

A METRÓPOLE E O TRIUNFO DISTÓPICO: a cidade como útero necrosado na ficção cyberpunk

AMARAL, Adriana

Professora e pesquisadora do Mestrado em Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná. Doutora em Comunicação Social pelo PPGCOM/ PUCRS.

Email: adriamaral@yahoo.com

RESUMO

O artigo remonta as origens da figura da cidade como elemento central na ficção cyberpunk, a partir do romantismo gótico e de seus desdobramentos para a comunicação e a cultura contemporânea. O romantismo aparece como uma visão de mundo caracterizada pela nostalgia, que reaparece no subgênero cyberpunk em sua intersecção com o gênero de histórias de detetives. Outro ponto abordado é o caráter feminino da cidade em sua relação com as histórias cyberpunks, a partir de seu aspecto sombrio, distópico e perigoso, tendo como principal exemplo a análise da metrópole do filme *Blade Runner* (1982).

Palavras-chave: Cibercultura. Cyberpunk. Romantismo Gótico. Cidade.

1 INTRODUÇÃO

A questão do espaço urbano tem sido apontada como central na ficção científica² e, em um de seus subgêneros, o cyberpunk³. A figura da metrópole urbana, apresentada como caótica, sombria, poluída e desorganizada em sua arquitetura gigantesca e claustrofóbica, aparece em diversas obras e tem suas origens no imaginário do romantismo gótico⁴ em que os autores decadentistas se inspiraram para buscar a atmosfera de pavor através das construções e edifícios, com o intuito de produzir um efeito no leitor. A cidade torna-se um palco no qual acontece a ação das obras (literárias, cinematográficas, etc). Ela sofre constantes transformações, rupturas e também continuidades ao longo dos séculos e durante os distintos períodos da FC, até chegar, no domínio do cyberpunk.

Nesse cenário, o submundo e a escuridão da rua são componentes essenciais do gênero⁵. Prunghaud (1997) estabelece que o confronto entre o sujeito e o espaço arquitetônico é um dos traços mais marcantes na continuidade do gênero gótico e de suas articulações entre outros gêneros⁶ (como o das histórias de detetives *noir*) e movimentos (decadentismo, modernismo, surrealismo). Pensando em termos de uma genealogia de sentido nietzscheano como método, esses jogos inter-gêneros são importantes, pois as origens não são concebidas como eventos únicos e pontuais, como um nascimento, mas sim compreendidas como um complexo jogo de diferentes forças que impulsionam o acontecimento dos fatos.

No presente artigo, pretende-se analisar algumas das principais características da cidade em suas relações entre os gêneros gótico⁷ e cyberpunk no decorrer das transformações dessa figura, partindo dos autores românticos, passando pelos distintos períodos da FC e, finalmente, chegando ao cyberpunk e as suas ligações com o gênero de histórias de detetives *noir*, gerando a estética chamada *technoir*⁸. Essa proposta de estudo tem o cyberpunk enquanto visão de mundo, assim como é o romantismo (LOWY; SAYRE, 1995). Ela também parte de uma estética do cotidiano e de um passado construído a partir do hoje, propondo elementos para uma genealogia dos conceitos de cyberpunk, baseada na proposta de genealogia estética⁹ de Tomás (2001), vislumbrando assim uma análise que contemple o passado a partir do presente.

Nesse percurso, algumas perguntas são inevitáveis como: de que forma a metáfora da metrópole aparece na ficção científica, mais especificamente no cyberpunk? Como ela se transformou durante todo esse tempo? De que maneira o imaginário da cidade gótica influenciou os autores decadentistas e, posteriormente os autores de ficção científica? Como é a cidade na visão cyberpunk?

A fim de discutir essas questões e fazer brotar alguns dos galhos da árvore genealógica do cyberpunk vamos, em um primeiro momento, introduzir a visão romântica de mundo e de sua continuidade e herança na cultura do século XXI; num segundo momento, apresentaremos o gênero gótico como influência central para a FC e para o cyberpunk; e, num último momento veremos de que maneira a cidade cyberpunk é apresentada, através do cinema baseado nas obras do escritor norte-americano Philip K. Dick (1928-1982), autor inserido no período da FC chamado de *New Wave*, mas apontado como predecessor do movimento cyberpunk dos anos 80, status legitimado pela adaptação de suas obras para o cinema de Hollywood.

2 O ROMANTISMO COMO VISÃO DE MUNDO: a influência difusa na ficção científica

Lowy e Sayre constataam que a principal característica do romantismo, tanto em sua dimensão filosófica quanto na dimensão política e literária é o seu caráter contraditório.

[...] simultânea (ou alternadamente) revolucionário e contra-revolucionário, individualista e comunitário, cosmopolita e nacionalista, realista e fantástico, retrógrado e utopista, revoltado e melancólico, democrático e aristocrático, ativista e contemplativo, republicano e monarquista, vermelho e branco, místico e sensual (LOWY; SAYRE, 1995, p. 9).

