figura 32



Fonte: Johnny Mnemonic (1995)

O que chamamos de realidade virtual é a camada de interação sensível entre o homem e o ciberespaço. Mas as representações imagéticas da informação digital implicam uma descontinuidade entre aquilo que vemos e aquilo que realmente está por trás da simulação. A realidade virtual opera em dois sentidos, um que cria mundos sensoriais da informação digital e outro que trabalha ocultando a estrutura essencial e material do ciberespaço. São movimentos indissociáveis e, por mais perfeito que venha a ser um modelo de simulação, ele será sempre ambíguo: o mesmo poder de simular mundos é o poder de falsificar e mascarar. (Joon Ho Kim, 2004, p. 199–219).

Mesmo que possamos classificar o ciberespaço de *Johnny Mnemonic* (1995) como realidade virtual, é interessante notar que essa mediação sensível ainda é formada por ideogramas, ícones e símbolos, cujo propósito permanece o de representar visualmente, e não substituir completamente, objetos do mundo real. Tanto o ciberespaço de *Tron* (1982) quanto o de *Johnny Mnemonic* (1995) não podem ser confundidos com nenhum aspecto da realidade material. São mundos alienígenas, realidades outras.

É somente após *Matrix* (1999) que a figuração visual do ciberespaço ganha outro tom, rapidamente consolidado no cinema cyberpunk. A realidade virtual na diegese de *Matrix* (1999) incorpora elementos das obras citadas anteriormente, mas os extrapola de forma superlativa. A máquina como o grande Outro, a personalização de elementos cibernéticos, a literalidade da linguagem, a intermediação da imagem e, finalmente, a transformação da imagem em completo simulacro. Além da justaposição desses elementos, *Matrix* (1999) desenvolve uma narrativa autoconsciente, reflexiva e conceitual, tornando-se um objeto excepcional de análise.

Matrix é o nome atribuído à simulação neurointerativa criada e controlada por seres maquínicos para subjugar os humanos. Para a maioria das pessoas, essa realidade simulada é a única que existe. Paralelamente, um grupo de resistência - formado por indivíduos que não eram compatíveis com a simulação ou nasceram fora dela - luta para sobreviver à ameaça das máquinas, que capturam humanos no mundo real para utilizá-los como fonte de energia.

Com a interação desses dois universos, *Matrix* (1999) e suas sequências - *Matrix Reloaded* (2003), *The Matrix Revolutions* (2003) e *The Matrix Resurrections* (2021) - elaboram questões metafísicas e filosóficas sobre a natureza do real, debatidas à exaustão tanto em fóruns de cultura pop quanto em círculos acadêmicos. Este trabalho não será diferente, mas se manterá fiel ao seu objetivo: o que há na construção estética do ciberespaço em *Matrix* (1999) que fomenta esse debate? Por que essa construção continua relevante na contemporaneidade do Realismo Capitalista?

4.2.3 A imagem pela miragem

Figura 33



Fonte: *Matrix*(1999)

Neo e Morpheus conversam dentro de um programa de computador. Não há chão, teto ou paredes, tampouco objetos que possam servir de referência espacial. “Isso é a Construção. É o nosso programa de carregamento. Podemos carregar qualquer coisa... de roupas a equipamentos, armas...”, explica Morpheus. Enquanto ele caminha, duas poltronas e uma televisão surgem em cena. Para explicar o que é a *Matrix*, Morpheus liga a televisão - um

aparelho antigo, com design que remete à década de 1960. No canto do televisor, como logomarca, está escrito *Deep Image* (na tradução do inglês, “imagem profunda”).

“Esse é o mundo que você conhece”, diz Morpheus. Ambos se sentam nas poltronas vermelhas, e o aparelho ganha vida, exibindo imagens da vida urbana norte-americana da década de 1990 - um mundo que existe apenas dentro da simulação chamada Matrix. Para revelar o ‘real’ estado do planeta, no entanto, a narrativa nos leva a atravessar a tela da televisão, transportando-nos para o “deserto do real”. Curiosamente, Morpheus opta por não exibir uma imagem do mundo real, mas sim simulá-lo dentro do programa, como se uma simples representação visual não fosse suficiente, como se Neo precisasse estar fisicamente no local para compreendê-lo verdadeiramente.

Figura 34



Fonte: Matrix(1999)

Há algo de nefasto na imagem em *Matrix* (1999). Nesta diegese, a imagem é sinônimo de mentira, ilusão, simulação e, conseqüentemente, controle. A Matrix se revela, em sua essência, um construto visual - embora outros sentidos, como olfato, paladar e tato, também sejam manipulados pela máquina, sua principal estratégia de dominação reside na ilusão ótica.

Não à toa, para derrotar as máquinas em *The Matrix Revolutions* (2003), Neo precisa estar completamente cego. O filme sugere uma oposição entre linguagem e imagem. Os operadores - humanos “naturais”, ou seja, nascidos fora da Matrix - são capazes de ‘enxergar’ a simulação por meio dos códigos da programação e, assim, veem além da ilusão experimentada por aqueles que permanecem dentro da simulação. Mas por que isso acontece?

Matrix (1999) não apenas estabelece um debate alegórico a partir de suas múltiplas referências, mas também propõe uma reflexão existencial sobre a própria natureza da imagem.

Existe nas imagens, como em todas as mediações, uma curiosa e inerente dialética. O propósito das imagens é dar significados ao mundo, mas elas podem se tornar opacas para ele, encobri-lo e até mesmo substituí-lo. Podem constituir um universo imaginário que não faz mais mediação entre o homem e o mundo, mas, ao contrário, aprisiona o homem. A imaginação não supera mais a alienação, mas torna-se alucinação, alienação dupla. Essas imagens não são mais ferramentas, mas o próprio homem se torna ferramenta de suas próprias ferramentas, 'adora' as imagens que ele mesmo havia produzido. (Flusser, 2007, p.143)

As diferentes formas de imagem distinguidas por Vilém Flusser nos ajudam a compreender sua demonização no filme *Matrix* (1999). Para ele, as imagens tradicionais estão diretamente ligadas aos objetos do mundo e possuem uma função essencialmente mediadora, permitindo tanto o distanciamento quanto uma melhor compreensão da realidade. Pinturas e figuras pictóricas tinham como objetivo a representação e a mimese. Essas imagens tradicionais favorecem a interioridade, a subjetividade e a imaginação, transformando o mundo em imagem. Flusser atribui a essas imagens um caráter pré-histórico.

Com a difusão da escrita, sobretudo a partir da invenção da imprensa, a temporalidade torna-se essencialmente linear e progressiva; surge assim a consciência histórica. O texto deve ter começo, meio e fim. A sociedade torna-se letrada, os textos tornam-se predominantes, acessíveis aos mais diversos públicos. Com efeito, o significado mágico das imagens tradicionais é eliminado pela racionalidade conceitual. A razão histórica desencanta o mundo imagético, exorciza a idolatria e afirma a lógica da causalidade mecânica, calculada e em contínuo progresso histórico. Tem-se, portanto, a soberania do conceito em detrimento da imagem: a superação da racionalidade abstrata e a negação da imaginação (Orben, 2013, p.5)

A partir dessa concepção, surgem as chamadas imagens técnicas, que se tornam o novo vetor de significados, principalmente durante a Revolução Científica dos séculos XVII e XVIII. A consolidação do pensamento técnico-científico passou a privilegiar a leitura do mundo por meio de conceitos abstratos. Ao tentar explicar a realidade, o discurso científico cria dicotomias entre o real e o modelo, suprimindo ambiguidades e tensões e gerando, assim, uma linguagem artificial. Para Flusser, as imagens técnicas são um produto direto dessa tecnificação da linguagem, pois, “ontologicamente, as imagens tradicionais imaginam o mundo; as imagens técnicas imaginam textos que concebem imagens que imaginam o mundo. Essa condição das imagens técnicas é decisiva para o seu deciframento” (FLUSSER, 2002, p. 13). Diferentemente das imagens tradicionais, que representam ou abstraem a realidade, as

imagens técnicas apenas a projetam. Com sua dominação no processo de significação da realidade, passam a ser percebidas como manifestações do próprio real.

Para Flusser, imagens técnicas são aquelas cuja representação é produzida por máquinas, como a fotografia, a televisão e o cinema. A capacidade de disseminação massiva desses meios ao longo do tempo possibilitou a produção de imagens técnicas de maneira incessante, criando, assim, uma crise na significação tanto dessas imagens quanto da própria realidade. Jean Baudrillard segue uma linha de pensamento similar e é diretamente referenciado no primeiro filme da franquia, por meio de seu livro *Simulacros e Simulações* (1991), presente em uma das cenas. No entanto, sua perspectiva é significativamente mais pessimista e radical do que a de Flusser.

A questão terá sempre sido o poder assassino das imagens, assassinas do real, assassinas do seu próprio modelo (...) A este poder assassino opõe-se o das representações como poder dialético, mediação visível e inteligível do Real. Toda a fé e a boa fé ocidental se empenharam nesta aposta da representação: que um signo possa remeter para a profundidade do sentido (...) Mas todo o sistema perde a força da gravidade, ele próprio não é mais que um gigantesco simulacro - não irreal, mas simulacro, isto é, nunca mais passível de ser trocado por real. (BAUDRILLARD, 1991, p.13)

O “poder assassino das imagens” é o que Flusser chamaria de desequilíbrio do efeito duplo “lupa-biombo” de um código simbólico. Em que lupa é a característica positiva do código e sua potência de mostrar o mundo e biombo sua característica negativa e omissiva da realidade.

Flusser nomeia três momentos: no primeiro a imagem tradicional é o código preponderante, no segundo a escrita e no terceiro, o momento atual, a imagem técnica. Em todos esses momentos a função tapadora se sobressaiu sobre a função “mostradora” do mundo. Flusser chama essa situação de textolatria e idolatria. São momentos em que o caráter simbólico do código é esquecido, o que gera uma crise comunicacional devido à incapacidade de sua decifração. (Oliveira, 2018, p. 4)

O “poder assassino das imagens” corresponde ao que Flusser chamaria de um desequilíbrio no efeito duplo “lupa-biombo” de um código simbólico. Nesse sistema, a “lupa” representa a característica positiva do código, ou seja, sua potência de revelar o mundo, enquanto o “biombo” corresponde à sua característica negativa, que oculta a realidade. Quando levado ao extremo, o biombo se fecha sobre si mesmo e se transforma em grossas paredes. Essa seria a fase final desse desequilíbrio, aquilo a que Baudrillard se refere como simulacro. Trata-se de uma imagem autossuficiente, tão afastada da realidade que já não se configura como aparência, mas como um real puro e reconstruído.

Figura 35



Fonte: Matrix(1999)

O universo de *Matrix* concretiza essa ideia de sequestro do mundo real pela imagem. *Matrix* constitui um mundo recursivo e autorreferente. Isso se evidencia na onipresença de espelhos, óculos escuros e superfícies reflexivas em quase todas as cenas. Além disso, aparelhos de televisão e telas reproduzem incessantemente a própria Matrix. Trata-se de uma cópia de uma cópia. Ao final de sua narrativa, o mundo virtual de *Matrix* transforma-se ele próprio em um produto visual-interativo: um videogame hiper-realista, criado pelo próprio Neo.

Figura 36



Fonte: Matrix Reloaded (2003)

Matrix parece representar o estágio natural da construção do ciberespaço na ficção científica pós-moderna: do texto para a interface gráfica e, então, para a completa simulação.

Essa última, acusada por Baudrillard de sequestrar o real, perde rapidamente seu apelo controverso em *Matrix Reloaded* (2003) e *The Matrix Revolutions* (2003).

Os questionamentos sobre o que é real e o que é ilusão perdem força, pois a realidade virtual em *Matrix* passa a ter o mesmo peso da realidade concreta. Os rebeldes se reúnem, elaboram estratégias dentro da Matrix e recebem conselhos do Oráculo, programa do próprio sistema — e confiam nesses conselhos. O próprio Neo, considerado o salvador de Zion, é, paradoxalmente, fruto da racionalidade da máquina que busca destruí-la. Sendo um programa, Neo já existiu seis vezes dentro da simulação, ou seja, ele próprio é uma cópia de uma cópia.

