

SCI-FI E A URBANIZAÇÃO: UM APANHADO HISTÓRICO¹

Alice Pereira dos Santos²

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo pensar o contexto pós-guerra e sua influência na produção de espaços urbanos contemporâneos, paralelamente associados a ficção-científica cyberpunk e sua relação entre distopia e cidade, em especial a obra clássica *Neuromancer*, que oferece elementos para pensar cidades contemporâneas com facetas, sujeitos e fluxos muito próprios da época.

Palavras-chave: Ficção-científica; Cidade; Cyberpunk; Guerra Fria; Tecnologia.

SCI-FI AND URBANIZATION: A HISTORICAL OVERVIEW

ABSTRACT

This paper aims to examine the post-war context and its influence on the production of contemporary urban spaces, while drawing parallels with cyberpunk science fiction and its relationship between dystopia and the city, particularly the classic book *Neuromancer*, which offers elements to reflect on contemporary cities characterized by unique facets, subjects, and flows specific to that era.

Keywords: Science Fiction; City; Cyberpunk; Cold War; Technology.

CIENCIA FICCIÓN Y URBANIZACIÓN: UMA APROXIMACIÓN HISTÓRICA

RESUMEN

¹Este estudo está vinculado ao projeto financiado pela FAPEMIG – Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais

²Graduada em Ciências Sociais pela Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes). Pesquisadora do Núcleo Citadino (Unimontes). ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-8941-5956>. E-mail: aliceperdsantos@gmail.com.

Este trabalho tiene como objetivo reflexionar sobre el contexto de posguerra y su influencia en la producción de los espacios urbanos contemporáneos, paralelamente asociados con la ciencia ficción cyberpunk y su relación entre distopía y ciudad, en especial la obra clásica *Neuromancer*, que ofrece elementos para pensar las ciudades contemporáneas con facetas, sujetos y flujos muy característicos de la época.

Palabras clave: Ciencia Ficción; Ciudad; Cyberpunk; Guerra Fría; Tecnología.

INTRODUÇÃO

Se criações não surgem do nada, a ficção-científica não foge à regra. Escritores, diretores e artistas em geral, desde muito tempo criam realidades paralelas que não contam somente uma narrativa inventada, mas também a história de uma realidade concreta e vivida, ainda que em representação caricata, exagerada, deturpada ou subtextual. Tomando o século XX como ponto de partida, embora haja obras importantes que antecedem este recorte, como apresenta Fredric Jameson (2005), obras como 1984, *Blade Runner*, *Neuromancer* (2016) entre outras, todas apresentam componentes de autores que estavam, em alguma medida, preocupados com suas respectivas realidades, seja por um processo histórico do passado, um momento presente ou as possibilidades do futuro. No caso do último mencionado, por exemplo, reflete a complexidade da Guerra Fria, algo que o próprio William Gibson (2016) diz em uma entrevista, argumentando que seu livro é um produto do fim do momento histórico mencionado, onde ele tentou imaginar um futuro em que o inevitável fim do mundo em razão de uma guerra nuclear tivesse tomado um outro caminho (Furoni, 2005), e de fato tomou.

Nesse sentido, justifica-se uma retomada da história que atravessa a obra analisada, já que ela não foi escrita aparte do momento em que esteve inserida, com todos os seus contornos geopolíticos, mudanças significativas nos contextos sociais e um temeroso espírito da época. O objetivo deste capítulo é, portanto, pensar o contexto pós-guerra e sua influência tanto na ficção-científica quanto nos novos modelos de urbanização, entendendo que *Neuromancer* (2016), livro

escolhido como ponto de partida, se dá por uma distopia urbana, marcada pelo digital, e que nos apresenta como referência espacial o *Sprawl*, que combina algumas grandes cidades dos Estados Unidos, e Tóquio, a maior e mais populosa cidade do mundo, mundialmente conhecida também pela presença tecnológica massiva.