Para os autores, o romantismo é uma visão de mundo, ou seja, uma estrutura mental coletiva, que fica mais ou menos presente, em determinados períodos históricos e movimentos artísticos. Sendo assim, ele é uma presença que adquire visibilidade em algumas obras ou mesmo estilos, “[...] com efeito, muitas obras românticas ou neo-românticas são deliberadamente não-realistas: fantásticas, simbolistas e, mais tarde, surrealistas” (LOWY; SAYRE, 1995, p. 9).

A herança do romantismo na FC se manifesta e se apresenta principalmente através da idéia de utopia, da nostalgia de se retornar aos valores perdidos; pela estetização do presente; pela rejeição e euforia em relação à modernidade e, principalmente, pela idéia de mecanização do mundo e das relações puramente utilitárias entre os seres humanos. “Os românticos estão também obcecados pelo terror de uma mecanização do próprio ser humano” (LOWY; SAYRE, 1995, p. 25).

Para Lowy e Sayre, a influência romântica é difusa e tendencialmente dominante, contudo, ela tem sido, na maior parte do tempo ignorada e negada, embora

algumas correntes e tendências de arte e cultura contemporâneas transformem e alterem a herança romântica, mesmo assim perpetuando-a. Segundo os autores:

[...] 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; SAYRE, 1995, p. 223)

Se pensarmos na história da FC e em seus períodos, veremos que aqui se configura a chamada *New Wave of Science Fiction*¹⁰, que tem como pressupostos a transformação da linguagem da FC e uma aproximação com as ciências humanas e com as questões filosóficas e existenciais em seus temas. E é justamente nesse período que está inserida a obra de Philip K. Dick e seus personagens paranóicos e desconfiados em relação ao futuro, mas principalmente ao presente. As viagens espaciais e batalhas intergalácticas com monstros de outros mundos dão lugar às perguntas pela identidade, pela memória e constituição do ser humano, pela temática da dissolução do real, pela paranóia do mundo contemporâneo, entre outras. De acordo com a definição de Dick: FC apresenta em uma forma ficcional uma visão excêntrica do normal ou uma visão normal de um mundo que não é o nosso mundo. Nem todas as histórias que se passam no futuro ou em outros planetas são FC (algumas são aventuras espaciais), e algumas FC acontecem no passado ou no presente (histórias de viagem no tempo ou de mundos alternativos). (DICK¹¹ apud BERTRAND, 1980, p. 127).

Esse mundo descrito pela FC é também o mundo das vanguardas modernistas como o simbolismo, o expressionismo e o surrealismo, todos herdeiros da tradição romântica de recusa permanente da realidade banal e prosaica e da tecnicização e hiperindustrialização. Lowy e Sayre (1995) afirmam que, no simbolismo, essa recusa se dá através da ironia, da melancolia e do pessimismo; no expressionismo, ela acontece como uma atmosfera que soma utopia, angústia, desespero e revolta através da expressão da interioridade e de seus dilaceramentos; já o surrealismo faz isso apresentando um re-encantamento com o mundo como forma de apresentar o universo não-racional.

Para o antropólogo Thomas (1988), esse universo não-racional se manifesta em um imaginário pulsional no qual a FC é um revelador dos tempos por mostrar que as relações entre o homem e a máquina não são neutras, mas sim estão inseridas na vida cotidiana de forma que desorienta o ser humano, causando uma certa obsessão. Há nas histórias de FC, o que o antropólogo chama de triunfo do irracional. A cidade é um elemento do triunfo distópico que está presente na maior parte dos textos de FC. “A ficção científica fiel a sua opção pessimista, empresta voluntariamente os instintos

destruidores à cidade. Como se a cidade fosse um novo gênero de objeto, rebelde, animada pela hostilidade que a criou” (THOMAS, 1988, p. 39).

Rabkin (1976) afirma que essa visão escapista, de fuga da realidade é uma das marcas mais comuns pela qual podemos reconhecer uma obra que se relacione com o fantástico e a fantasia. Nessa relação, ele aponta a FC como um gênero no qual a fantasia faz parte. “Uma obra pertence ao gênero de ficção científica se o seu mundo narrativo é pelo menos de alguma forma diferente do nosso, e se essa diferença está aparente em relação a um corpo organizado de conhecimento” (RABKIN, 1976, p.13).

A percepção de características românticas presentes nessas vanguardas artísticas é bastante recente e, de acordo com Lowy e Sayre (1995, p. 249), “[...] exprime-se, sobretudo, nos anos 80. Se observarmos o domínio da literatura anglo-americana, vamos constatar uma evolução evidente”. É, na conturbada década de 80, que os escritores cyberpunk redescobrem a literatura da *New Wave*, em especial a de K. Dick, e, ao mesmo tempo, o cinema hollywoodiano faz as primeiras adaptações cinematográficas de sua obra. Sua temática de permanente dúvida entre o que é realidade e o que é sonho pode ser vista tanto como um escapismo romântico da realidade tecnológica como quanto uma representação surrealista pintada com cores paranóicas.