O que toda sociedade procura, ao continuar a produzir e a reproduzir, é ressuscitar o real que lhe escapa (...) [Esta reprodução] conserva todas as características do discurso da produção tradicional mas não é mais que a sua refração desmultiplicada (assim, os hiper-realistas fixam numa verossimilhança um real de onde fugiu todo o sentido e todo o charme, toda a profundidade e a energia da representação). Assim, em toda a parte o hiper-realismo da simulação traduz-se pela alucinante semelhança do real consigo próprio. (BAUDRILLARD, 1991, p.34)

Figura 37



Fonte: Matrix Resurrection(2021)

4.2.4 A crise comunicacional e excesso de sentido

Se as imagens técnicas são as novas formas de significação do ciberespaço então, o que implica sua replicação excessiva? Ainda no início do movimento cyberpunk, havia certa idealização de que o ciberespaço significaria uma forma de liberdade pura. Liberdade de acesso à informação, territorial, identitária e o conjunto dessas liberdades acarretaria por fim em uma disrupção revolucionária. O coração dessa ideia está centrado no poder de ação do indivíduo. No ciberespaço a idealização moderna do sujeito todo-poderoso é personificado em seus herois-hackers. O manifesto Hacker(2004) define-os como:

Hackers criam a possibilidade de novas coisas entrarem no mundo. Nem sempre são coisas ótimas, ou mesmo coisas boas, mas coisas novas. Na arte, na ciência, na filosofia e na cultura, em qualquer produção de conhecimento onde dados podem ser coletados, onde informações podem ser extraídas deles, e onde nessas informações novas possibilidades para o mundo são produzidas, há hackers hackeando o novo do velho. (Wack, 2004, p. 4)

A autonomia atribuída aos hackers deriva de sua capacidade de entender e manipular a linguagem das estruturas que criam o mundo virtual. A figura do herói clássico representada por Neo, Johnny e Flynn, isto é, do homem branco, classe média, do norte global, representa a fase idílica do que significaria tal domínio mesmo que no espaço virtualizado da internet global. Entretanto, esse modelo de indivíduo moderno de autonomia já nasce como uma anomalia dentro do cyberpunk, uma ficção científica oriunda do período pós-moderno. E à medida que o ciberespaço é ocupado por estruturas econômicas, simbólicas e sociais do mundo real, mais a potência de ação dessas figuras é minada na ficção cyberpunk. A programação se torna menos experimental e abstrata e o propósito inicial cibernético de controle é rapidamente capturado. Com seu universo, Matrix(1999) consolida no fim da década de 90 uma ideia de ciberespaço incondicionalmente paranoico. O inimigo não mais o alienígena, o comunista ou o invasor, agora, o inimigo é o Sistema. As estruturas físicas, cabos, fios, hardware, mas também a programação, o software, os programas, todos são inimigos.

As imagens produzidas pelas máquinas em Matrix(1999) não atravessam nenhum dos cinco sentidos humanos, não são passíveis de nenhuma fruição visual, pelo contrário, atacam diretamente a mente do sujeito. E um sistema que tem o controle direto sobre a percepção de realidade é o pesadelo mais distópico de qualquer herói moderno.

Morpheus: Matrix está em toda parte. Está à nossa volta, mesmo agora nesta sala. Você a vê quando olha pela janela ou quando liga a televisão. Você a sente quando vai trabalhar ou quando vai à igreja. Quando paga seus impostos... É o mundo que acredita ser real para que não perceba a verdade...

Neo: Que verdade?

Morpheus: Que você é um escravo Neo. Como todo mundo, você nasceu em cativeiro. Nasceu numa prisão que não pode ver, sentir ou tocar. Uma prisão para sua mente. (Matrix, 1999)

Figura 38



Fonte: Matrix(1999)

Que prisão para mente melhor do que a própria mente. Matrix(1999) explora as camadas de controle apresentando plasticamente a construção daquele mundo. A estranha simetria da cidade, a desconfortável e onipresente luz esverdeada, o fluxo ininterrupto, há algo fora do lugar na normalidade. Algumas dessas camadas de controle são personificadas: os agentes especiais, a polícia, o chefe da empresa de Neo, como também, os programas, como o Oráculo, o Chaveiro, o Francês e o Arquiteto. Todos são peças do mesmo jogo, garantindo que o caminho planejado seja seguido. Não se pode confiar em nada e nem ninguém. Em narrativas cyberpunk, para sobreviver no ciberespaço é necessário racionalizar tudo. Não é à toa que ao se referir ao cyberpunk como “a expressão literária suprema, se não do pós-modernismo, então do próprio capitalismo tardio”(1997, p.37), Jameson percebe o gênero “tanto uma expressão de realidades corporativas transnacionais como de paranoia global”.

Há, aliás, uma razão paranoica. O paranoico é fundamentalmente um intérprete, que em tudo vê sinais que se referem a sua pessoa. O acaso que ele contesta, conspira contra ele. Nada acontece por acaso, tudo adquire sentido, e esse sentido se refere a ele. (QUINET, 2002, p. 7)

Philip K. Dick, um dos autores mais influentes no cinema cyberpunk, criou diversos mundos paranoicos. *Em Time Out of Joint* (1959) (Tempo Fora dos Eixos, em tradução livre), o autor narra a história de Ragle Gumm, um homem pacato que se sustenta com os prêmios obtidos de palavras cruzadas publicadas no jornal. Gumm acredita viver em uma pacata cidade americana da década de 1950. No entanto, após uma série de acontecimentos ilógicos, ele percebe que sua realidade está se desintegrando.

No decorrer da trama, Ragle descobre que, na verdade, vive em uma simulação construída a partir de momentos felizes de sua infância, enquanto o mundo real se encontra na Terra futurista de 1998. Nessa realidade, a sociedade está em decadência devido a uma guerra nuclear contra os colonos lunares. Gumm é a única pessoa capaz de prever os ataques nucleares dos colonos - algo que fazia na simulação por meio das palavras cruzadas - e, por isso, é considerado de extrema importância pelos militares da Terra. A obra recebeu, em português, o título *O Homem Mais Importante do Mundo* (1985).

Assim como Neo, em *Matrix*, Gumm tem sua paranoia justificada pela narrativa. Segundo Freud (1911/1996, p. 79), a paranoia é, sobretudo, um mecanismo de defesa, relacionado ao engrandecimento do *ego* e ao retorno a um estado de fixação narcísica.

Em Rascunho H, Freud (1895/1996), fala que na paranoia ocorre uma supervalorização, por parte do paranoico, do conhecimento que as pessoas têm a seu respeito e do que fazem a este sujeito, declarando ser uma espécie de mecanismo de projeção, diferente da projeção normal do sujeito obsessivo, mas também para fins de defesa. Nesse caso, o conteúdo e o afeto da ideia incompatível são mantidos e projetados no mundo externo. As alucinações que surgem são hostis ao Eu, mas apoiam a defesa. Sendo assim, a ideia delirante é uma cópia da ideia rechaçada, ou o oposto desta – megalomania. (Mendonça, R. L.; De Carvalho Borges, K. B., 2016, p. 257)

Muitos dos heróis de Philip K. Dick preservam o pânico moderno da assimilação de suas individualidades pelas forças sociais de seus mundos. A literatura *New Wave* era de fato centrada nos fatores psicológicos de seus heróis e com Philip K. Dick não seria diferente. Ainda persiste a necessidade de preservar a autenticidade do que nos definiria como humanos. Mas junto a isso, houve também a inauguração do que o autor Roberts chama de “estética paranoica” na ficção científica.

Ao invés de uma crença racionalista na eficiência da tecnologia e do mecanicismo para resolver todos os problemas humanos, surgiu uma fascinação por uma ‘literatura experimental’ de vanguarda com as possibilidades artísticas desses mesmos problemas, e em particular uma estética paranoica na qual todos os grandes sistemas eram vistos como inimigos da diferença individual. Philip K. Dick, que permanece um dos mais celebrados de todos os escritores de ficção científica, é a personificação clássica da estética da *New Wave*. (ROBERTS, 2000, p.81-82)

4.2.5 Um pouco de realismo na paranoia

“Você tem um problema com autoridade”. O gerente da Metacortex reclama com Neo com rigidez pelo seu atraso no trabalho. “Você acredita que é especial. Que de alguma forma as regras não se aplicam a você. Obviamente, você está errado”(Matrix, 1999). A

desconstrução da trama do ‘escolhido’ é talvez o aspecto mais pós-moderno na obra das Irmãs Wachowski. Neo é levado a acreditar que é especial por Morpheus e desenvolve suas habilidades para obedecer este chamado. Somente para descobrir que ele próprio é um programa de contenção dos humanos fora da Matrix. Como todo programa cibernético, Matrix aprende através do processo de *feedback*, isto é, se auto regula e se modifica a partir dos dados e informações que os seus prisioneiros humanos produzem. Segundo o Arquiteto, programa criador de Matrix, a simulação falhou inúmeras vezes ao tentar reproduzir o que seria considerado um paraíso completo ou um inferno total para os humanos. Entretanto, no momento em que a narrativa se desenrola, a simulação tem êxito em seu propósito, graças a um programa intuitivo: O oráculo.

Ela acidentalmente descobriu uma solução onde quase 99% de todos os humanos testados aceitaram o programa enquanto lhes fosse dada uma escolha. Mesmo se estivessem cientes dessa escolha em nível de inconsciência. Embora essa resposta funcionasse, era óbvio ser fundamentalmente falha, dessa forma criando um desvio de condição. Uma anomalia sistêmica. Contradição que se não corrigida ameaçaria o próprio sistema. (Matrix Reloaded, 2003)

Neo concentra em si tal anomalia e para regular novamente o sistema é necessário retornar ao mainframe da máquina a fim de recomençar a simulação. O que podemos interpretar do desabafo do Arquiteto é que Matrix foi bem sucedida estabilizando a resistência humana a partir da ilusão da liberdade de escolha. É curioso como durante os três primeiros filmes da franquia essa ilusão é sempre posta binariamente e revogada logo em seguida: você escolhe a pílula azul ou vermelha? Esta porta ou aquela? Foge ou luta? Você escolhe salvar Trinity ou toda a humanidade? Todas essas escolhas, entretanto, levam ao mesmo resultado: a volta de Neo a fonte.

De fato, seu conteúdo específico à parte, a paranoia pode ser vista como uma defesa em pânico do individualismo liberal diante de evidências para uma explicação mais sociológica da ação humana. Quando um compromisso profundamente arraigado com a visão liberal da agência individual é destruído pela descoberta de influências sociais, o resultado é frequentemente uma reação de tudo ou nada na qual o paranoico amplia o fato bastante mundano das influências sociais em uma versão de pesadelo de controle externo total. (Wyman, 2012, p.21- tradução nossa)

Entretanto, uma vez confirmado o motivo da paranoia, o que fazer? Matrix Resurrection(2021), parece sugerir uma visão mais realista da Matrix. Dezoito anos se passaram desde o último filme. Em Matrix Revolutions(2003), Neo alcança a cidade das máquinas para negociar um acordo de paz em troca da derrota do programa Agente Smith(que impregnou hospedeiros humanos dentro da simulação descontroladamente). Neo cumpre o

acordo matando Smith e retornando a fonte, destino de todo O escolhido. Um período de trégua é estabelecido, mas com a perda de humanos, as máquinas sofrem uma crise energética e atacam novamente Zion. Entretanto nessa tentativa, alguns seres maquínicos (programas, sentinelas e derivados) discordam dessa ação e se voltam umas contras as outras – algumas até ajudando os humanos. Zion sucumbe e os sobreviventes humanos fundam Io, cuja localização se mantém em segredo do restante das máquinas. A *Matrix* sofre mudanças estruturais para aumentar sua eficiência energética. Não mais o Arquiteto, agora o controle da simulação está nas mãos do Analista, uma espécie de psicólogo ou terapeuta.

Figura 39



Fonte: Matrix Resurrection(2021)

Neo foi recolocado na simulação no papel de criador do video-game hiperrealista *Matrix*. “Quando começamos a trabalhar você tinha perdido a capacidade de discernir a realidade da ficção”, o Analista arquiteto da Matrix é também o Analista de Neo. “Veio me procurar depois de tentar pular de um prédio”. Nesta cena, o Analista acalma Neo que está a beira de um “surto psicótico”, depois de ter sofrido um atentado do Agente Smith no trabalho. “Nós fizemos muito progresso desde então, mas parece que algo foi um gatilho para você”, o Analista está na verdade tentando convencer a Neo de que o atentado foi na verdade um surto psicótico. “Você precisa de outra receita?”, o Analista encerra a sessão. Num comentário direto à pílula vermelha oferecida por Morpheus no primeiro filme da franquia, Neo resolve seus problemas mentais com pílulas azuis. A medicação controla os lapsos de memória que sangram em sua psique, o fazendo esquecer e mascarando as inconsistências desta nova *Matrix*.