Urbanização, Guerra Fria e Tecnologias do Cotidiano

A Guerra Fria, momento logo após o fim da II Guerra Mundial onde os Estados Unidos e antiga União Soviética disputavam pelo domínio do cenário internacional, embora tenha sido um atrito simbólico, causou tensão generalizada. A Terra vivia abraçada pelo terror de um acontecimento como o grande cogumelo do filme *Akira*, uma bomba nuclear inesperada que perpetuasse o fim de uma nação ou até mesmo da humanidade. O pessimismo estava instaurado – e perdurou por quarenta anos – até para aqueles que não acreditavam que ambos os países principais do conflito fossem às vias de fato. Não somente, mas com a tensão de um mundo polarizado, parte do planeta era dominado pelos EUA e parte pela URSS, que em contexto de disputa ampliaram aos seus moldes a lógica militar, de um lado o exército vermelho e outras forças armadas comunistas, e do outro, a predominância capitalista de uma das maiores indústrias bélicas do mundo. (Hobsbawm, 2003, p. 224)

Toda a militarização desencadeada em razão do contexto citado que marcou o século XX, surtiu efeito nas mais variadas esferas da trama social, como por exemplo o contexto urbano. Embora o meu objetivo aqui não seja apresentar uma arqueologia do militarismo, a categoria é indissociável a discussão, já que como apresenta Graham (2010, p. 71) mudanças na configuração urbana, nos Estados Unidos³, por exemplo, não se deram somente como projeto de urbanização

³ Os Estados Unidos é uma das maiores referências no que tange a discussão Cyberpunk porque boa parte da literatura nasce lá e porque se eles se (auto)estabeleceram como régua mundial após a Guerra Fria, na ciência isso não poderia ter ecoado muito diferente. Embora seja plenamente possível pensar em exemplos outros que não mencionem o nome do país articulando com a perspectiva de urbes e discussões sobre o digital, de fato, quando se articula distopias, militarismo e

nacional, mas uma arquitetura geopolítica que foi pensada para a contenção do comunismo e estruturada para resistir à guerra. A infraestrutura, rodovias e cinturões, tudo foi moldado por uma lógica de mobilização militar alimentada pelo “complexo tecno-científico que sustentava a supremacia americana.” Essa movimentação expressa como o ambiente urbano foi construído para servir como resposta a demandas políticas, sociais e econômicas, mas não somente, ela também era vista como um indicativo de desenvolvimento nacional, não atoa, yankees e soviéticos⁴ brigavam também pelo espaço de imposição das duas distintas visões de modernidade a outros países, ainda que essas nações já tivessem seus próprios projetos de cidade e sociedade idealizados. (Schembs, 2024, p. 3)

Em vista disso, percebe-se a forma como o militarismo serviu como pano de fundo para a formação, manutenção e as múltiplas consequências da Guerra Fria, incluindo a urbanização, seja pelo desenvolvimento de cidades que antes eram menores aos moldes pós-modernos, seja pela construção de novas metrópoles nos mais distintos lugares do mundo. Com todas essas constatações, paira a dúvida acerca da ficção científica e sua relação com este panorama, e o interessante é que essa apresenta tudo aquilo que o momento histórico mencionado nos entregou no decorrer de sua duração e até os resquícios dos dias atuais: a paranoia, vigilância, o controle, tecnologias militares. Não somente, mas trazendo Neuromancer (2016) para jogo, há em algumas passagens do livro exemplos de uma herança militar, principalmente no que tange a tecnologia militar:

“A matrix tem suas raízes em games de fliperama primitivos”, disse uma voz em off, “nos primeiros programas gráficos e experiências militares com plugues cranianos. No Sony, uma guerra espacial biodimensional desvanecia atrás de uma floresta samambaias geradas matematicamente, demonstrando as possibilidades espaciais de espirais logarítmicas; resquícios de filmes militares azulados e queimados, animais de laboratório

políticas neoliberais, não existe país que melhor exemplifique todo esse movimento narrativo que ensaia o fim do mundo.

⁴ Por escolha minha, embora reconheça o avanço tecnológico da URSS, sua faceta militar e estratégias de expansão, não destrincharei as influências do antigo país no texto pois, para além de uma lógica divergente do eixo ocidental no contexto descrito, a União Soviética não existe mais.

conectados por fios a sistemas de teste, capacetes alimentando circuitos de controle de tanques e aviões de guerra.” (Gibson, 2016, p. 77)

Ou ainda nas passagens: “Pra começo de conversa, elas são raras. A maioria delas é militar, as brilhantes, e não conseguimos quebrar o ICE.” (p. 128), “A Bockris também aconselha que a interface com o OnoSendai Cyberspace 7 seja inteiramente compatível e apresenta recursos ideais de penetração, particularmente com relação a sistemas militares existentes... [...] Sistemas militares e inteligências artificiais existentes.” (p. 167), “[...] Bom, estou aqui com um *ICE-Breaker* chinês fácil de usar, uma fita cassete de uso único. Tem um pessoal em Frankfurt que diz que isso por cortar uma IA. É possível. Claro. Se for militar.” (p. 168), e por último: “Dados de núcleo corporativo da Tessier-Ashpool S.A, e esse ICE é gerado por suas duas IAs amigáveis. E me parece que estão pau a pau com qualquer coisa no setor militar. É um ICE fodástico, Case, preto como um túmulo e liso feito vidro.” (p. 210)