É nesse contexto de personagens perdidos em um emaranhado de provas e pistas sobre suas identidades que o cenário da cidade adquire uma grande importância tanto por sua arquitetura monstruosa como por suas artérias sombrias nas quais habitam distintas raças, classes sociais e tribos urbanas. Cidade em que há um caos controlado, governos paralelos e multinacionais dominantes. Mas de onde surge essa idéia da cidade? Como ela vem se apresentando do romantismo gótico em diante até chegar a um papel de quase protagonista no cyberpunk? De que maneira ela deixa de ser um mero pano de fundo e transforma-se em palco da mascarada na cibercultura?

3 O CORPO DA CIDADE: da arquitetura gótica à decadência urbana

Roberts (2000) afirma que o ar sombrio, o estranhamento, o sobrenatural e o etéreo, fatores importantes da FC, são constituintes da literatura gótica tendo em William Blake (1757-1827) e Edgar Allan Poe (1809-1849) alguns de seus textos fundadores. Prunghaud (1997) acentua que o apogeu da novela gótica acontece entre os anos 1780 e 1790, mas que seus elementos constituintes reaparecem nos escritores decadentistas do final do século XIX como Byron, Baudelaire, Mallarmé entre outros, principalmente entre os anos 1880 a 1918. Todavia, essas datas não estão fechadas em si mesmas e, além disso, entre esses períodos houve uma continuidade dessa tradição literária, em algumas obras. “Frankenstein”, de Mary Shelley (1797-1851), por exemplo, que é considerada por muitos como a primeira obra de FC e por outros como uma obra entre os dois gêneros (gótico e FC), foi publicada em 1818, exatamente entre esses dois

períodos. Um outro ponto, ressaltado por Prungraud (1997), é o da osmose entre autores britânicos e franceses, sendo que havia um intercâmbio de influências entre esses países distintos e outrora inimigos no que tange à literatura. Para Tomás (2001), tanto os escritores simbolistas, como os modernistas e decadentistas enxergam a vida inteira como obra de arte, menosprezando o útil em relação ao belo, dotando de um valor de beleza a todo tipo de objetos úteis que cercavam suas vidas. A cidade aparece então como mais um desses objetos estetizados nos quais as construções, a arquitetura, as ruas, funcionam como cenário.

Após essa breve periodização da novela gótica, passamos então a sua especificidade temática: o confronto entre o sujeito e o espaço arquitetônico, no qual transitam as personagens, principalmente o vilão. Segundo Prungraud (1997), as relações entre um movimento estético (no caso a arquitetura) e um gênero literário é uma articulação que coloca em jogo a identidade do próprio gênero gótico. Identidade essa que também é construída a partir do que ele chama de componentes autênticos do gênero: atmosfera tenebrosa, o clima de tensão e de medo, a presença de pelo menos um personagem aterrorizante.

Se estabelecermos uma relação entre esses componentes e um exemplo de obra cyberpunk como o filme *Blade Runner* (*Blade Runner*, Ridley Scott, 1982) veremos que a atmosfera tenebrosa se dá pela obscuridade da cidade. O clima de tensão acontece entre todas as personagens, seja entre Deckard e Rachel, entre Roy e Tyrell, entre Deckard e seus chefes na polícia etc. O personagem aterrorizante fica por conta do andróide Roy Batty com sua força mais do que humana, principalmente na cena em que ele mata seu criador, Tyrell, representando o que Prungraud (1997) chama de criatura da ciência, ou seja, fruto do terror cotidiano que vem dos laboratórios, da pesquisa científica contemporânea.

Em sua pesquisa sobre a continuidade do gótico como gênero, Prungraud (1997) descreve que, em um primeiro momento, a construção da novela gótica por excelência era a catedral. A catedral, segundo ele, era uma metáfora para o corpo humano, pois os autores românticos a percebem como um organismo vivo no qual há uma misteriosa harmonia. A imagem da catedral é resultado do projeto dos arquitetos da Idade Média que a conceberam como grandiosa e ao mesmo tempo como um lugar sagrado que representa a quintessência da feminilidade, a síntese da mãe, da esposa, da santa, da virgem, um lugar que não pode ser profanado. De 1880 em diante, a catedral perde seu papel dentro da estrutura das histórias góticas para a aparição da metrópole urbana com sua desorganização, sua amplidão e ao mesmo tempo, claustrofobia. A cidade passa a ser então a metáfora do lugar gótico com sua estrutura labiríntica herdada dos fortes medievais.