Essa estratégia - de aceitar sem questionamentos o incomensurável, o sem sentido - sempre foi uma técnica de sanidade por excelência, mas tem um papel essencial no capitalismo tardio, essa “pintura

multiforme de tudo aquilo que já existiu”, cuja conjuração e descarte das ficções sociais ocorre quase tão rapidamente quanto a produção e distribuição das mercadorias. Em tais condições de precariedade ontológica, esquecer converte-se em estratégia de adaptação. (Fisher, 2020, p.98)

Figura 40



Fonte: Matrix Resurrection(2021)

Visualmente a simulação se difere da antiga *Matrix*. A cinematografia opta por representá-la de maneira menos simétrica, mais fluída e calorosa. A luz quente é convidativa em oposição da onipresente luz esverdeada do filme anterior. Em alguns momentos, no entanto, roupas, cenários e objetos de cena se tornam coloridos e vibrantes demais, se aproximando da linguagem imagética da publicidade. Mas algo ainda revela a estranheza daquela realidade: o tempo fragmentado. O próprio Neo encara *loops* de eventos no seu dia a dia com certa indiferença. Pássaros que voam exatamente no mesmo padrão todos os dias, personagens repetindo o mesmo diálogo por dias a fio, além da rotina repetitiva de Neo. A montagem das cenas nos mantém em uma estrutura similar, repetindo a mesma ação de formas diferentes.

Figura 41



Fonte: Matrix Resurrection(2021)

Nosso herói encontra-se mergulhado em uma profunda depressão diante da realidade. Após uma tentativa fracassada de suicídio, Neo parece completamente desprovido de libido, isto é, de energia que impulse o desejo e a ação. Antes um hacker fora da lei, agora ele é programador-chefe de uma grande corporação, cumprindo seus horários, se exercitando, comendo e tomando seus remédios com uma letargia mecânica.

Apesar de protagonista, Neo não move a narrativa ativamente. Torturados pela nova arquitetura da simulação, tanto Neo quanto Trinity parecem cansados demais para sequer tentar se rebelar. Quando Trinity questiona a autenticidade de seus próprios desejos - se de fato queria filhos ou se apenas foi levada a querer - Neo responde com humor amargo: “Eu pago muito dinheiro para o meu analista responder essas perguntas para mim”.

Neo já não é capaz de questionar a própria realidade. Mantido dopado quimicamente e sobrecarregado com trabalho, ele se move apenas pelo imperativo da aprovação das figuras ao seu redor - seus colegas de escritório, seu chefe, seu analista. Sua apatia faz dele um retrato perfeito do sujeito no realismo capitalista. Como aponta Mark Fisher, “se a figura da sociedade disciplinar era o trabalhador/presidiário, a figura da sociedade de controle é a do endividado/viciado” (2020, p.45).

Em *Sociedade do Cansaço*, Byung-Chul Han investiga o sofrimento psíquico do sujeito contemporâneo dentro daquilo que define como ‘sociedade do desempenho’. O professor afirma que apesar de ainda disciplinado, o sujeito da sociedade do desempenho é dominado pelo excesso de positividade, segundo ele, “a positividade do poder é bem mais eficiente que a negatividade do dever” (2015.p.15).

A sociedade disciplinar ainda está dominada pelo não. Sua negatividade gera loucos e delinquentes. A sociedade do desempenho, ao contrário, produz depressivos e fracassados. A mudança de paradigma da sociedade disciplinar para a sociedade de desempenho aponta para a continuidade de um nível. Já habita, naturalmente, o inconsciente social, o desejo de maximizar a produção. (Byung-Chul, 2015, p.15)

Essa busca incessante por eficiência através da positividade se manifesta em *Matrix Resurrections* (2021) na estética dos escritórios corporativos, repletos de cores vibrantes e funcionários com uma empolgação artificial. Diferente da *Matrix* original, onde Neo era um mero programador anônimo cercado por cubículos cinzentos e opressivos, aqui ele ocupa uma posição de prestígio. No entanto, essa aparente ascensão social não se traduz em liberdade. Nesta nova versão da simulação, não há coerção explícita moldando seu comportamento. Nenhum chefe impaciente cobra seu desempenho, poucos policiais ou agentes surgem para confrontá-lo, e seu ambiente de trabalho é descontraído, moderno e flexível. Ainda assim, Neo está acuado, frágil, evitando até o menor dos conflitos. Apesar da abundância de recursos materiais, ele parece ainda mais impotente do que sua versão anterior.

O sujeito de desempenho está livre da instância externa de domínio que o obriga a trabalhar ou que poderia explorá-lo. É senhor e soberano de si mesmo. Assim, não está submisso a ninguém ou está submisso apenas a si mesmo. É nisso que ele se distingue do sujeito de obediência. A queda da instância dominadora não leva à liberdade. Ao contrário, faz com que liberdade e coação coincidam. Assim, o sujeito de desempenho se entrega à liberdade coercitiva ou à livre coerção de maximizar o desempenho. O excesso de trabalho e desempenho agudiza-se numa autoexploração. Essa é mais eficiente que uma exploração do outro, pois caminha de mãos dadas com o sentimento de liberdade. (Byung-Chul, 2015, p. 16)

Essa é a condição anômala da qual o Analista extrai sua força energética extra dos seres humanos. Segundo ele, a chave de tudo é manter os humanos “ansiando silenciosamente pelo que não podem ter”, mas “apavorados de perder o que já têm”. “Bato recordes de produtividade todos os anos. E o melhor, sem risco de rejeição”. É a manipulação dos sentimentos, ele explica a Neo, medo e prazer, desespero e esperança, sem a necessidade de manipular a realidade do simulacro em si, a que ele atribui o sucesso dessa nova versão. Nenhum ser humano “acorda” desta nova *Matrix* porque mesmo que percebam a inconsistência do constructo, o Analista reorienta a ficção que nomeia aquela inconsistência. Não há o abandono das imagens técnicas para a formação desse construto, mas podemos perceber a integração da linguagem e da medicalização química às estratégias de controle. “Eu estou ficando maluco?” Neo pergunta em uma sessão após o encontro com Morpheus,

“Não usamos essa palavra aqui”, diz o Analista seriamente. Em outro momento, o CEO da empresa em que Neo trabalha lhe oferece um cigarro. Neo nega e rebate: “Você não tinha parado[de fumar]?”. Colocando o cigarro na boca o CEO responde: “Parei de chamar de vício. Agora é só um ‘hábito perigoso’”. *Matrix Resurrection*(2021) atualiza seu simulacro para um ciberespaço muito mais pessoal e personalizado.

“Ser realista” já significou fazer as pazes com uma realidade experimentada como sólida e imóvel, No realismo capitalista, entretanto, implica que nos subordinemos a uma realidade infinitamente plástica, capaz de se reconfigurar a todo instante. Somos confrontados com o que Jameson chama, em seu ensaio “As antinomias da pós-modernidade”, um “presente puramente fungível, no qual o espaço e as psiques possam igualmente ser processados e refeitos à vontade”? Aqui, “realidade” assemelha-se às multiplicidades de opções disponíveis em um documento digital, no qual nenhuma decisão é definitiva, há sempre a possibilidade de revisão, e a qualquer instante pode-se retornar a um momento anterior. (Fisher, 2020, p. 93)

Combinado a isso, *Matrix Resurrection*(2021) eliminou a concorrência das máquinas com a Resistência. Se Morpheus dedicou a vida para libertar o máximo de mentes possível do simulacro, a resistência de Io se esconde atrás de hologramas no mundo real. O medo da guerra recua os líderes da cidade humana que temem perder o estilo de vida conquistado. “Você se importa mais com plantar frutas do que libertar mentes. Você desistiu das pessoas”, Bugs, líder do pequeno grupo que invade a *Matrix* em busca de Neo, acusa Naobi, líder da cidade de Io. A integração de programas, máquinas e humanos proporcionou a Io o acesso a agricultura sintética, máquinas mais poderosas e até uma atmosfera artificial. Com tantos privilégios a cidade vive alheia aos humanos presos a *Matrix*. Apesar dos recursos da nanotecnologia disponível em Io proporcionar uma chance muito maior de derrotar as máquinas do que Zion jamais teve, essa possibilidade nunca é apresentada como real. De modo que a resistência humana simplesmente aceita coexistir com o seu algoz contando que possam continuar a comer morangos.

4.3 Sublime tecnológico

4.3.1 A Sublimidade ou ‘O que eu vi através dos seus olhos’

Ao insistirmos em desvendar a gramática estética das narrativas cyberpunk, nos deparamos com um elemento presente de forma mais difusa entre os aspectos do gênero. É

preciso reconhecer que o neogrotesco, associado ao corpo ciborgue, e as imagens técnicas do ciberespaço apresentam relativa facilidade de localização material e categorização. No entanto, é por meio do conceito de *sublime tecnológico* que podemos compreender o âmago da estética cyberpunk.

Los Angeles, 2019. No horizonte, a luz pálida do entardecer projeta as silhuetas das torres de metal. Fábricas vorazes cospem fogo e fumaça. O ar poluído encobre a cidade, que se estende infinitamente. Nenhuma estrela no céu — apenas a fusão das máquinas ilumina a paisagem na cena de abertura de *Blade Runner* (1982). O olho que observa esse cenário pertence a Leon, um *replicante* — espécie de clone humano criado em laboratório — recém-chegado à Terra. Embora tenha sido idealizado para o trabalho escravo em colônias alienígenas, essa cena revela que Leon contempla algo aterrador nas explosões que cortam o céu de Los Angeles. Algo sublime.

Figura 42



Fonte: Blade Runner (1982)

O sublime é frequentemente invocado para descrever o que parece impossível de ser representado. Filósofos, artistas e teóricos buscaram defini-lo com precisão: o sublime é “a ressonância da nobreza da alma” (Longinus, *De Subl.*, IX apud Abbagnano, 1962, p. 889); “uma espécie de agradável horror, de tranquilidade tingida de terror” (Burke, 1764, IV, 7); “aquilo em comparação com o qual tudo o mais é pequeno” (Kant, 1995, p. 96). Trata-se do paradoxo de estar diante de uma grandeza desproporcional à própria racionalidade. Para Kant, algo tão poderoso quanto às forças da natureza poderia provocar esse sentimento. No entanto, ainda em sua análise, o filósofo reconhece que não existem objetos sublimes em si — sejam eles elementos naturais ou obras de arte —, mas sim objetos que suscitam a experiência do sublime.

A sublimidade, portanto, não está contida em coisas da natureza, mas apenas em nossa mente, na medida em que podemos tornar-nos conscientes de sermos superiores à natureza em nós e, portanto (na medida em que ela tem influência sobre nós), também à natureza fora de nós. Tudo o que desperta em nós esse sentimento, ao qual pertence o poder da natureza que desafia nossas forças, chama-se então (ainda que inapropriadamente) sublime; e é somente sob a pressuposição dessa ideia em nós, e em relação a ela, que somos capazes de atingir a ideia da sublimidade daquele ser que produz respeito interno em nós não apenas através de seu poder (que ele mostra na natureza), mas muito mais através da faculdade, que está inscrita em nós, de julgar a natureza sem temor e de pensar a nossa destinação como mais sublime que ela (Kant, 1995, p. 264, § 28).

Em *Blade Runner*(1982) são os replicantes que experienciam tal sentimento com mais frequência. “Se você pudesse ver o que eu vi com seus olhos”, o replicante Roy Batty segura o rosto do homem que produz os olhos artificiais para a Tyrell Corporation, empresa que o criou, antes de matá-lo congelado. Batty busca a reversão da trava de segurança imposta pelo seu criador de quatro anos de vida útil. A morte iminente faz com que o replicante anseie por compartilhar o que ele considera de mais valioso: suas experiências. Talvez numa tentativa de provar o valor da própria vida, da equiparação de sua existência a de um ser humano. Se você tivesse vivido o que eu vivi talvez me deixasse viver um pouco mais, o replicante parece dizer.

Eu vi coisas que vocês, humanos, nem iriam acreditar. Naves de ataque pegando fogo na constelação de Órion. Vi Raios-C resplandecendo no escuro perto do Portão de Tannhäuser. Todos esses momentos ficarão perdidos no tempo, como lágrimas na chuva. Hora de morrer... (*Blade Runner*, 1982)

O sublime é o “sentimento do espírito”, afirma Lyotard em *Lições sobre a Analítica do Sublime*: “a grandeza, a forma, a quantidade em estado puro, uma ‘presença’ que excede o que o pensamento imaginante” (Lyotard, 1993, p. 53). Que outro sentimento poderia melhor

provar a humanidade dos *replicantes* do que sua capacidade de atingir a sublimidade? Que emoção mais apropriada para elevá-los da condição de escravos à de senhores da própria existência?