Todos esses trechos nos apresentam resquícios de um pós-guerra que trouxe consigo discursos tecnológicos e científicos, centrados em sistemas e informação, muito em função da expansão considerável do capitalismo moderno, (Sousa; Silva, 2024, p. 1) Em adição, é possível perceber não só pistas da II Guerra Mundial e Guerra Fria, mas também o peso e a importância do militarismo, já que como apresentam as citações retiradas do livro, a tecnologia militar é excelente e compete aos múltiplos ramos da tecnologia daquele contexto futurístico, seja associada com a biogenética, com a medicina ou com novas formas processuais de informação e manutenção e uso dos espaços.

Isto posto, percebe-se então que ainda que não seja a tese central, o militarismo ocupa um espaço importante na discussão, muito em função de estarmos tratando sobre uma guerra e, em consonância, para além de uma narrativa que reverbera a esperança do fim da Guerra Fria, *Neuromancer* (2016) nos mostra também como as forças militares atuaram fortemente em áreas técnico-científicas, não só para as fabricações de armas nucleares ou em prol das tentativas de colonizar o espaço sideral, mas em múltiplas instâncias, pois a disputa

entre Estados Unidos e União Soviética era um litígio onde qualquer avanço em detrimento da outra nação contava.

Seguindo, podemos encontrar mais relação entre pós-guerra e a tecnologia, pois o momento que antecede a Guerra Fria, ou seja, a Segunda Guerra, nos EUA, grande parte das pesquisas em computação foram financiadas pelo Departamento de Guerra, principalmente no que tange a resolução de problemas de artilharia antiaérea. Inicialmente, cálculos balísticos e de precisão que eram feitos com o uso de computadores e calculadoras analógicas ou mesmo o próprio raciocínio de centenas de matemáticos, incluindo mulheres que tinham o apelido de “computadores” e, mais tarde, foram de grande inspiração para a criação das máquinas digitais. (Edwards, 1996, p. 44-6) Um outro aspecto se dá na fala do General William Westmoreland, ex-Comandante-em-Chefe das forças dos EUA durante a Guerra do Vietnã em 1969:

No campo de batalha do futuro, forças inimigas serão localizadas, rastreadas e alvejadas quase instantaneamente por meio do uso de conexões de dados, avaliação de inteligência assistida por computador e controle de fogo automatizado. Com probabilidades de acerto no primeiro disparo se aproximando da certeza, e com dispositivos de vigilância capazes de rastrear continuamente o inimigo, a necessidade de grandes forças para fixar fisicamente a oposição será menos importante... Um sistema de comunicação aprimorado permitiria aos comandantes estarem continuamente cientes de todo o panorama do campo de batalha, até o nível de esquadrão e pelotão... Hoje, máquinas e tecnologia estão permitindo economia de mão de obra no campo de batalha... Mas o futuro oferece ainda mais possibilidades de economia. Estou confiante de que o povo americano espera que este país tire total proveito de sua tecnologia — para dar boas-vindas e aplaudir os desenvolvimentos que substituirão, sempre que possível, o homem pela máquina... Com esforço cooperativo, não mais do que 10 anos devem nos separar do campo de batalha automatizado. (Edwards, 1996, p. 43)

O discurso do general ilustra como o militarismo destinava olhares atentos à tecnologia, buscando incorporá-la como mecanismo tátil de reduzir as forças humanas nos campos de disputa e não somente, mas também fazer com que esses aparatos tecnológicos do futuro conseguissem cumprir com uma “lógica racional” onde se minimizaria os danos à nação ao mesmo tempo que faria com que a Guerra

cumprisse seu propósito para o lado que a implementou. Façamos, portanto, uma conexão simples com outros aspectos sociais aqui também discutidos: se militares estavam preocupados e se empenhando para a incorporação de novas tecnologias, inclusive digitais, ao mesmo tempo em que, como citado anteriormente por Schembs (2024), buscavam impor seus modelos de urbanismo em outros lugares que não sua própria nação afim de ter maior influência sobre outras regiões, é possível imaginar que, em alguma medida, essas tecnologias estavam, mesmo que de forma idealizada, incorporadas nesses projetos urbanísticos, até porque, como citado anteriormente, as cidades eram construídas justamente sob a justificativa de resistir à possíveis guerras futuras, sendo essas projetadas pelo próprio general como cada vez mais “inteligentes” e automatizadas. Embora eu não possa afirmar, muito em função de estar tratando somente do recorte estadunidense e de um período específico, todas essas indagações nos servem de estímulo para aprofundar ainda mais na relação das construções urbanas pós-guerra e sua conexão com as tecnologias militares, que culminariam em um ideal – quem sabe uma utopia – militar, tecnológica e urbana.