Lembramos que essa segunda fase está bastante marcada historicamente pela industrialização, pela modernização das vilas que passam a ficar cada vez maiores e

tornam-se cidades, pela dissolução dos vínculos sociais das pequenas comunidades. Prunghaud (1997) acrescenta que a loucura passa a ser um atributo das grandes cidades com os loucos perambulando por suas ruas, aumentando assim o clima de terror e decadência. A paisagem caótica e o crescimento desenfreado da *urbe* têm em Paris e Londres colossais exemplos. O gigantismo da metrópole herda o aspecto selvagem que caracteriza o local da habitação gótica, fazendo com que ela desempenhe um papel central dentro da estrutura da narrativa. Esse gigantismo (que nesse caso é o da cidade) apresenta-se para Bassa e Freixas (1993) como um dos eixos temáticos primordiais da FC.

Por fim, segundo Prunghaud (1997), temos ainda o arquétipo da cidade morta, que perdeu o prestígio e agora inspira sentimentos nostálgicos. Essa cidade morta também pode ser vista em *Blade Runner*, com 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*). Essa cidade sombria, constituída por detritos e objetos de outras épocas em meio à tecnologia, representa, para Gorostiza e Pérez (2002), o fracasso da razão, além de estar inserida em uma cotidianidade anômala, na qual os resquícios da destruição em um mundo distópico pós-guerra aparecem em forma de uma chuva ininterrupta.

Se analisarmos a cidade como elemento integrante da vida como pensavam os decadentistas, veremos que a metrópole e o desenvolvimento tecnológico caminham lado a lado. É por isso que, à medida que ela vai crescendo e se desenvolvendo, mesmo que de forma desordenada, sua importância vai aumentando exponencialmente dentro da FC, ocupando um lugar central no cyberpunk¹².

4 A METRÓPOLE NO CYBERPUNK: útero dos conflitos humano/não-humano

Segundo Bukatman (1993), uma questão que aparece muito freqüentemente na temática cyberpunk é a cidade modernista cedendo espaço ao não-lugar (AUGÉ, 2004) e o espaço sideral da ficção científica do período clássico – anos 30/40 – dando lugar ao ciberespaço.

Mesmo no que possui de mais conservador, o cyberpunk tematiza uma ambivalência no que diz respeito à existência terminal. As obras são corretivas para as cidades-espacos distópicas do presente. O espaço urbano e o ciberespaço tornam-se metáforas recíprocas - cada uma permite à outra uma compreensão e uma negociação do outro (BUKATMAN, 1993, p. 126).

No cyberpunk, a cidade aparece tanto como um parque temático, quanto uma simulação, combinando símbolos da era espacial de alta tecnologia com a visão vitoriana do crescimento desordenado e não planejado. A cidade aparece como uma

entidade negativa, um espaço escuro e superpovoado quebrado por formas de néon e estruturas corporativas, sendo claustrofóbica e monádica. Os detritos do passado reaproveitado misturam-se aos *shopping centers* onde o tempo não parece passar¹³. Bukatman (1993) explica que essa nova representação do espaço (seja a cidade, seja o ciberespaço) aponta para uma desorientação ou deslocamento de um mapa cognitivo para que o sujeito possa compreender os novos termos da existência na contemporaneidade. Segundo ele, a cultura dominante é definida pela acelerada mudança tecnológica, especialmente eletrônica.

Bukatman (1993) afirma que a FC transforma nosso próprio presente em um passado determinado de algo que virá, o que remonta novamente à idéia de Roberts (2000) de que o gênero é extremamente nostálgico e romântico. Nessa questão da nostalgia e do passado, podemos repensar e problematizar a relação entre os gêneros de FC e de histórias de detetives, que ressurgem com a *New Wave* e com o cyberpunk. Segundo Rabkin (1976), o fantástico ocupa um *continuum* ao longo do qual podemos colocar os gêneros de histórias de detetive e de FC, ambos se entrecruzam ao longo do caminho incluindo ou inserindo elementos que os caracterizam mais como FC ou como ficção de detetive.

Ainda relacionada à questão dos espaços e distâncias (que pode ser a separação entre as pessoas, entre humanos e não-humanos, entre planetas, entre ambientes físicos e eletrônicos) está a definição da existência contemporânea, pois é nesse entre-lugar que se dá a configuração e a (re)construção da identidade e da memória, que, em geral, na literatura cyberpunk tem como mote a descorporificação¹⁴ como forma de transcendência (FISCHER, 1996). É dentro desse contexto que a cidade aparece como elemento definidor e central da existência humana. Tomando *Blade Runner* como filme exemplo dessas questões geográficas, bem como da estética *technoir* na qual a cidade sombria e envolta no submundo apresenta-se como uma figura marcante no cyberpunk. Como avaliam Gorostiza e Pérez (2002), o clima da arquitetura e da cidade obscura e *noir* da Los Angeles de 2021, de *Blade Runner*, deve-se à influência dos desenhos de Moebius, dos quadrinhos da revista *Heavy Metal* e das construções do filme *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927). Bukatman (1993) coloca nesse interstício entre os gêneros, o espaço urbano como o personagem principal. A cidade em suas diferentes percepções une ambos os gêneros. Tanto nas histórias de detetives *noir* quanto no cyberpunk os personagens precisam descobrir quem são, qual sua função dentro da narrativa e o desfecho final ou apela para o fantástico, como diz Rabkin (1976) ou mesmo para a tecnologia como uma espécie de magia do homem contemporâneo conforme nos indica Thomas (1988).