Os humanos em *Blade Runner* (1982) aparentam sentir, paradoxalmente, tanto admiração quanto terror pelos *replicantes* — versões melhoradas da humanidade: mais fortes, mais resistentes, e, no entanto, muito mais efêmeros. “Por que você está nos encarando?”, pergunta Roy a Sebastian, funcionário da Tyrell Corporation que abriga ele e Pris. “Vocês parecem tão diferentes... (...) bem, você é perfeito”, responde Sebastian ao perceber que os dois estranhos em sua casa são *replicantes*. “De que geração vocês são?”, questiona, curioso, mas cauteloso. “Nexus 6”, responde Roy, enquanto ele e Pris observam atentamente as reações do funcionário que estão manipulando para alcançar seu criador. “Ah, eu sabia!”, exclama Sebastian, orgulhoso. “Eu sei porque faço trabalho de design genético para a Tyrell Corporation.” Ambos os *replicantes* já sabiam dessa informação. Ele então completa: “Há um pouco de mim em você!”.

Sebastian se sente intimidado por seus convidados. Em certos momentos, percebe que caiu em uma armadilha, mas é incapaz de evitar o desfecho. Seu fascínio pelo próprio poder criador o prende à situação — ele quer entender melhor sua criação. Seduzido pelo ego de ter dado vida a seres que expandem seu propósito além do que lhes foi designado, ele se vê envolvido em sua própria ruína. De certa forma, a revolta dos *replicantes* apenas confirma a superioridade de seu próprio intelecto.

A satisfação proporcionada pelo sublime surge ‘indiretamente’, como um sentimento de dois tempos contrários: as ‘forças da vida’ sofrem um instante, uma inibição, são retidas, reprimidas; depois são deixadas, expandem-se. (...) A causa dessa angústia transitória, a emoção sublime, não tem, pois, nada de um jogo. Contrariamente ao gosto, o sentimento sublime é uma emoção, uma alternância entre o não e o sim afetivo. Comparado com o prazer do belo, o do sublime é negativo, ele comporta esse recuo, como se o pensamento se chocasse, esbarrasse com aquilo mesmo que o atrai. (Lyotard, 1993, p.69).

Figura 43



Fonte: Blade Runner (1982)

Eldon Tyrell no entanto paga um preço alto por essa sublimidade. Conseguindo atingir seu objetivo, Roy alcança o refúgio de seu criador. Ele implora por mais tempo, por uma remodelação do seu corpo, oferece soluções técnicas possíveis para ter êxito neste objetivo. Mas Tyrell, contra-argumenta que ele não pode ser modificado em vida. Tudo que Roy sugere já foi tentado e não funcionará. “Você foi feito tão bem quanto poderíamos fazê-lo”, Tyrell argumenta encerrando a discussão, “Mas não feito para durar”, Roy parece desolado, ele fez tudo o que estava ao seu alcance. “A luz que queima duas vezes mais forte queima metade do tempo. e você queimou muito, muito forte, Roy”, o tom de Tyrell é paternalista, ele está orgulhoso de si próprio, não de Roy. Sebastian que também observa a cena tem reação similar. Ele também faz parte dessa conquista.

Tyrell: O melhor de todos os replicantes possíveis. Estamos orgulhosos do nosso filho pródigo... Que bom que você voltou. Você é um prêmio e tanto.

Batty: Eu fiz coisas questionáveis.

Tyrell: Também coisas extraordinárias!

Batty: Nada que o Deus da biomecânica não deixasse você entrar no céu. (Blade Runner, 1982)

O elogio final. Ao compará-lo com Deus, Roy desarma as últimas defesas de seu criador. No canto da sala Sebastian observa com admiração o seu patrão. O Deus da biomecânica cujos filhos replicantes imploram pela própria vida. Tyrell interpreta o beijo dado por Roy como um último ato de devoção religiosa, mas Tyrell não é um Deus e morre com o crânio e os olhos esmagados antes que perceba isso.

Figura 44



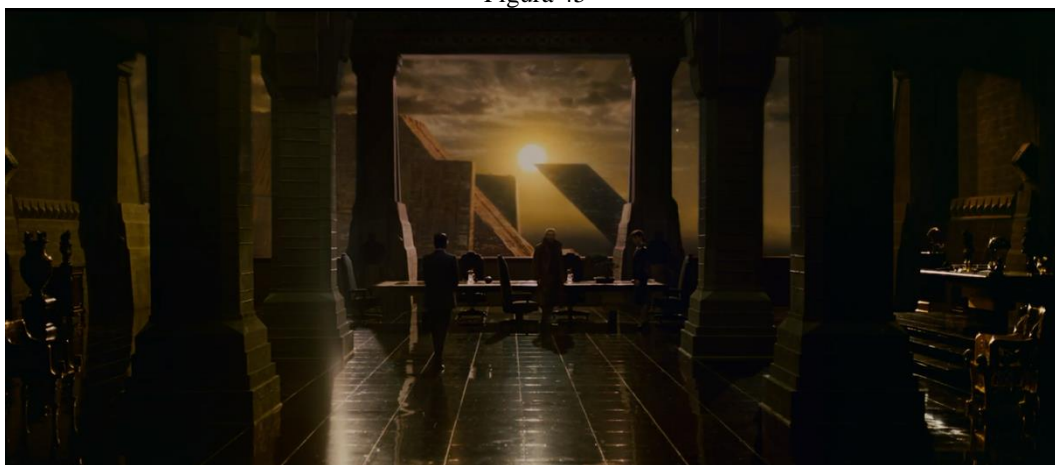
Fonte: Blade Runner (1982)

Os replicantes são apresentados quase como uma força da natureza em cena. São violentos e estão furiosos, são rápidos e imprevisíveis e suas expressões confundem os humanos ao redor. A complexidade de suas mentes cria uma aura de mistério sobre suas ações. São em si objetos que suscitam o sublime. “Se a natureza pode ser considerada sublime, não é porque ‘engendre o medo’, mas porque faz apelo em nós à força que é nossa de olhar como pequeno aquilo com que nos preocupamos (os bens, a saúde, a vida)”(Lyotard,1993, p. 113). Podemos perceber os replicantes tanto como uma força da natureza quanto são meros objetos da ciência. Frutos do ecossistema tecnológico da precária Los Angeles e dos interesses de corporações faraônicas como a Tyrell Corporation. Sua pequenez diante da megalomania urbana é representada a partir da longa contemplação desses espaços.

A cidade industrializada de maneira caótica e que apresenta em sua paisagem locais de alta tecnologia e guetos de pobreza extrema. Abandonada devido “a progressiva fuga das

elites para as colônias espaciais, a cidade fica entregue aos “perdedores”, aos *outsiders*, às figuras do submundo, à violência, aos poderes paralelos como, por exemplo, os caçadores de andróides (*blade runners*)”(Amaral, 2005, p.78). As estruturas publicitárias de luz neon somente reforçam o contraste com as regiões mais escuras e menos acessadas do espaço urbano, criando pontos cegos que reforçam a paranoia cotidiana. Em contraste, o símbolo de maior poder na cidade, o quartel geral da Tyrell Corporation, se assemelha as grandes pirâmides, cujo tamanho é desproporcional a todas as outras construções ao redor. O interior dessas construções é igualmente megalomaniaco. Grandes pilares sustentam uma construção similar a templos de civilizações antigas. Com objetos grandes demais para as proporções do corpo humano. A Tyrell Corporation representa o trunfo de um avanço tecnológico sem limites. A cidade com características cyberpunk materializa uma nova condição de experimentar a sublimidade atrelada não mais a natureza, mas a técnica e aos objetos tecnológicos.

Figura 45



Fonte: Blade Runner (1982)

Sublime Tecnológico: considerando a alteração na dimensão do “espaço-tempo” provocada pelas novas tecnologias como um novo “incomensurável” ou “absolutamente grande”, que se transforma em estofa para a prática estética. Assim, o Sublime, o Informe encontra meios de se fazer objeto mediante às Tecnologias.(GOMES, S.; LEAL, J.; FILHO, M. K., 2024, p. 405)

Em *Blade Runner* (1982), tanto o espaço urbano quanto os *replicantes* materializam essa sublimidade por meio da técnica, que opera como “um novo tipo de ameaça mortal, capaz de uma expropriação e de uma opressão do homem, não apenas sobre o plano da sensibilidade, mas também sobre aquele da mente” (Costa, 1995, p. 22). No entanto, ao

contrário do sublime clássico moderno, que se manifestava principalmente através de um mundo natural vasto, unificado e coeso, o sujeito pós-moderno se depara com um mundo igualmente imenso, porém anacrônico e heterogêneo, no qual se torna impossível se localizar. A orientação espaço-temporal em uma cidade cyberpunk é um desafio constante. Sua organização fragmentada e hostil fagocita o sujeito, que precisa se readaptar constantemente — muitas vezes se tornando, ele próprio, fragmentado e hostil. O mesmo ocorre com os *replicantes*: com identidades construídas através de memórias fragmentadas, acelerados e super-humanos, mas igualmente isolados e desprotegidos. Como a cidade, sua única motivação é a reprodução e a sobrevivência. Mark Fisher afirma que os distúrbios de memória ocupam o foco da “angústia cultural”, principalmente no cinema, no realismo capitalista. O autor analisa o personagem ficcional Jason Bourne, um agente especial americano que perde a memória após uma missão fracassada. O universo cinematográfico rendeu quatro filmes e foi baseada no livro *A identidade Bourne* de Robert Ludlum (2000). Fisher cita o trecho da literatura original e aponta a contínua busca por identidade em paralelo com a impossibilidade de um “Eu” fixo que permeiam a totalidade da narrativa.

Tenho que saber algumas coisas..., o suficiente para tornar uma decisão... mas talvez não tudo. Uma parte de mim tem que ser capaz de ir embora, desaparecer. Tenho que ser capaz de dizer para mim mesmo, é que foi não é mais e há uma possibilidade de nunca ter sido, porque não tenho nenhuma lembrança disso. O que uma pessoa não pode se lembrar não existe... ao menos para ele. (Fisher apud Ludlum, 2020, p.98)

Sem memória narrativa, Bourne se transforma em um nômade perigoso, invadindo todo tipo de local que posso conter pedaços de informações relevantes sobre sua identidade mas sem de fato permanecer em nenhum por mais de 24 horas. A narrativa fílmica é tão fragmentada quanto a do livro reflexo da coerência precária das decisões e ações do personagem principal. Fisher pontua que curiosamente apesar de carecer de memória narrativa, Bourne “conserva aquilo que se pode chamar de memória formal: uma memória (de técnicas, práticas, ações) literalmente encarnada em um conjunto de tiques físicos e reflexos condicionados” (Fisher, 2020, p.99). As habilidades de seu treinamento retidas na memória formal são inicialmente ativadas involuntariamente, sem o controle de Bourne, que muitas vezes se surpreende com as próprias ações.

A memória danificada de Bourne ecoa a modalidade pós-moderna de nostalgia descrita por Fredric Jameson, na qual referências contemporâneas ou mesmo futurísticas no nível do conteúdo obscurecem a dependência em relação a modelos estabelecidos, ou antiquados, no nível da forma. Por um lado, é uma cultura que privilegia apenas o presente e o imediato — a extirpação do “longo prazo” se estende no tempo tanto para

frente quanto para trás (por exemplo, um tema monopoliza a atenção por pouco mais de uma semana no noticiário, e então instantaneamente cai no esquecimento); por outro, é uma cultura excessivamente nostálgica, propensa à retrospectiva, incapaz de gerar novidades autênticas. (Fisher, 2020, p.99)

Os replicantes de Tyrell seguem uma lógica similar, no entanto sem a possibilidade de descobrirem um passado real como Bourne. A identidade pessoal também lhes é negada, uma vez que não conseguem nomear seu "eu" como uma existência ao longo do tempo. Tanto a obsessão de Leon por fotografias quanto à busca de Batty por seu criador revelam a necessidade de um ponto de origem, um marco de início temporal documentado que prove sua própria existência e o direito a ela. A tentativa de se localizar este “Eu” fixo não somente no espaço mais no tempo, dar sentido a própria trajetória e ao mundo é refletida na intensidade trágica narrativa a esses personagens.