Como exemplo, pensemos na Coreia do Sul, que após a Guerra das Coreia que terminou ao final da década de 50, foi inserida como Fronteira Global da política de segurança da Guerra Fria pelos Estados Unidos, e, portanto, é um dos lugares onde estadunidenses impuseram seus modos de urbanização e modernização a partir da década de 60. Songdo, cidade localizada na província de Incheon e considerada uma smart city, faz, como coloca Yang (2020, p. 5) um constante incentivo à mobilidade, que é de certa forma uma categoria requisito para se tornar uma cidade inteligente, e essa está ligada ao uso de tecnologias digitais, distribuindo capacidades computacionais por todo espaço urbano, numa estratégia de otimizar fluxos de informação e capital. Como apresenta o autor, o controle da mobilidade no estado sul-coreano é fundamental, pois é vista como elemento essencial para a garantia de liberdade e autonomia nacional, e essa perspectiva surge em função da intervenção norte-americana no país, pois foi nesse momento em que o estado coreano passou a agregar o gerenciamento eficiente da

mobilidade como fundamental para alcance de um progresso econômico, proteção nacional e a consolidação de uma democracia liberal.

Ainda em Yang (2020, p. 5), nas cidades inteligentes como Songdo, o foco está tão atrelado à segurança e proteção, e tem tanta ênfase no uso de inovações tecnológicas de coleta, visualização e análise de dados sobre riscos, que chega a gerar paranoia generalizada em razão da segurança em contextos urbanos. A modernização na Coreia do Sul foi marcada essencialmente pelo seu viés militarizado, ao passo que, por inspiração da ideologia mencionada, a população passou a internalizar riscos como conflitos armados, crimes violentos, crises econômicas, catástrofes, entre outros, como responsabilidade individual. Não somente, mas há na sociedade sul-coreana práticas cotidianas como o serviço militar obrigatório, treinamentos de defesa civil e exercícios de defesa realizados no ensino médio que exemplificam a formação de uma cultura que é baseada no militarismo, para além de uma cidadania defensiva em contexto pós-guerra.

Suzanne Peyrard e Valérie Gelézeau (2020), em uma etnografia por Songdo, apresentam as táticas e resistências dos moradores da cidade em contraste ao que se impõe em uma Smart City, o que por si só denuncia em certa medida um autoritarismo, muito em razão da herança militar citada anteriormente. Elas apresentam ainda como esse segmento da metrópole Incheon – visto que Songdo não é necessariamente uma cidade, mas um segmento de uma metrópole maior, assim como se divide Tóquio ou até mesmo São Paulo com as subprefeituras – apresenta sistemas de redes elétrica inteligentes, os chamados smart grids, câmeras de vigilância em tempo real e sensores urbanos, ou seja, um grande enfoque no setor de segurança. As autoras argumentam ainda pela etnografia, que embora seja uma smart city em razão de suas tecnologias avançadas e seu caráter automatizado, a verdadeira inteligência da cidade está no uso dos cidadãos de suas próprias artimanhas para circulação e interação urbana, fazendo constante uso de

aplicativos como o Kakaomap e aplicativos residenciais, ou seja, uma fuga do vivido em detrimento ao planejado de uma cidade “*top-down*”.⁵

Sendo assim, percebe-se nuances de autoritarismo em uma cidade altamente tecnológica que se constituiu muito a partir daquilo que os Estados Unidos impuseram, uma vez que tomando a Coreia do Sul como país a ser protegido por eles da ideologia comunista, como modelo de cidade. Se consideramos ainda toda a metrópole de Incheon, ou até mesmo a organização geográfica e administrativa sul-coreana, vai muito de encontro com o que Harvey (2008, p. 77) nos apresenta quando diz que formas urbanas dispersas, descentralizadas e desconcentradas são mais possíveis de hoje do que antes, principalmente em razão da tecnologia, e, no momento pós-guerra, nasceu a possibilidade de diversificar formas espaciais arquitetônicas e urbanísticas.