Por sua vez, essa relação com a cidade e com a paranóia da sociedade urbana apresentada pelo filme influenciou obras posteriores como a Detroit decadente e cheia de criminosos, de *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987); a Tokyo, do anime¹⁵ *Akira*

(Katsuhiro Ôtomo, 1988), desenho animado japonês cyberpunk em sua estética; a iluminação da Gotham City, do filme *Batman* (Tim Burton, 1989), como afirmam Gorostiza e Pérez (2002).

A cidade, assim como a catedral no romantismo gótico, também representa o feminino (não é mera coincidência que em inglês, francês, espanhol e em português ela seja um substantivo feminino), mas não mais no sentido da feminilidade como sagrado, como a santa, a mãe e a esposa. Nos domínios da ficção científica, há duas figuras da mulher que são dicotômicas e sempre presentes (THOMAS, 1988). A primeira é a da mulher que precisa ser protegida, fértil, doce, a mesma que aquela metaforizada pela catedral. Já a segunda aparece como noturna, maléfica, bárbara e perigosa, um tipo de ameaça ao poder masculino e que está prestes a desconstruir a vida, a identidade e a memória do homem, o protagonista em busca da verdade. Não é à toa que a *femme fatale* dos filmes *noir* reaparece na ficção cyberpunk sob diversas formas, e, no caso de *Blade Runner*¹⁶, ela aparece em sua duplicidade do mesmo desejo humano: as andróides Rachel e Pris.

A metrópole em sua feminilidade aparece no cyberpunk como uma mulher soturna, sombria, mal iluminada, ameaçadora e perigosa, em cujo útero foi gerado o espaço terminal (BUKATMAN, 1993) da existência humana e cujas vielas, ruas e construções abrigam seres híbridos, humanos e máquinas. Um útero no qual durante o romantismo gótico deu vida ao crescimento desenfreado e desordenado dos lugares, e a edifícios aterrorizantes constituindo um novo tipo de selvageria moderna (PRUNGNAUD, 1997). Esse grande útero que é a cidade encontra-se na ficção cyberpunk, infectado pela tecnologia, necrosado e em vias de ser abandonado, tentando converter-se em dados, bytes, em informação pura a fim de transcender sua existência física para a “alucinação consensual”¹⁷ chamada ciberespaço.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A atitude do pensar sobre a técnica potencializa e transforma em material estético as concepções sobre a fusão homem e máquina. É a criadora das estórias, sejam elas os contos do romantismo gótico, com seus espíritos, espectros e corpos deformados e modificados, ou as *short-stories dickianas*, com seus heróis beirando o anonimato e a paranóia, utilizando-se da tecnologia como forma de transcendência ou de fuga de um estado totalitário de vigilância panóptica, de uma sociedade distópica que apresenta realidades alternativas. Alucinações consensuais em tempos pré-ciberespaço.

O romantismo gótico enquanto uma visão de mundo que permeia diversas escolas e tendências distintas como modernismo, surrealismo, dadaísmo, entre outros, passa seus genes obscuros já no nascimento híbrido da ficção científica, 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. O sublime tecnológico e o neogrotesco¹⁸ fazem parte desse fluxo de conceitos que desemboca com suas deformidades, garras, extensões e próteses, anos mais tarde, no subgênero cyberpunk.

Nessa criação, a cidade possui um papel fundamental servindo como uma identidade sombria, chuvosa, claustrofóbica e apavorante. A metrópole converte-se em distopia arquitetônica e metáfora para o ciberespaço, um personagem onipresente, aparecendo como obscura, chuvosa, suas ruas como “veias sujas” e abertas para o crime e para a desorganização. Um depósito de “outsiders” que participam do jogo entre as corporações que dominam a tecnologia. Essa cidade *technoir* apresentada pelo cyberpunk, forjada a partir de uma influência dos autores góticos e dos decadentistas converte-se em uma influência sendo absorvida e disseminada através da estética cinematográfica do cyberpunk, visivelmente perceptível no filme *Blade Runner*, mas ainda hoje gerando herdeiros como games, outros filmes, quadrinhos, programas de televisão, moda, música, e outras representações. Passados mais de vinte anos do movimento literário cyberpunk e da introdução dessa estética da cidade obscura e perigosa, ainda hoje ela ronda a cibercultura e paira sorrateiramente por entre as vielas do ciberespaço e nas imagens repetidas pelos filmes.

ABSTRACT

This paper rewind us to the origins of the city as a figure and a central element in cyberpunk fiction, from gothic romanticism to contemporary culture and communication. In cyberpunk, romanticism appears as a nostalgic vision of the world specially in the intersection of detective stories and cyberpunk stories. Another important topic of this work is about the feminine side of the city in its relation with the cyberpunk fictions, its dystopic, dangerous and dark trend. We analyze the representation of the Blade Runner (1982) metropolis as an example of this kind of figure.