Para Jameson, essa relação temporal é sintomática do período pós-moderno, do que ele define como experiência esquizofrênica, isto é, “uma experiência da materialidade significativa isolada, desconectada e descontínua, que não consegue encadear-se em uma sequência coerente” (1982, p.22). O autor reforça que essa condição, aliada a incorporação da esfera cultural pelo mercado, gera um enfraquecimento histórico. Essa perda de autonomia cultural e desorientação temporal leva a exclusão de toda “distância crítica” a partir da qual se possa montar qualquer tipo de crítica a partir da qual se possa elaborar qualquer tipo de crítica (no sentido marxista de uma “teoria crítica”): “a distância em geral (incluindo a ‘distância crítica’ em particular) foi precisamente abolida no novo espaço do pós-modernismo”(1996, p. 32). Para ele o resultado é “uma nova falta de profundidade...; um consequente enfraquecimento da historicidade...; todo um novo tipo de tom emocional de fundo... que pode ser melhor apreendido por um retorno às antigas teorias do sublime” (1996, p. 32). Apesar de ainda ancorar seu argumento no sublime kantiano, Jameson se afasta de Lyotard que percebe o sublime como um sentimento integrante das faculdades do espírito, se aproximando da definição de sublime tecnológico de Mario Costa(1995), percebendo o sublime pós-moderno, mas como um sintoma material.

Jameson sustenta que, diante da estética “sem profundidade” e “simulacral” do pós-moderno, passamos a experimentar o mundo de modo que ele “perde momentaneamente sua profundidade e ameaça se tornar uma película brilhante” — uma vivência na qual sentimos uma mistura de emoções, tanto de euforia quanto de terror (1996, p.58). Essa experiência de um “sublime *camp* ou ‘histórico’” frequentemente remete, afirma Jameson, à complexidade

indescritível das tecnologias atuais — tecnologias que se relacionam mais com reprodução, representação, comunicação e computação do que com a produção tradicional.

A tecnologia da sociedade contemporânea e, portanto, hipnótica e fascinante, não tanto em si mesma, mas porque nos oferece uma forma de representar nosso e atendimento de uma rede de poder e de controle que e ainda mais difícil de ser compreendida por nossas mentes e por nossa imaginação, a saber, toda a nova rede global descentrada do terceiro estágio do capital.(Jameson, 1996, p.64)

Na diegese de *Blade Runner*(1982) o fascínio recai sobre as tecnologias de reprodução de humanos e animais. A perfeição da simulação intriga os personagens humanos cuja exigência de mimese parece atingir seu ápice com a replicante Rachel. Livre do mecanismo de segurança da limitação do tempo de vida, associada à memória narrativa Rachel representa uma nova geração de replicantes. A ignorância de sua condição faz com que Rachel viva como a sobrinha de Tyrell, tocando piano, se comportando e simulando sua personalidade através das memórias implantadas. Para Rachel, o ‘real’ e o ‘falso’ colidem para produzir sintomas reais. Não há necessidade de busca de origem já que ao simular a vida autêntica da sobrinha de Tyrell, Rachel também a rejeita. O simulacro é a negação tanto do original quanto da cópia, isto é, “que se passa do outro lado da verdade, não no que seria falso, mas no que é mais verdadeiro que o verdadeiro, mais real do que o real?”(Baudrillard, 1981, p.137)

4.3.2 Sublime Tecnológico de células interligadas

California, 2049. O ecossistema há muito tempo colapsado agora transformado em plástico, metal e sujeira. Cinza é a paisagem que se estende no horizonte, lembrança distante de árvores mortas e da conquista total da natureza. Esse mundo sem natureza é projetado por um homem cego que o percebe apenas através da tecnologia. Wallace Corporation surge das cinzas da antiga Tyrell Corporation com a solução para o colapso ambiental: homens artificiais e paisagens artificiais.

Figura 46



Fonte: Blade Runner 2049(2017)

Ao contrário de sua versão anterior, em Blade Runner 2049(2017) os replicantes não são exceção na sociedade terrestre, muito menos ilegais, do contrário, povoam diferentes postos de trabalho e até exercem cargos de confiança. Essa nova geração de replicantes é mais estável que a anterior e muito mais eficiente. Entretanto, a narrativa ainda gira em torno de um Blade Runner. Dessa vez, do agente KD6-3.7 (Ryan Gosling) um novo modelo de replicante fabricado pela Wallace Corporation.

Figura 47



Fonte: Blade Runner 2049 (2017)

Á primeira vista é possível notar que Blade Runner 2049 (2017) centraliza a questão da memória no curso de sua narrativa. Em uma cena a Tenente Joshi (Robin Wright), espécie de xerife da cidade de Los Angeles, pergunta curiosa sobre o ‘passado’ do agente KD6-3.7. “Não tínhamos nenhum de vocês na minha infância, você se lembra de alguma coisa antes de

estar comigo?”. “Eu tenho memórias, mas elas não são reais. São só implantes”, ele responde com firmeza. K, como é chamado, é um homem que conhece sua própria artificialidade. Ao contrário dos replicantes de seu predecessor, em *Blade Runner 2049* (2017), memórias sintéticas são a espinha dorsal dessa nova sociedade. Uma revolta dos antigos modelos levou a um blackout cibernético que destruiu todas as informações e dados anteriores a 2022, de modo que a memória desse período precisa ser controlada de perto. Esse é o trabalho de K, matar os remanescentes replicantes que se lembram e/ou participaram dessa revolta. “Me conte somente uma”, a chefe insiste. “Me sinto estranho compartilhando uma história de infância considerando que nunca fui uma criança”, o replicante retruca.

Desde a revolta, os humanos perdem a admiração que sentiam pelos replicantes, se tornando violentos e ressentidos. “Cai fora, *skinjob!*”, K é hostilizado por onde passa. Ele não revida, sempre abaixa a cabeça e segue em frente. *Skinjob*⁹ é um xingamento curioso que tenta revelar a falsidade da existência de K, um robô com pele, um androide disfarçado de humano. A ofensa apresenta a desconfiança residual sobre máquinas antropomorfizadas – discutidas no capítulo 4.1 com o corpo ciborgue – e ainda desvela questões que vem da literatura de origem. Naturalmente, K não é uma máquina ou um robô. Replicantes estão mais próximos de um clone humano do que de um androide mecânico. Mas em sua construção permanece a lógica fordista da produção em massa que se assemelha a produtos eletrônicos. É possível identificar isso em *Blade Runner*(1982) quando Roy Batty ameaça o fabricante de olhos para obter informações sobre a natureza de seu tempo de vida e o mesmo responde “Só olhos. Eu só faço olhos”. O que isso significa? Que existe fornecedores terceirizados de braços, pernas, cabelos, órgãos para a fabricação dos replicantes? Se esse é o caso então a Tyrell Corporation não é mais do que uma montadora, detentora do conhecimento técnico do cérebro somente e administradora de uma dispersa linha de produção.

Outra questão que reforça associação dos replicantes a máquinas vinda diretamente do título da literatura de Philip K. Dick. No planeta Terra abandonado e contaminado pelo pó

⁹ O termo popularizado na ficção científica pela série *Battlestar Galactica* para se referir difamatoriamente aos *Cylons*: Humanóides indistinguíveis de seres humanos devido à sua fabricação por meio de biologia sintética, utilizando ossos, carne e sangue reais em vez de metal, entretanto ainda possuidores de uma "estrutura molecular digital". Alguns eram programados a acreditar que são "orgânicos" até que descobrissem a verdade.

radioativo das guerras nucleares de Androides sonham com ovelhas elétricas?(1968), animais são raros. Os humanos que sobreviveram à poeira estavam decrepitos, desequilibrados mentalmente e geneticamente. Deixados para trás agora, tais humanos se entregaram a religião de Mecor que valoriza a busca por vida e a compaixão. Cuidar de um animal de estimação real neste universo significa, pelo menos socialmente, ser uma pessoa honrosa e empática. Mas por seu prestígio, animais são caros e para manter as aparências muitas pessoas optam por manter animais elétricos. Esse é o problema de Deckard e sua principal motivação de se tornar um caçador de recompensas de replicantes. Após a morte de sua ovelha orgânica Deckard mantém uma ovelha elétrica no telhado para que seus vizinhos e sua esposa não o recriminem. A questão da empatia transportada para o filme para identificar Replicantes, na literatura é dotada de um peso narrativo significativo. E então o trocadilho no título passa dois entendimentos: enquanto estão dormindo, os androides, isto é seres artificiais aqui comparados a fios e eletricidade, sonham com ovelhas também artificiais, isto é, elétricas? A ovelha é escolhida de forma estratégica por causa da expressão que vem de “contar carneirinhos” (*counting sheep*) para adormecer. Ainda há o sentido de ‘sonhar’ como sinônimo de ‘almejar’, isto é, androides, seres artificiais desejam ou almejam ovelhas também artificiais? Podemos interpretar como os replicantes – aqui nomeados, androides – almejando uma conexão com seus iguais. Seres elétricos desejando/almejando outros seres elétricos. Retornando assim a questão empática central na obra de Philip K. Dick. Ao cuidar de um ser elétrico não estaria Deckard fingindo sua própria humanidade através de uma performance de empatia? Para ele, qualquer animal real servia, não precisava nem mesmo ser uma ovelha. Ele tenta negociar um cavalo com o vizinho, admira um avestruz na vitrine de uma loja, de modo que a ovelha não tinha de fato sua simpatia apenas seu status de autenticidade era importante. A narrativa gira de fato em torno da paranoia de uma ausência de interioridade por parte de Deckard ao conviver com os Replicantes/Androides de seu mundo e perceber que não há distinção. K é a evolução dessa ideia seu nível máximo. Mesmo se assemelhando em tudo quanto for possível a um ser humano na diegese, ainda permanece a desconfiança da artificialidade que esconde a ausência do espírito aos moldes modernos.

Por isso K, não revida os xingamentos que recebe, “nascer é ter uma alma”, ele afirma em algum momento. K não nasceu, foi manufaturado, e, portanto pelo menos em sua própria concepção, não tem alma. Seu interesse romântico também não tem. *Joi* é uma espécie de inteligência artificial holográfica algorítmica. Assim como K, *Joi* também é um produto

manufaturado pela Wallace Corporation. É somente com *Joi* que K, se sente à vontade para expressar toda sua subjetividade e afeição. Em letreiros luminosos espalhados pela cidade a versão demo de *Joi* repete incansavelmente: “Joi: Vai a qualquer lugar que você quiser que ela vá. Joi: É qualquer coisa que você quiser que ela seja”.

Figura 48



Fonte: Blade Runner 2049(2017)

Na tecnologia pós-industrial de Blade Runner 2049(2017) permanece a idolatria à mimese reprodutiva do real. Sem o ruído do maniqueísmo de ‘verdadeiro’ versus ‘falso’, Blade Runner 2049(2017) hierarquiza a semelhança alucinatória como trunfo utilitário final. Nesta diegese o real é o que Jean Baudrillard chamaria “duplo operatório, máquina sinalética metaestável, programática, impecável, que oferece todos os signos do real e lhes curto-circuita todas as peripécias”(1991, p.9). O autor continua argumentando que:

Dissimular é fingir não ter o que se tem. Simular é fingir ter o que não se tem. O primeiro refere-se a uma presença, o segundo a uma ausência. Mas é mais complicado, pois simular não é fingir: Aquele que finge uma doença pode simplesmente meter-se na cama e fazer crer que está doente. Aquele que simula uma doença determina em si próprio alguns dos respectivos sintomas. Logo fingir, ou dissimular, deixam intacto o princípio da realidade: a diferença continua a ser clara, está apenas disfarçada, enquanto que a simulação põe em causa a diferença do verdadeiro e do falso, do real e do imaginário. O simulador está ou não doente, se produz verdadeiros sintomas? (Baudrillard, 1991, p. 9/10)

Todos os elementos em *Blade Runner 2049* possuem tal sintoma, de forma que o universo criado carece de contradição e movimento. Humanos, replicantes e hologramas vivem numa cidade envolta de micro-simulações aqui e ali. Humanos manufaturadas realizam o trabalho, hologramas algorítmicos atuam como interesses românticos, a comida é sintética assim como as memórias. Tudo simula ser o que não é. Mas nada é falso, tudo é tão real quanto pode ser.