Toda essa discussão, portanto, ganha sentido pois ao final da Guerra Fria, a mudança no tempo social havia sido bastante significativa e as estruturas que antes pareciam eternas, agora haviam se esvaído, o que culminou na necessidade de as nações seguirem por outros caminhos que não aqueles antes traçados. (Hobsbawm, 2003, p. 251-2) Com isso, se os Estados Unidos se estabeleceram enquanto vencedores da guerra e passaram a ser uma espécie de nação referência ao passo que agregava para si aliados enquanto impunham sua perspectiva de país – vale ressaltar que toda essa movimentação é de cunho militar – cidades como Songdo e um país como a Coreia do Sul, que é talvez um dos estados onde mais se percebe a influência yankee até os dias atuais, acabaram por cooptar a construção de urbes sob a lógica tecnológica, essa que está profundamente atrelada ao militarismo, e refletem muito dessas construções utópicas de cidade que na verdade atingiram naquilo que tanto Neuromancer (2016) quanto a própria etnografia de Peyrard e Gelézeau (2020) nos mostra, que a utopia de uns, das corporações e entidades centrais no contexto urbano, é a distopia de outros, dos sujeitos que

⁵ Cidades “*top-down*”, como apresenta a autora, são espaços urbanos planejados de cima para baixo, ou seja, o planejamento e a execução ficam por conta de grandes empresas ou autoridades, sem levar em consideração a população.

precisam recorrer as suas próprias tecnologias para fugirem aquilo que essas metrópoles os impõem.

Urbanização, Guerra Fria e Tecnologias do Cotidiano

É sabido que Neuromancer (2016), como venho apresentando aqui, é um livro publicado em 1984, ano emblemático para a ficção científica, mas que também carrega consigo o espírito de sua época e as transformações do mundo. Mais ainda, a obra é categorizada como parte do gênero Cyberpunk, que não ganha esse nome por mera razão, o que torna evidente sua relação com o Punk, na qual tratarei em breve a respeito. Ressalto ainda que há aqui uma cadeia de fatores em que me é necessário atentar no curso do capítulo, não há de se falar em ciborgues sem tratar antes das “cidades cyberpunk”, e não se pode abordar o cyberpunk sem antes abordar o punk que, por razão histórica, está atrelado ao contexto de ascensão e desenvolvimento do neoliberalismo, justamente o momento em que Gibson (2016) nos apresenta sua obra.

Sendo assim, voltemos ao final de 1970, que como apresenta Nunes (2023, p. 9) é o momento em que o *welfare state* já não é mais tão querido pelos economistas e, para além, surgem dois nomes que se tornam símbolo do neoliberalismo mundial: Margareth Thatcher, Ex-Primeira-Ministra do Reino Unido que governou entre 1979 e 1990, e Ronald Reagan, Ex-Presidente dos Estados Unidos, que teve um extenso mandato entre 1981 e 1989. Essa perspectiva econômica e política, que se tornou popular desde o momento descrito, é uma teoria onde se propõe que o “bem-estar social” é, na verdade, alcançado a partir da liberdade econômica, empreendedorismo, da propriedade privada e do livre comércio. Nesse modelo, o papel do Estado é apenas de garantir que o sistema proposto não seja prejudicado, sendo assim, deve-se estabelecer estruturas militares que se certifiquem de proteger tanto a propriedade privada quanto a lógica do mercado, ou seja, Estado mínimo. (Harvey, 2005, p.2)

O modelo neoliberal, que tem parte de suas raízes na Guerra Fria já que esse é justamente o período em que os Estados Unidos utilizaram o livre mercado como estratégia para combater a URSS, começou a se expandir de 1970 de forma desigual e fragmentada, pois não chegou uniformemente para todos os outros países, fomentando ora a privatização de instituições públicas, ora políticas de flexibilização do trabalho, a depender das condições que estavam postas nessas nações ou o nível de resistência. Toda essa movimentação intensificou a competição entre estados, que tiveram como protagonistas do fomento, para além dos EUA, o Reino Unido. No primeiro país, enquanto Reagan promovia cortes em setores sociais, no segundo, Thatcher privatizava setores estatais, o que teve um desempenho econômico fraco, para além de outros desdobramentos que impactaram diretamente a classe trabalhadora e os mais pobres. (Harvey, 2005, p. 87-9)