Keywords: Cyberculture. Cyberpunk. Gothic romanticism. City.

RESUMEN

El artículo remonta los orígenes de la imagen de la ciudad como un elemento central en la ficción cyberpunk, desde el romanticismo gótico y de su despliegue hacia la comunicación y a la cultura contemporánea. El romanticismo surge como una visión del mundo caracterizada por la nostalgia, que se reanuda en el subgénero cyberpunk en su intersección con el género de las historias policíacas. Otro hallazgo es el carácter femenino de la ciudad en su relación con las historias cyberpunks, desde su aspecto sombrío, distópico y peligroso, teniendo en cuenta como principal ejemplo el análisis de la metrópoli de la película *Blade Runner* (1982).

Palabras clave: Cibercultura. Ciberpunk. Romanticismo gótico. Ciudad.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Adriana. Espectros da ficção científica: a herança sobrenatural do gótico no cyberpunk. **Verso e Reverso**, São Leopoldo, v. 38, ago. 2004. Disponível em: <<http://www.versoereverso.unisinos.br/index.php?e=2&s=9&a=15>> Acesso em: 08 ago. 2004.

_____. Explorando as sombras da distopia philipkdickiana: de como o cinema technoir legitimou o status cyberpunk de Philip K Dick. **404notfound**, Salvador, Ano 4, v. 1, n. 39, abr. 2004. Publicação do Ciberpesquisa - Centro de Estudos e Pesquisas em Cibercultura, ISSN 1676-2916. Editor: André Lemos. Disponível em: http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404notfound/404_39.htm

_____. **Visões perigosas - uma arque-genealogia do cyberpunk:** do romantismo gótico às subculturas; comunicação e cibercultura em Philip K. Dick. 2005. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - PPGCOM, PUCRS, Porto Alegre, 2005. Disponível em: <<http://www.pucrs.br/famecos/pos/index>>. Acesso em: ago. 2005.

AUGÉ, Marc. **Não lugares:** introdução a uma antropologia da supermodernidade. 4. ed. Rio de Janeiro: Papyrus, 2004.

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

BASSA, Joan; FREIXAS, Ramon. **El cine de ciencia ficción:** una aproximación. Barcelona: Paidós, 1993.

BERTRAND, Frank C. Philip K. Dick on philosophy: a brief interview. **Sci-fi Magazine**, 1980. Disponível em : <http://www.philipkdick.com/media_bertrand.html>.

BLANKENSHIP, Loyd. **GURPS Cyberpunk:** a vida por um fio num mundo de alta tecnologia. São Paulo: Devir Livraria, 1993.

BUKATMAN, Scott. **Terminal identity:** the virtual subject in post-modern science fiction. 4.ed. Durham: Duke University Press, 1988.

CAVALLARO, Dani. **The gothic vision :** three centuries of horror, terror and fear. New York: Continuum, 2002.

DERY, Mark. **The pyrotechnic insaniarium:** American culture on the brink. New York: Grove Press, 1999.

DYENS, Ollivier. **Metal and flesh:** the evolution of man: technology takes over. Cambridge: MIT Press, 2001.

FISCHER, Jeffrey. The postmodern paradise: Dante, cyberpunk and technosophy of cyberspace. In: PORTER, David. **Internet culture.** London: Routledge, 1996. p.111-128.

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

A metrópole e o triunfo distópico

GOROSTIZA, Jorge; PÉREZ, Ana. **Blade Runner: estudio crítico**. Barcelona: Paidós, 2002.

LOWY, Michael; SAYRE, Robert. **Revolta e melancolia: o romantismo na contramão da modernidade**. Rio de Janeiro: Vozes, 1995.

PRUNGNAUD, Joëlle. **Gothique et décadance: recherches sur la continuité d'un mythe et d'un genre au XIXe siècle en Grande-Bretagne et en France**. Paris: Honoré-Champion, 1997.

RABKIN, Eric S. **The fantastic in literature**. New Jersey: Princeton University Press, 1976.

RICKMANN, Gregg. "I think, Therefore I Am" – Cartesian motifs in the filmed science fiction of Philip K. Dick. In: RICKMANN, Gregg (ed.). **The science fiction film reader**. New York: Limelight Editions, 2004.

ROBERTS, Adam. **Science fiction**. London: Routledge, 2000.

TABBI, Joseph. **Postmodern sublime: technology and American writing from Mailer to cyberpunk**. London: Cornell University Press, 1995.

THOMAS, Louis Vincent. **Anthropologie des obsessions**. Paris: L'Harmattan, 1988.

TODOROV, Tzvetan. **Os gêneros do discurso**. São Paulo: Martins Fontes, 1980.