Figura 49



Fonte: *Blade Runner 2049*(2017)

Uma caixa de ossos é descoberta sob uma árvore morta, enterrada há trinta anos. Dentro dela, os restos de uma *replicante* grávida. No tronco seco da árvore que a guardava, uma data entalhada. A mesma data gravada no cavalo de madeira — o brinquedo de infância presente nas memórias de K. Uma análise de DNA revela que a criança nascida era um menino. Outra busca, agora no orfanato, leva K a encontrar o cavalo de madeira escondido exatamente no local onde sua memória o colocava. Um sintoma. Se o cavalo existe, será que a memória é real? Se a memória é real, será que K já foi, um dia, uma criança?

Um menino, nascido, não criado. Se *replicantes* podem nascer de outros *replicantes*, isso significa que possuem espírito, assim como os humanos? Segundo sintoma. O vírus se espalha e a tensão cresce. “Eu sempre soube que você era especial”, sussurra Joi ao ouvido de K. “Você é importante demais para ‘K’”. Um menino de verdade precisa de um nome de verdade. Sua mãe teria lhe dado um nome. *Joe*.”

Conforme se aprofunda na investigação, K sente-se apavorado com a possibilidade de ser essa criança. O medo de ser caçado e morto pelos humanos diante da ruptura social que sua existência representaria o assombra. Mas, ao mesmo tempo, ele não pode evitar a euforia diante da ideia. A possibilidade de ser único. Todo o diagnóstico aponta para a verdade dos sintomas. No microcosmo de sua jornada, acompanhamos K construir sua interioridade: sua primeira mentira, os primeiros segredos que escolhe guardar, sua primeira desobediência. E, por fim, o acolhimento do desejo que pulsa em seu ser — o desejo de ser o sujeito da própria história, de se sentir humano.

E o nada negro como sangue começou a girar
Um sistema de células interligadas dentro
Células interligadas dentro de células interligadas
Dentro de um tronco.
E terrivelmente distinto
Contra a escuridão, uma alta fonte branca tocava.
(Blade Runner, 2049)

“Como é segurar a mão de alguém que você ama?”, numa sala branca e estéril, K realiza o teste de anti-empatia. Não vemos o entrevistador, apenas sua voz e o som estridente que escapa das paredes. “Você anseia por ter seu coração interligado?”, a sala é claustrofóbica e as perguntas projetadas para gatilhar qualquer resposta emocional de K. “Como é segurar seu filho em seus braços?”, K não tem resposta para essas perguntas e suas respostas não importam para o entrevistador. “Quando você não está cumprindo suas obrigações, eles o mantêm em uma caixinha?”, o teste serve para verificar se apesar de suas memórias terem a intenção de produzirem respostas mais humanas, K ainda consegue se manter apático ao abuso diário e ao vazio de sua existência. “Você sente que há uma parte de você que está faltando?”, mas dessa vez ele falha no teste. K quer sentir o que ele nunca cogitou poder sentir. Ele quer se sentir real.

Para Lacan, o Real é o que qualquer “realidade” deve suprimir; aliás, a própria realidade só se constitui por meio dessa repressão. O Real é um x irrepresentável, um vazio traumático que só pode ser vislumbrado nas fraturas e inconsistências no campo da realidade aparente. (Fisher, 2020, p.35)

4.3.3 O sublime realista de Blade Runner 2049

Mas será que esse real de fato existe no universo de *Blade Runner 2049* (2017)? A busca de K pela autenticidade do ser e a promessa de resistência dos replicantes podem, de fato, ser alcançadas? A figura da criança replicante rapidamente assume contornos religiosos, tornando-se um construto simbólico de libertação e transcendência da "raça replicante". Afinal, se os replicantes fossem capazes de se reproduzir, o que ainda os separaria dos humanos? Essa é a crença da pequena resistência, que, assim como K, compartilha a memória sintética do cavalo de madeira. Mas como saber se esse pensamento é autêntico? Como garantir que essa noção de "milagre" não seja apenas mais um mecanismo de controle, uma trava de segurança implantada para evitar instabilidades entre os replicantes?

Os modelos antigos de Tyrell não tinham problemas em matar humanos. Seria essa ausência de hesitação fruto da falta de uma interioridade prévia, construída artificialmente por meio de memórias implantadas? Quando K hesita em matar a criança replicante, justificando que "nunca matou nada que tivesse nascido", ele revela uma hierarquia implícita entre os seres: ele valoriza menos a vida dos seus semelhantes que já exterminou e, por extensão, sua própria existência. A vida humana, por outro lado, ainda parece ocupar um lugar de privilégio em seu julgamento moral.

“Você achou que a criança fosse você?”, pergunta a líder da resistência Replicante, ao vê-lo observar a foto da mulher que ele acreditava ser sua mãe. Os sintomas estavam errados. A memória do cavalo de madeira, que ele tomava como prova de sua singularidade, não lhe pertencia. Era apenas uma imagem sintética, replicada em tantas outras mentes idênticas à sua. “Todos desejamos que fôssemos nós”, consola a líder da resistência replicante. A criança replicante se revela ser a Dra. Ana Stelline, uma criadora de memórias prodigiosa e prestadora de serviço para a Wallace Corporation. Em sua primeira aparição, K a procura para confirmar se sua memória é verdadeira. “É ilegal usar memórias reais, policial”, ela diz, mas logo admite que cada lembrança que fabrica carrega algo de sua própria vivência. K insiste que ela examine a sua memória. Ana observa atentamente e, com lágrimas nos olhos, afirma: “Alguém viveu isso, sim”. Mas, curiosamente, não admite que a memória em questão é sua.

Ana Stelline é uma figura enigmática. Qual seria sua intenção ao inserir suas próprias memórias nos produtos de Wallace? Teria sido um pedido silencioso de resgate de sua

“jaula”, como ela mesma descreve? Não está claro se ela tem plena consciência de sua condição única. Entretanto, é interessante pensar que a ilegalidade da utilização de memórias verdadeiras se apoia muito mais numa questão logística do que de alguma sacralização do real. Memórias verdadeiras produzem ações inesperadas, são desestabilizadoras e em alguma medida pouco funcionais para o produto de Wallace. A função de Ana é criar um ambiente cognitivo pacífico e conformista na mente dos replicantes e para isso é necessário imagens milimetricamente calculadas com resultados previsíveis. Ao inserir memórias reais, no entanto, Ana pode ter encontrado uma forma de ‘sabotar’ produtivamente toda uma geração de replicantes de dentro para fora. Um novo poder se estabelece em suas mãos ao transformar sua memória pessoal em imagem e essa imagem, replicada generalizadamente, em tecnologia controladora da experiência.

Figura 50



Fonte: Blade Runner 2049(2017)

“Cada salto da civilização foi construído com base em uma força de trabalho descartável”, essa declaração curiosa de Wallace revela muito sobre a posição dos replicantes

no sistema produtivo de *Blade Runner* 2049(2017). Aqui retornamos à questão do corpo ciborgue seu equivalente cibernético, nesse caso é a bioengenharia ou biologia sintética presente no universo. Uma vez que esta tecnologia é integrada ao sistema produtivo seu propósito se torna a geração de valor excedente por meio de suas operações biológicas inatas. Para Wallace replicantes permanecem estagnados na categoria de androides atualizados por essa biocibernética “na qual o corpo nada mais é do que a soma de componentes e sistemas autônomos(...)cada componente e sistema são vistos como parte de um catálogo de artefatos que potencialmente serão construídos artificialmente”(Joon Ho, 2005, p.72). A criança replicante então figurada como confirmação da eficiência da técnica enquanto os replicantes atingiriam a perfeição produtiva, isto é, máquinas autônomas de reprodução infinita. Esse é o principal motivo pelo qual Wallace não planeja matar a criança replicante. Ele está em busca de sua própria sublimidade: a expansão infinita de capital.

Nós fazemos anjos — a serviço da civilização. Sim, já houve anjos maus, agora eu faço anjos bons. Foi assim que eu nos levei para nove novos mundos. Nove — uma criança pode contar até nove nos dedos. Nós deveríamos possuir as estrelas. Fomos feitos para alcançar além do firmamento. Deveríamos ler nossos livros à luz de mil estrelas diferentes. Cada uma delas um lar. Até perdermos a conta. Esse é o futuro da espécie, se é que vai haver uma. Simplesmente precisamos de mais anjos para nos carregar para o alto. (*Blade Runner* 2049, 2017)

Wallace enxerga além de Tyrell nesse aspecto. Enquanto o antigo CEO via seus replicantes apenas como força de trabalho escravo e produtos, Wallace os percebe também como potenciais consumidores. Ao fabricar seus próprios “anjos a serviço da civilização”, ele vislumbra a expansão ilimitada de seu império de simulacros. Mesmo que os replicantes produzidos por sua empresa não sejam propriedade direta, Wallace compreende que, ao controlar a produção, ele beneficiaria todo o sistema.

Figura 51



Fonte: Blade Runner 2049(2017)

“Precisamos de mais replicantes do que jamais poderíamos reunir. Milhões, para que possamos ser trilhões. Poderíamos invadir o Éden e retomá-lo...”. A lógica é simples: Wallace não consegue suprir a demanda crescente por replicantes nos nove mundos habitados pela capital. Em sua análise da biologia de Blade Runner 2049, Sherryl Vint chama atenção para uma questão logística:

Como Jamie A. Davies explica em *Synthetic Biology: A Very Short Introduction* (2018), tal produção funciona como a lógica da cópia digital: é trabalhoso produzir o item em primeiro lugar – gravar uma música ou projetar uma célula – mas uma vez que esse objeto existe, há muito pouco custo para fazer cópias múltiplas: ‘Em princípio, pelo menos, uma vez que até mesmo uma molécula de DNA correta é feita e colocada em uma célula, ela pode ser multiplicada indefinidamente junto com as células, desde que a cultura celular seja alimentada, e todas as células produzirão a proteína desejada’. (Vint, 2020, p. 16)

A cópia é mais barata do que o molde original. A reprodução biológica dos replicantes garantiria a Wallace uma acumulação de capital sem precedentes, permitindo-lhe reduzir custos de investimento. É interessante notar como, em seus discursos, o CEO associa essa dominação ao progresso técnico e civilizatório. “Perdemos o estômago para escravos, a menos que sejam projetados”, declara Wallace, sugerindo que a questão ética da exploração de seus trabalhadores manufaturados remonta ao passado, tangenciando a escravização dos afro-americanos nas colônias ocidentais — que, na época, também eram considerados destituídos de espírito. A racialização dos replicantes é essencial para sua exploração, refletindo-se no auto-ódio e na sacralização da condição humana como a “raça superior”.

A biotecnologia de Wallace se aproxima das práticas contemporâneas ao reinventar a vida além de seus limites naturais, forçando, por exemplo, plantas a frutificarem fora de seus ciclos reprodutivos ou projetando corpos animais para funcionarem como fábricas de produtos químicos. A primeira imagem de sua indústria na diegese filmica é uma “fazenda de proteína” — lagartas em cativeiro, um reflexo direto da condição dos replicantes: a redução da vida à sua utilidade, um problema recorrente na ficção cyberpunk para corpos aprimorados ciberneticamente.

Diferente de Tyrell, Wallace não pretende criar replicantes que imitem com precisão a natureza humana. O icônico slogan “Mais humanos que os humanos” não define os produtos de sua corporação. Qualquer traço humano que possa ameaçar a reprodução do capital é suprimido ou modificado artificialmente. Wallace precisa de trabalhadores quase humanos — suficientemente próximos para desempenharem suas funções, mas nunca a ponto de possuírem real valor.

Figura 52



Fonte: Blade Runner 2049(2017)

Isso se torna particularmente evidente no curta-metragem 2036: Nexus Dawn (Scott, EUA, 2017), que serve como *prequel* de Blade Runner 2049 e acompanha a tentativa de Wallace de restaurar a produção de replicantes após sua proibição, motivada pela violência da rebelião.

Wallace comparece perante o Conselho do Setor de Magistrados de Los Angeles para justificar por que a produção dos modelos Nexus deve ser retomada, apesar do risco que os replicantes supostamente representam à segurança humana. Assim como em sua representação em *Blade Runner 2049*, Wallace surge de maneira exageradamente dramática: chega atrasado, fala pausadamente, e é recebido com uma mistura de deferência e cautela. O Conselho tolera suas excentricidades em parte devido ao reconhecimento tácito de que suas patentes foram cruciais para evitar a fome global — consequência direta do colapso da agricultura em razão das mudanças climáticas. Wallace tenta reposicionar os replicantes como um tipo de vida puramente instrumental: não voltada à sua própria longevidade, mas exclusivamente à extensão da vida dos humanos privilegiados. Trata-se de uma existência cujo único valor é econômico — tanto naquilo que pode produzir com seu trabalho, quanto na redução de custos operacionais. Como o próprio Wallace proclama, com frieza: “Meus replicantes viverão tanto ou tão pouco quanto um cliente pagar”.