Em adição, a crise que se iniciou em decorrência dos grandes cortes sociais de Thatcher e Reagan, ou até mesmo aqueles que os antecederam, deixaram marcas significativas nas camadas mais vulneráveis desses países, em especial os jovens pertencentes a classe trabalhadora. Diante desse cenário sem perspectiva e de profunda instabilidade econômica, surgiu na juventude a urgência da manifestação em relação à rejeição pela autoridade familiar e ao estado e oposição tanto ao capitalismo quanto ao consumismo, que andavam juntos na ocasião, visto que a geração anterior tinha para si a ideia de que, se o desenvolvimento era constante, o consumo idem. Nessa bola de neve emerge o movimento Punk, que com todas as suas características únicas, embora também combine um pouco de contraculturas anteriores, acaba por inspirar o imaginário distópico que não muito depois acaba conhecido como Cyberpunk. (Nunes, 2023, p. 9)

Percebe-se, portanto, uma conexão entre a movimentação econômica e política do mundo naquele período com o movimento Punk, já que este emerge no verão de 76 no Reino Unido e ganha força em meio à crise de desemprego juvenil, canalizando a raiva pelo sistema e a negação do futuro em músicas cruas, atitudes transgressoras e visuais que eram chamados de “estética de choque”. Para além de

toda produção musical, atitudes propositadamente controversas e estética, de maneira geral, o movimento Punk também tinha preocupação com as causas operárias, indignação com o estado fixo das coisas e as regras sociais impostas, (Broke, 2013) não à toa que se revoltaram contra as políticas neoliberais de Margareth Thatcher, já que a maioria desses jovens eram desempregados, vivendo em um momento em que o estado não dava assistência alguma e que viviam dependentes de sua geração anterior, essa que recebeu as influências do “*American Way of Life*” o que, conseqüentemente, causou frustração em razão do padrão de vida idealizado não ser aquele que conseguiam manter. (Nunes, 2023, p. 25)

Com esse cenário, “o Punk insuflou ao Cyberpunk sua visão ansiosa e pessimista do futuro”, ou seja, seu distopismo, e, para além, considerando o subgênero da ficção-científica, é possível perceber uma relação de troca, uma alimentação dupla, já que o Punk utilizou de elementos do Sci-fi para moldarem sua estética e se constituírem enquanto cultura juvenil, ao passo que tardiamente a ficção-científica se nutre do Punk para constituir um novo subgênero que contempla a tecnologia, ou seja, o Cyberpunk. (Baz, 2023, p. 2-3, tradução própria) Ademais, entendendo o Punk como um grupo plural, discussão básica no que tange os estudos das juventudes, embora frequentemente associados a simbologia anarquista e a estética libertária, para além do contexto em que nasceu, esses não são uma continuação de um anarquismo proletário clássico. Sendo assim, é possível perceber caminhos divergentes dentro da cultura, como por exemplo o niilismo e uma “autossuficiência marginal”, o que inspirou a construção do Cyberpunk, que nos apresenta um impulso fatalista, herdando do movimento Punk a crítica ao capitalismo e a rejeição ao otimismo hippie, ao mesmo tempo abraçando a distorção e a ironia, celebrando de forma trágica a autodestruição humana, muito de acordo com algumas discussões emergentes no século XX. (Baz, 2023, p. 14-15, tradução própria)

Em consonância, como apresenta Zemei Yu (2012, p. 93), o cyberpunk, que teve como origem uma vertente marginal dentro da ficção científica, é marcada por

uma abordagem radical com relação às outras obras do gênero, que apresentavam em boa parte futuros utópicos ou aventuras espaciais idealizadas, ao passo que o cyberpunk trouxe para a cena cenários urbanos em decadência e dominados não só pela tecnologia, mas também por aqueles que detêm o poder delas. Nesse andar da carruagem, a estética e temática, consolidada principalmente como gênero, foi influenciado amplamente pela contracultura, principalmente o Punk, como mencionei. A crítica ao sistema e o espírito livre do movimento foi um prato cheio de simbolismo para que o “punk” se tornasse parte da palavra que viria a ser o nome do subgênero, para além de inspiração na criação dos personagens do gênero como Case e outros.