TOMÁS, Facundo. **Formas artísticas y sociedad de masas: elementos para una genealogía del gusto, el entresiglos XIX-XX**. Madrid: La Balsa de la Medusa, 2001.

Notas

1 - O presente trabalho é parte integrante da Tese de Doutorado **Visões perigosas - uma arque-genealogia do cyberpunk. Do romantismo gótico às subculturas. Comunicação e cibercultura em Philip K. Dick** defendida no PPGCOM da PUCRS em julho de 2005. Disponível em: <<http://www.pucrs.br/famecos/pos/index>>. Acesso em: ago. 2005.

2 - A ficção científica nasce no contexto da Revolução Industrial e vem consolidar o imaginário cientificista da época, no qual máquinas, robôs e viagens espaciais convivem com seres humanos. Tais artefatos são imaginados pelo pensamento e potencializados gradativamente enquanto objetos tecnológicos.

3 - Nos últimos vinte anos, o cyberpunk e as suas imbricações na cultura contemporânea têm sido objeto de diversos estudos, tendo passado de corrente literária propalada em revistas de ficção científica a um dos elementos centrais no estudo da cultura contemporânea.

4 - As relações entre os contos góticos e o cyberpunk têm sido citados por diversos estudiosos da FC como Bukatman (1993), Roberts (2000), Dyens (2002) entre outros. Uma análise de como as temáticas presentes no gótico reaparecem na FC e, mais especificamente no cyberpunk está no artigo **Espectros da ficção científica - a herança sobrenatural do gótico no cyberpunk** apresentado no GT Tecnologias da Informação e da Comunicação no XIII Encontro da Compos, em São Bernardo do Campo, junho de 2004.

5 - No livro de regras de RPG (Role Playing Game) para a criação de um mundo cyberpunk chamado **GURPS Cyberpunk – A vida por um fio num mundo de alta tecnologia**, podemos ter uma pequena amostra do ambiente no qual as histórias se passam: "Cyberpunk é um gênero essencialmente urbano. É a respeito de cidades superpopulosas, com pessoas tão empilhadas umas sobre as outras que a privacidade praticamente não existe. Estas megalópoles podem esparramar-se por centenas de milhares de quilômetros quadrados, como um monstruoso pesadelo urbano carregado de tons sombrios de cinza. Imagine São Paulo com dez vezes mais pessoas, todas com pressa. E, embora haja um interior, pode não ser verde e agradável. Salvar as baleias? Esqueça. A última morreu já faz muito tempo. As pessoas estão mais preocupadas com seus próprios problemas do que com a extinção dos jacarés. A poluição é uma realidade" (Blankenship, 1993, p. 22).

6 - Em relação à hibridização e a mistura na formação dos gêneros cinematográficos, podemos pensar de forma análoga ao que Todorov (1980) enfatiza sobre a mesma questão na literatura. "De onde vêm os

gêneros? Pois bem, simplesmente de outros gêneros. Um novo gênero é sempre a transformação de um ou de vários gêneros antigos: por inversão, por deslocamento, por combinação. (...) é um sistema em contínua transformação e a questão das origens não pode abandonar, historicamente, o terreno dos próprios gêneros: no tempo, nada há de “anterior” aos gêneros” (TODOROV, 1980, p. 46). De forma alguma estamos afirmando que a questão do gênero é igual na literatura e no cinema, entretanto a forma como esses gêneros vão se transformando e se misturando uns aos outros (principalmente na relação horror-ficção-científica- policial) é que parece conter uma certa contigüidade.

7 - Segundo Cavallaro (2002), o gótico é um campo onde o horror e o terror possuem uma interação constante. O horror é o medo ocasionado por sangue visível e o terror é o medo disparado por agentes indeterminados. Essa indeterminação produz uma estética do que não é bem-vindo. “Um discurso cultural que utiliza imagens de desordem, obsessão, desequilíbrio psicológico e distorção física com os propósitos de entretenimento e especulação ideológica” (CAVALLARO, 2002, p.27).

8 - O *technoir* é tanto um subgênero da FC como uma distopia, mas acima de tudo, como um elemento estético de observação crítica, como afirma Rickman (2004). “*Technoir*, se não pode ser nada mais, pode ser distinguido pelo seu olhar crítico sobre os efeitos da ciência e tecnologia, e a tecnologia da ciência não é nada mais do que associada com os instrumentos da visão que apreendem o mundo natural e os seus segredos. Novamente, no *tech noir*, particularmente, a visão ajudada tecnologicamente está associada com a má percepção ou com o mal” (RICKMAN, 2004, p. 289). Uma análise do *technoir* (tecnologia + inspiração nos filmes *noir*) como estilo em relação ao cinema adaptado de Philip K. Dick (Blade Runner, Total Recall, Minority Report) encontra-se em AMARAL, Adriana. Explorando as sombras da distopia philipkdickiana - de como o cinema *technoir* legitimou o status *cyberpunk* de Philip K. Dick. **404notfound**, Salvador, v. 39, 2004.