A postura de Wallace em relação aos replicantes personifica a subsunção real da vida pelo capital, expressa nas condições mutáveis do trabalho contemporâneo. Não se trata apenas da apropriação da força de trabalho pelo capitalista, mas da transformação de toda a vida biológica do trabalhador em uma unidade funcional, imaginável como capital fixo a ser empregado conforme a demanda — indistinguível de uma máquina. “Eu acredito na vida. Na verdade, extraí mais vida da nossa Terra do que nunca.” — diz Wallace. No entanto, a vida segue morrendo, apesar de seus esforços, porque a proibição da tecnologia replicante impede o futuro que ele vislumbra. Sua ambição de colonizar vastas regiões do universo revela o horizonte final de seu pensamento: a perpetuação do colonialismo sob nova roupagem tecnológica. Ao afirmar que “a humanidade só sobreviveu até aqui esmagando a Terra para atender às suas necessidades” Wallace condensa uma série de princípios profundamente enraizados no pensamento ocidental. Ela reúne, de forma contundente, os fundamentos da ciência moderna e seu impulso de controle sobre a natureza; as lógicas coloniais e liberais que concebem o mundo natural como algo somente redutível à propriedade.

A cena culmina com uma demonstração extrema do poder soberano de Wallace sobre a vida artificial. Ele ordena ao replicante masculino que o acompanha (Set Sjöstrand) que corte a própria pele — um gesto que confirma, ao público presente, que a dor é sentida. Em seguida, Wallace o confronta com uma escolha brutal: matar seu criador ou tirar a própria vida. O replicante se suicida, sem qualquer hesitação.

Figura 53



Fonte: Blade Runner 2049 - 2036: Nexus Dawn Short(2017)

Neste contexto a existência de Ana Stelline parece funcionar com uma alegoria antiga que escapa a diegese fílmica – ou pelos menos não é abordada diretamente. A revolução vê na criança uma prova da legitimação de uma nova raça de humanos. Aqui o parâmetro da superioridade física é pouco efetivo para a emancipação. Desde sua origem, replicantes são figurados como uma raça mais forte, mais resistente e mais perfeita que a humana. Mais tais características já nascem inserida dentro do modo produtivo, projetada materialmente para o trabalho braçal, militar e sexual. Apesar das semelhanças biológica que aproxima virtualmente as duas espécies, existe uma arbitrária hierarquização social imbricada no *modus operandi* econômico e social em Blade Runner 2049. Que vantagens os replicantes conquistariam a legitimação de tal raça dentro desse sistema?

No roteiro de Hampton Fancher e Michael Green, Freysa líder da revolução replicante desabafa com K “Aquele bebê significava que éramos mais do que criações. Éramos criação. Mais do que apenas escravos. Se um bebê pode vir de um de nós... somos nossos próprios mestres¹⁰(tradução nossa)”. Na dublagem brasileira a última parte foi traduzida para “somos donos de nós mesmos”. Esse trecho revela que o principal objetivo de seu grupo é, em primeiro lugar, uma reorganização jurídica de sua própria condição. “Ser mais do que escravos” e “Donos de si”, significa reconhecimento de sua personalidade pelo sistema, isto é, a inclusão redoma de direitos e a participação da partilha de propriedades

¹⁰ “That baby meant we was more than creations. We was creation. More than just slaves. If a baby can come from one of us... we are our own masters.” Blade Runner 2049 (2017)

privada (incluindo o valor do trabalho executado). Essa expressão revela a auto objetificação dos replicantes, uma auto propriedade aos moldes Lockeano e a mercantilização total da biologia da própria vida. Apesar de nunca admitir diretamente a racialização formal dos replicantes, *Blade Runner 2049* (2017) utiliza em sua narrativa a história ocidental de humanos racializados e reconstituindo o passado escravocrata com o futuro cibernético.

A sociedade do trabalho e a sociedade do desempenho não são uma sociedade livre. Elas geram novas coerções. A dialética de senhor e escravo está, não em última instância, para aquela sociedade na qual cada um é livre e que seria capaz também de ter tempo livre para o lazer. Leva ao contrário a uma sociedade do trabalho, na qual o próprio senhor se transformou num escravo do trabalho. Nessa sociedade coercitiva, cada um carrega consigo seu campo de trabalho. A especificidade desse campo de trabalho é que somos ao mesmo tempo prisioneiro e vigia, vítima e agressor. Assim, acabamos explorando a nós mesmos. (Byung-Chul, 2015, p.25)

A atmosfera quase religiosa que contamina as escolhas estéticas de *Blade Runner 2049* (2017) expõem ainda a contradição de seu realismo. A iconografia que produz o personagem de Jared Leto como um líder messiânico, seus olhos brancos que encaram o vazio, o kimono-pijama que encarna Steve Jobs e o Deus abraâmico num só corpo e as afirmações casuais de que produz “anjos” no seu quarto general/templo. Depois temos criança replicante que aguarda num involucrio *high-tech* asséptico livre de impurezas (a gentileza ‘ingênua’ de Ana também sugere que ela é livre da maldade externa). A gravidez de Rachel retratada de forma pura e limpa pela caixa de ossos, seu sacrifício a enobrece e a criança se torna símbolo do amor nuclear de mãe e pai. O próximo salto da espécie humano figurado não como ciência, mas um “milagre” testemunhado. *Blade Runner 2049* (2017) materializa a “qualidade sacra da tecnologia, da possibilidade de que um sublime materialista possa ser capaz de atravessar para um modo de genuína religiosidade transcendental” (Roberts, 2018, p. 669).

5 Considerações Finais – O futuro não vale a pena

A delimitação de cada um desses elementos serve exclusivamente para didatismo deste trabalho, de modo que somente em sua interação, cruzamento e sobreposição estratégica, é possível criar a atmosfera sensível atribuída ao cyberpunk. Neste ponto é preciso analisar o que, apesar de sua evolução do tempo e espaço, permanece esteticamente no

gênero cyberpunk? E o que essa permanência nos revela da reflexão ontológica do gênero ainda relevante sob a égide do Realismo Capitalista?

Cada um dos elementos estéticos identificados nesta pesquisa como o corpo-ciborgue, o ciberespaço e a sublimidade tecnológica, parece convergir para um denominador comum: A inevitabilidade cibernética. O corpo transformado em corpo ciborgue cuja principal característica é a sua adaptabilidade atravessada pela tecnologia. Aqui a dessacralização da carne é concomitante com a sacralidade da técnica. A única forma de navegar um universo tão hiper-acelerado, fragmentado e violento quanto os universos criados por narrativas cyberpunk é através de um corpo otimizado. A subjetividade ciborgue interioriza a ideia de que não há outra forma material de existir no futuro. Seja composto por metal ou carne e osso, apenas o corpo ciborgue é capaz de acompanhar a velocidade e a fragmentação do espaço-tempo cyberpunk.

Outro ponto de análise deste trabalho é a expressão estética do ciberespaço em narrativas cyberpunk. De um espaço alienígena, passando pela mediação através das imagens técnicas até a sua concepção de simulacro paranoico. A realidade cibernética é construída a partir de imagens técnicas autorreferenciais, isto é, distantes de qualquer objeto do real. No cinema cyberpunk o ciberespaço é realista por si só, criado para esconder as forças ideológicas que o estruturam, ele se impõem como o único - quem sabe o último - lugar da esfera pública. Não há contradição em narrativas que tecem amenas críticas sobre o ciberespaço enquanto mantém toda a disputa dentro de suas paredes.

E por fim, o sublime tecnológico, instrumento de coesão que une todos os outros elementos em um sistema coerente. A experiência moderna buscava no sublime romântico a disrupção para sua arte, a violência para a imaginação e a demonstração do poder da razão. O pós-moderno transfigura o objeto de tal disrupção da natureza para a tecnologia. É o sentimento quase religioso de temor e admiração acerca do progresso técnico(em especial o cibernético) que fornece a estrutura interna das narrativas cyberpunk. Seja no mundo virtual ou no real, o sublime tecnológico cria a ambiência que evoca afetividade por objetos muitas vezes estranhos, paradoxais e desagradáveis: o metal e a carne dos corpos ciborgues, cidades em ruínas, escuras violentas e tecnológicas, a alucinação coletiva do ciberespaço. É no caráter maquínico de seus universos que os heróis cyberpunk se identificam e fortalecem seus

espíritos. O sentimento sublime aterrador pelo esmagadoramente grande agora é canalizado pela tecnologia, “domesticado”, pelo fluxo de dados, *outdoors neon* e prédios decadentes. Mas não somente, o sublime tecnológico também se manifesta através do objeto irrepresentável do capital impessoal e despersonalizado. A expansão infinita de capital, a necessidade voraz de crescimento, que supera toda e qualquer fronteira cósmica na extrapolação ficcional cyberpunk, é tornada objeto que suscita o sublime.

Neste ponto, consideramos que a cibernética no cyberpunk além de fornecer a base tecno-científica da ficcionalização, oferece também pilares filosóficos que agregam valor a tais elementos estéticos. Como abordado no capítulo 2, podemos traçar o paralelo de que a *hard sci-fi* legitimou sua ficção através do regime do discurso científico moderno reiterado pela própria esfera social, política e econômica do seu tempo. As rupturas causadas pelo pensamento científico do pensamento religioso medieval, em paralelo com novas formas de atividades colonialistas dos impérios europeus, criaram novas ontologias para o humano, a relação com o espaço e com a natureza. Refletida nas ficções de *Voyage* centradas em protagonistas burgueses em busca de terras ricas em recursos e desconhecidas, a ficção científica moderna, repetindo a argumentação anterior, não poderia existir antes do regime do discurso científico porque não havia os pilares ontológicos e epistemológicos que sustentam sua existência. Da mesma forma, a ficção cyberpunk necessita da sua ciência base que sustentem o “technobrilho” inerente a narrativas tão heterogêneas. A cibernética parece ocupar o papel no cyberpunk, o mesmo que a ciência moderna ocupou na ficção científica até o final década de 50 – reconhecendo, é claro, a continuidade de suas estruturas básicas. A ideia fundamental que tangencia, portanto todos os elementos encontrados é a de que são redutíveis aos modelos de leis matemáticas, e possíveis de serem controlados através do processamento de informações: máquinas, homens e a sociedade.

Observamos nos objetos escolhidos nesta pesquisa que o anseio finalístico de controle, seja ele externo ou interno (auto-controle), permeia narrativas de diferentes temáticas. Não somente enquanto componente narrativo de criação de conflito, o controle é valorado como único modo possível de existência. Esse elemento se apresenta de forma transparente nas narrativas, tangenciando as ontologias de personagens principais criando o véu do que podemos chamar de realismo cibernético. Essa transparência somente é possível porque a ideia de intercâmbio entre o orgânico e o mecânico já se apresenta como *modus*

operante da realidade material. Apesar de sua ‘morte acadêmica’¹¹, a ciência cibernética se capilariza, ela mesma, em ‘sub-ciências’ que invadem o dia a dia do indivíduo comum. Tecnologias da informação, automação, inteligência artificial, bioengenharia, robótica carregam a fantasmagoria cibernética sem nunca de fato mencioná-la. E estruturam o sistema que Mark Fisher descreve como “realista”, através das “tecnologias de controle, com seus sistemas de consumo perpétuo e desenvolvimento contínuo”(2020, p.45). Assim como o realismo capitalista que se manifesta através das estruturas produtivas no capitalismo tardio, a cibercultura é talvez a maior contribuição sensível da cibernética como única cultura possível.

Assim podemos pensar que os elementos estéticos identificados neste trabalho como operadores da subjetividade de um sujeito estético específico do seu tempo cuja ética se esconde na neutralidade “técnica” científica. O corpo-ciborgue matematizado de alto desempenho, o espaço criado e mediado pela textualidade científica e a fruição sensível se volta para os objetos tecnológicos. O deslocamento espaço-temporal dessa ética cria o ‘realismo’ combinado com transcendência e evolução da espécie. A cibercultura institui que tudo deve ser tratado como sistema autônomo, regulado pela retroalimentação(feedback) visando a máxima eficiência de recursos possível. E se o futuro não couber dentro desta lógica parece não valer a pena cultivá-lo.