Apesar do cyberpunk estar muito atrelado ao punk, ele também nos apresenta certa inspiração até de outros movimentos contraculturais, que carregavam críticas às instituições de poder, o militarismo e à conformidade, valorizando a autonomia e certa rejeição às normas impostas. Esses ideais foram abraçados pelos autores do gênero, que direcionando para os personagens das histórias, apresentavam sujeitos complexos tentando sobreviver ou resistir as táticas de empresas corporativas, hipervigilância digital e contextos de desigualdade. Essa fusão, que traz da estética urbana e niilista presente no punk, cria uma base ideológica robusta para o gênero, que tem como principal característica o criticismo, imaginando futuros onde a tecnologia também aprisiona e os protagonistas, embora estejam cercados por uma tecnologia em tese deveria os libertar, acaba por aprisionar, o que demonstra certa ligação com aquilo que estava posto no momento em que foi escrito e também com a contemporaneidade, já que o desenvolvimento e as tecnologias insurgentes que nascem com o pretérito de melhorar vidas, acaba por trazer outras facetas, muitas delas negativas e de segregação. (Yu, 2012, p. 93)

Na verdade, só o fato de que o Cyberpunk surge pouquíssimo tempo depois do nascimento do Punk já entrega um pouco dessa relação e, de certa forma, o movimento literário pegou embalo aquilo que a cultura juvenil propunha, combinando também o contexto de inserção e massificação de novas tecnologias como os computadores e aquilo que já estava bem consolidado na ficção, as

utopias, que já dava sinais desde o século XVI com Thomas Morus e sua obra épica. (Yu, 2012, p. 93)

Neuromancer (2016) não fica para trás, sendo não só um produto da década de 1980, como também uma espécie de espelho de seu próprio tempo, e isso se dá não só em razão da obra pela obra, mas também pela sua ligação com o gênero que pertence, o que consequentemente também reproduz muito de seu contexto. A obra de Gibson (2016), como já vimos, nos apresenta uma cidade que é profundamente atravessada pela alta tecnologia, e não somente, mas que também sofre a pressão de um mundo globalizado e controlado pelas corporações. Se consideramos a ascensão do neoliberalismo, duas grandes empresas nascem junto desse contexto ao final dos anos 70, Apple e Microsoft, big-techs que controlam boa parte da indústria informacional e tecnológica até os tempos atuais, muito em razão de seu forte crescimento dadas políticas do então presidente Ronald Reagan pouco tempo depois de sua inauguração. Esse avanço evidencia a transformação estrutural do capitalismo, que centraliza capital imaterial, como por exemplo o conhecimento, como um recurso de fonte de valor. Nesse sentido, cria-se uma espécie de capital cognitivo que forma essas empresas e faz com que elas se desenvolvam e enriqueçam a partir de códigos e sistemas imateriais especializados, para além da própria pesquisa no nicho tech. (Silva, 2024, p. 52-3)

Fazendo um paralelo com a literatura, algo similar acontece. A Tessier-Ashpool S.A, empresa de tecnologia em Neuromancer (2016), é uma empresa misteriosa e muito poderosa, controlando toda a tecnologia mundial. Como apresenta o livro, o Finlandês, um assassino que trabalha para Armitage, homem que também é chefe de Case, o cowboy que já apresentei aqui, conta a história de um caso sinistro que lhe foi delegado, e que envolvia diretamente a empresa da trama. No caso, com um trabalho especializado de hacking e investigação, ele descobriu que a empresa estava envolvida num trabalho complexo envolvendo transferência de consciência, como uma espécie de clonagem, e congelamento dos donos da empresa que, familiar, não será possível comprar ações desta no mercado

há eras, ou seja, faziam-se clones da família para que permanecessem sempre no controle da corporação. O personagem Finlandês ainda apresenta:

Eles têm seu próprio sistema criogênico, Mesmo sob a lei orbital, você está legalmente morto enquanto durar o congelamento. Parece que eles se revezam, embora ninguém tenha visto o pai-fundador em mais de trinta anos. A mãe-fundadora morreu num acidente de laboratório... (Gibson, 2016, p. 106)

Nesse sentido, denota-se o poder da empresa, que controla não só a tecnologia do mercado como também os próprios corpos com o uso daquilo que eles mesmo desenvolvem, tendo em vista o domínio do campo tecnológico. Além do mais, a Tessier-Ashpool S.A tem como criação Wintermute, a principal Inteligência Artificial do livro e que é como a “cabeça” pensante de todos os tramites da narrativa, fazendo uso de manipulação para levar as pessoas a fazerem o que ela quer, não atoa Case e Armitage acabam por passar boa tarde de sua jornada investidos no trabalho que a I.A os delegou sem ao menos saberem exatamente os detalhes. Sendo assim, Wintermute é como o capital imaterial do livro, tal como a outra Inteligência Artificial, que leva o nome do livro.