9 - Em sua análise do gosto nos entre-séculos XIX e XX, Tomás (2001,p. 19) faz uma tentativa de compreender a cultura atual: “ao dirigir o olhar sobre esse frutífero momento pretérito se parte necessariamente de um ponto de vista produzido no presente”.

10 - O pessimismo em relação às fronteiras da realidade, assim como as relações de poder e os elementos tidos como constitutivos do ser humano, reaparecem, na forma de histórias violentas e sexualizadas, integradas à tecnologia e inseridos no cotidiano. Na NW, a questão da imortalidade é retomada a partir de uma angústia existencial que permeia as personagens em suas relações com a sociedade, as instituições, com a tecnologia e com os outros indivíduos. A NW foi um movimento extremamente criativo, entretanto, só tendo sido redescoberto e valorizado apenas na década de 80 pelas mãos dos escritores *cyberpunks* que veio em seu rastro.

11 - Por ser uma alegoria constante do romantismo, o sublime retorna, de várias formas, sobrevivendo às mais diferentes tendências literárias e, como constata Tabbi (1995) persiste na época contemporânea como figura de poder emotivo na escrita pós-moderna, mediado agora pela ciência e pela tecnologia, o sublime da época romântica torna-se o sublime tecnológico que permeia a escrita dos autores norte-americanos *cyberpunks*.

12 - A descrição da fachada de um prédio em *Do android dreams of electric sheep?* nos dá uma noção desse hibridismo arquitetônico: “ O prédio do Tribunal de Justiça da Rua Mission no terraço no qual a nave desceu, colado em uma série de torres barrocas ornamentadas; complicadas e modernas” (Dick, 1968, p.102)

13 - Fischer (1996) afirma que a aspiração medieval de vida eterna reaparece como temática na literatura *cyberpunk*, apresentando o corpo como elemento negativo a partir do desejo dos personagens de se transformarem em dados, a fim de não mais habitarem as cidades, mas sim o ciberespaço.

14 - A cultura *otaku*, dos nerds japoneses, está intimamente relacionada com a cibercultura, o virtual e às questões tecnológicas. Nesse contexto, a estética *cyberpunk* está presente nos principais meios de comunicação, cultura e arte japoneses, principalmente, nos animes (desenhos animados como Akira) e nos mangás (histórias em quadrinhos). Barral (2000, p. 54), explica essa influência distópica nos mangás: “Os anos 80 são o reino dos *cyberpunks*: os autores de mangas preferem, em vez de descrever a espiral infernal que provoca a destruição total, concentrar-se na vida dos sobreviventes em um universo devastado e hostil”.

15 - Em *Blade Runner*, a cidade aparece como caótica, claustrofóbica e desordenada, onde vários pedestres se debatem pelo pouco espaço, disputando cada milímetro de calçada e ruas com meios de transportes distintos como táxis, *rikshaws* e outros. Os barulhos e sons de aparelhos eletrônicos e vozes maquinizadas aparecem como pequenos lembretes da tecnologia cada vez mais cotidiana, ao mesmo tempo em que restos de outras épocas (como as pedras com inscrições orientais no meio da calçada) se justapõem ao contexto futurista. Os anúncios de produtos e marcas em néon apresentam o poder das corporações e a escuridão é o local dos “outros” (as diferentes subculturas e etnias) enquanto os poderosos como Tyrell tem acesso à luz de sua altíssima pirâmide. Essa escuridão pode ser associada ao *underground*, ao submundo, às ruas onde são vendidos os animais falsificados e onde moram os criminosos.

16 - Conceito gibsoniano de ciberespaço. GIBSON, William. *Neuromancer*. New York: Ace Books, 1984.

A metrópole e o triunfo distópico

¹⁷ - Em 1756, Edmund Burke formula o conceito de sublime como o efeito estético que inspira o terror e tem a dor como uma de suas bases, provocando emoções e contrapondo-se à placidez da beleza. O sublime é o efeito condutor do gótico, "(...) aquilo que desafia a compreensão racional invocando uma mistura de prazer e terror no espectador". (BURKE apud DERY, 1999, p. 160). Através de exemplos retirados da cultura popular norte-americana (sejam eles das artes plásticas, fotografia, literatura, entre outros) o crítico nova-iorquino conta a trajetória da estética do neogrotesco, dos *freakshows* da época vitoriana aos videoclipes de artistas pop 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 em museus 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 parece ser a tônica dessa estética e, aparentemente, parece contrapor às questões de descorporificação presentes nas temáticas cyberpunks.

¹⁸ - O presente trabalho é parte integrante da Tese de Doutorado **Visões perigosas - uma arque-genealogia do cyberpunk. Do romantismo gótico às subculturas. Comunicação e cibercultura em Philip K. Dick** defendida no PPGCOM da PUCRS em julho de 2005. Disponível em: <<http://www.pucrs.br/famecos/pos/index>>. Acesso em: ago. 2005