¹¹ No que diz respeito a análise de sociedade, Wiener é considerado por muitos autores das ciências sociais como ultrapassado, “quase ninguém, hoje, se auto-intitula um ‘cibernetista’. Alguns acreditam que o projeto de Wiener tornou-se vítima da moda científica [...]. Outros pensam que [...] a cibernética, que estava baseada em uma inspirada generalização, tornou-se vítima da incapacidade para lidar com detalhes” (Kunzru, 2000, p. 138)

Referências Bibliográficas

ABBAGNANO, Nicola. Dicionário de Filosofia. 2a Edição. São Paulo: Mestre Jou, 1962.

AMARAL, Adriana. Visões Perigosas: Uma Arque-Genealogia Do Cyberpunk — Do Romantismo Gótico As Subculturas.comunicação E Cibercultura Em Philip K. Dick. Rio Grande do Sul: PUCRS, 2005.

_____. Visões Perigosas: Para uma genealogia do cyberpunk. E-Compós, v. 6, 2006. DOI: 10.30962/ec.81. Disponível em: <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/81>. Acesso em: 30 mar. 2025.

ANDERSON, P. As origens da pós-modernidade. Zahar, 1999.

BAKHTIN, Mikhail. A cultura popular na idade média e no renascimento: o contexto de François Rabelais. 6. ed. Tradução de Yara Frateschi Vieira. São Paulo: Hucitec, 2013.

BAUDRILLARD, J. Simulacros e Simulação. Editora Relógio d'Água , Lisboa, 1991.

BERARDI, Franco. Depois do Futuro. Ubu Editora, 2019.

BETHKE, B. Cyberpunk - a short story by Bruce Bethke, 1997. Disponível em: <<http://www.infinityplus.co.uk/stories/cpunk.htm>>. Acesso em: 11 set. 2024.

BRADBURY, R. Fahrenheit 451. Nova Iorque, NY, USA: Ballantine Books, 1953.

BRUNO, G.; GALILEI, G.; CAMPANELLA, T. Sobre o Infinito, o Universo e os Mundos - o Ensaíador - a Cidade do Sol. São Paulo: Editora Abril S/A, 1978.

BURKE, Edmund. A philosophical enquiry into the origin of our ideas of the sublime and beautiful. 4a edição. Londres: R. and J. Dodsley, 1764.

BYUNG-CHUL, Han. Sociedade do cansaço. [s.l.] Editora Vozes, 2015.

CARDOSO, E. L. C. Política em Rousseau: Utopia e Realismo. Universidade de São Paulo, Agência USP de Gestão da Informação Acadêmica (AGUIA), 2014.

CHAVES, V. H. C.; BERNARDO, C. H. C. Norbert Wiener: história, ética e teoria. História (São Paulo), v. 39, 2020.

COSTA, Mario. O Sublime Tecnológico. São Paulo: Experimento, 1995.

DA MATA, L. C.; SUVIN, D. A ficção científica e o novum (1977). Outra Travessia, v. 2, n. 32, p. 167–193, 2022.

DE FIGUEIREDO, C. D. Da utopia à distopia: política e liberdade. Revista Eutomia, p. 324–362, 2015.

DE OLIVEIRA, R. C. Pensar por imagens: Vilém Flusser e a construção do pensamento na atualidade. Revista Sísifo, v. 1, n. 8, 2018.

DEED, A. L'uomo meccanico. Itália, 1921.

DA SILVA, L. P. Metanarrativas E Jogos De Linguagem: Lyotard E A Crítica À Modernidade. Caderno de resumos & Anais do 6o. Seminário Brasileiro de História da Historiografia – O giro-linguístico e a historiografia: balanço e perspectivas, p. 221–223, 2012.

DERY, Mark. The pyrotechnic insanitarium. American culture on the brink. NY: Grove Press, 1999.

DICK, P. K. Do Androids Dream of Electric Sheep? Doubleday, 1968.

_____. Time Out of Joint. EUA: J. B. Lippincott Company, 1959.

DOZOIS, G. Science Fiction in the Eighties. The Washington Post, 1984. Disponível em: <<https://www.washingtonpost.com/archive/entertainment/books/1984/12/30/science-fiction-in-the-eighties/526c3a06-f123-4668-9127-33e33f57e313/>> Acesso em: 11 set. 2024.

EAGLETON, T. As ilusões do pós-modernismo. Zahar, 1998.

FIGUEIREDO, C. Tron e a Construção de um Mundo Eletrônico. Revista GEMInIS, p. 238–248, 2011.

FISHER, Mark. Realismo Capitalista: é Mais Fácil Imaginar o fim do Mundo do que o fim do Capitalismo?[2009] Autonomia Literária, 2020.

_____, Fantasmas da minha vida: escritos sobre depressão, assombrologia e futuros perdidos. Autonomia Literária, 2022.

FLUSSER, Vilém. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FLUSSER, V. Filosofia da caixa preta. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002

Foucault, Michel. Vigiar e punir: nascimento da prisão; tradução de Raquel Ramalheite. Petrópolis, Vozes, 1987. 288p.

GIAROLA, F. R. Experiências do tempo futuro através da ficção científica. Revista de história, n. 178, p. 1–31, 2019.

GIBSON, W. Neuromancer, Ace Books, 1984.

_____. Reconhecimento de Padrões. Editora Aleph, 2003.

_____. Burning Chrome. Canadá: Omni, 1982.

GOMES, S.; LEAL, J.; FILHO, M. K. SOBRE O SUBLIME E O SUBLIME TECNOLÓGICO. Arteriais - Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes, v. 10, n. 16, p. 399, 11 set. 2024.

GORDIN, Michael D. TILLEY, Elen, PRAKASH, Gyan. Utopia Dystopia: Conditions of Historical Possibility. Nova Jérsei: Princeton University Press, 2010.

GROSSMAN, H.; KING, B. L. The Master Mystery. EUA, 1919.

GUMBRECHT, H. U. Atmosfera, ambiência, Stimmung: sobre um potencial oculto da literatura. Contraponto, 2014.

Haraway, Donna; Kunzru, Hari; Tadeu, Tomaz. Antropologia do ciborgue: As vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

HERBERT, F. Dune. Chilton Book Company, 1965.

HORKHEIMER, M.; ADORNO, T. W. Dialética do Esclarecimento[1944]. Zahar, 1985.

HUTCHEON, L. Poética do pós-modernismo: história, teoria, ficção. Imago, 1991.

HUXLEY, A. Brave New World. United Kingdom: Chatto & Windus, 1932.

JAMESON, F. Pós-Modernismo: A Lógica Cultural do Capitalismo Tardio[1991]. São Paulo: Ática, 2006.

- _____. As Sementes do Tempo [1994]. Rio de Janeiro: Editora Ática, 1997.
- _____. Pós-modernismo e Sociedade de Consumo [1982]. In: A Virada Cultural. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.
- KANT, Immanuel. Crítica da Faculdade do Juízo. 2ª ed. Trad. Valério Rohden e Antonio Marques. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.
- KIM, J. H. Cibernética, ciborgues e ciberespaço: notas sobre as origens da cibernética e sua reinvenção cultural. Horizontes Antropológicos, v. 10, n. 21, p. 199–219, 2004.
- _____. Imagens da Cibercultura: as figurações do ciborgue e do ciberespaço no cinema. São Paulo: USP, 2005
- _____. Robôs, ciborgues e andróides: as figurações do corpo-artefato no cinema. CINEMA E CORPO, v. 9, n. Editora Laços, p. 65–80, 2016.
- LANG, F. Metrópolis. Alemanha, 1927.
- LE GUIN, U. K. The Left Hand of Darkness. Ace Books, 1969.
- LE MOS, A. Ficção científica cyberpunk: o imaginário da cibercultura. Conexão – Comunicação e Cultura, p. UCS, Caxias do Sul, v. 3, n. 6, páginas 9–16, 2004.
- LIGHTMAN, H. A.; PATTERSON, R. Discussing the Set Design of Blade Runner, 1982. Disponível em: <<https://theasc.com/articles/blade-runner-set-design>>. Acesso em: 12 set. 2024.
- LISBERGER, S. Tron - Uma Odisseia Eletrônica. EUA, 1982.
- LONGO, R. Johnny Mnemonic, o Cyborg do Futuro. EUA, 1995.
- LYOTARD, J. F. A condição pós-moderna.[1979] José Olympio, 2009.
- _____. Lições Sobre A Analítica Do Sublime. Papirus, 1993.
- MARINHO, C. M. Lyotard e a pós-modernidade. Revista Labor, v. 1, n. 1, p. 139, 2017.
- MCCAFFERY, L. (ED.). Storming the reality studio: A casebook of cyberpunk & postmodern science fiction. [s.l.] Duke University Press, 1991.
- MCFARLANE, A.; SCHMEINK, L.; MURPHY, G. (EDS.). The Routledge companion to cyberpunk culture. Nova Iorque, NY, USA: Routledge Member of the Taylor and Francis Group, 2019.

MENDONÇA, R. L.; DE CARVALHO BORGES, K. B. Um olhar sobre a paranoia. *Psicanálise & Barroco*, v. 14, n. 1, p. 253–285, 2016.

MILLER, J. The unlikely inspiration behind blade runner 2049's futuristic design. Disponível em: <https://www.vanityfair.com/hollywood/2017/10/blade-runner-2049-production-design?srltid=AfmBOorl4Hphv_UYNdpiMvzAjRMZCJrrI5cN2iMgpBeR5HFL3W_1kS>. Acesso em: 31 mar. 2025.

MINOIS, Georges. *A História do Futuro – dos Profetas à Prospetiva*. São Paulo: Editora UNESP, 2015.

MOEBIUS. *The Long Tomorrow*. Londres, England: Titan Books, 1988.

MUNIZ SODRÉ, R. P. *O Império do Grotesco*. Mauad X, 2002.

MOYLAN, Thomas. *Scraps of the Untainted Sky - Science Fiction, Utopia, Dystopia*. Boulder: Westview Press, 2000.

ORBEN, D. J. Imagens técnicas: origem e implicações segundo vilém flusser. *Comunicação & Informação*, v. 16, n. 1, 2013.

ORWELL, G. 1984. Londres: Secker and Warburg, 1949.

OSHII, M. *Ghost in the Shell*. Japão, 1995.

PADILHA, J. *RoboCop*. EUA, Metro-Goldwyn-Mayer Columbia Pictures, , 2014.

QUINET, A. O número um, o único. In: Quinet, A. (Org.). *Na Mira do Outro: a paranoia e seus fenômenos*. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, pp. 11-25, 2002

ROBERTS, A. *A Verdadeira História da Ficção Científica: Do Preconceito à Conquista das Massas*. Seoman, 2018.

SANDERS, R. *Ghost in the Shell*. EUA, Paramount Pictures, , 2017.

SCOTT, L. *2036: Nexus Dawn*. Warner Bros. Pictures. 2017

SCOTT, R. *Blade Runner - O Caçador de Androides*, 1982.

THE MENTOR. The Conscience of a Hacker, 1984. Disponível em: <<https://phrack.org/issues/7/3.html>>. Acesso em: 12 set. 2024.

VERHOEVEN, P. *RoboCop*. EUA, Metro-Goldwyn-Mayer, , 1987.

VILLENEUVE, D. *Blade Runner 2049*. EUA, Warner Bros. Pictures, , 2017.

Vint, S. (2020). Vitalidade e reprodução em Blade Runner 2049. *Science Fiction Film & Television*, 13(1), 15–35. doi:10.3828/sfftv.2020.2

TABBI, Joseph. Postmodern sublime. Technology and american writing from Mailer to cyberpunk. London: Cornell University Press, 1995

WACHOWSKI, L.; WACHOWSKI, L. Matrix. EUA, 1999.

WACHOWSKI, L.; WACHOWSKI, L. Matrix Reloaded. EUA, Columbia Pictures, 2003.

WACHOWSKI, L.; WACHOWSKI, L. The Matrix Revolutions. EUA, Warner Bros. Pictures, 2003.

WACHOWSKI, L. The Matrix Resurrections. EUA, Warner Bros. Pictures, 2003.

WARK, M. A Hacker Manifesto. Londres, England: Harvard University Press, 2004.

WIENER, N. Cybernetics: Or control and communication in the animal and the machine. 2. ed. Londres, England: MIT Press, 1948.

WILSON, Robert W. Cyber(body)parts: Prosthetic Consciouness. In: FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger (ed.). Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk. London: Sage, 1996

WYMAN, D. The Paranoid Invidual: An Analysis of Paranoia in the Writing of Philip K. Dick. Occam's Razor, v. 2, 2012.