Embora situações diferentes, percebe-se como existiam sinais na década de oitenta, como a ascensão das *big-techs*, que permitiam o uso da criatividade para imaginar como elas se dariam no futuro. Com essa movimentação, Gibson (2016) nos mostra um momento futurístico em que empresas como a Microsoft, por exemplo, cresceram de tal maneira que compõem um monopólio único, detendo todo o poder e sendo autora de todas as invenções. A própria Microsoft, no contexto real, desde o início de sua trajetória, adquiriu uma série de empresas como a Mojang e Blizzard, duas empresas do ramo de Videogames, a Github, o maior repositório de códigos de desenvolvimento do mundo e a Nokia, famosa fabricante de celulares. (Klein, 2022) Uma outra empresa, talvez ainda mais expressiva nos tempos atuais, a Google, parte da Alphabet Inc., adquiriu empresas como Waze, Motorola, Youtube, e ainda empresas de cibersegurança como Wiz e Mandiant,

(OGB Digital, 2025) consolidando aos poucos parte do monopólio mundial das grandes tecnologias.

Toda essa movimentação em proveito da concentração de poder que as big techs se atualiza a cada dia que passa, se aproxima muito daquilo que Baudrillard (2001) apresenta acerca dos signos que substituem a realidade. Nesse contexto descrito, se consideramos essas empresas e a forma como elas se ramificam, é possível estabelecer os pensamentos de que, se há certa monopolização do mercado, há também muito poder e, portanto, a produção dos signos que consumimos parte muito das plataformas que são controladas e mantidas por essas corporações, ou seja, em suma nossa experiência da realidade é não apenas mediada como fabricada. Embora exista um ideal popular de que a internet não tem lei, e que por essa razão é um espaço livre para se fazer ou dizer o que bem se entende, uma grande rede aberta e descentralizada, essa é estruturada por um sistema rígido de interesses privados, até porque nada é desprovido de intenção.

A circulação de informações que é moldada a partir dessas empresas se apresenta também em Neuromancer (2016), já que a Tessier-Ashpool S.A é quase como uma divindade que tudo controla, manipulando, ou melhor, formulando realidades, determina quem acessa ou não acessa o ciberespaço, decide o que vai acontecer ou até mesmo as pessoas que irão existir ou não, já que tem os meios tanto de “criar” novas pessoas a partir do salvamento de consciências ou do congelamento de corpos quanto quem vai morrer, já que indiretamente é ela quem coloca a toxina em Case, que o impede de adentrar o ciberespaço e beirar a morte, para além de todas as pessoas que ela mandou matar.

Voltando a Baudrillard, o autor nos apresenta em “O Espírito do Terrorismo” como “o dinheiro e a especulação bursátil, as tecnologias informáticas e aeronáuticas, a dimensão espetacular e as redes midiáticas: assimilaram tudo da modernidade e da mundialidade, mas seu objetivo é destruí-la.” (Baudrillard, 2001, p. 41) Sendo assim, todos os instrumentos fundamentais que compõem o neoliberalismo, são fruto de uma desmaterialização que se tinha antes posto na economia e política, já que como colocado anteriormente, nos governos de Reagan

e Thatcher, há um desvio daquilo que o liberalismo clássico ou o keynesianismo apresentava, com a permissão de concentração de mercado, e um desmonte significativo do estado de bem-estar social, que culmina nas desigualdades. Não somente, mas no que tange tecnologias informáticas, quando há uma radicalização de eficiência, conhecimento, controle e comunicação no contexto pós-guerra, como exemplo há a própria preocupação e perspectiva militar de um futuro automatizado, toda essa força volta contra si mesma, e aquilo que parecia emancipar, como o uso de tecnologias para fazer o trabalho pesado e liberar sujeitos para suas práticas mais humanas e criativas, acaba por segregar, alienar e acentuar desigualdades.

Essa é por excelência a descrição de um cenário cyberpunk, já que se há uma alta tecnologia tão grande, por qual razão se permanece a baixa qualidade de vida? Embora não exista uma explicação racional escrita como se explica os modelos econômicos da vida real, muito em razão de ser um subgênero literário, é possível usar um pouco de criatividade para pensar que a qualidade de vida permanece baixa porque a tecnologia se desenvolveu sem se considerar o papel social dessas novas ferramentas, corroborando com as disparidades econômicas, políticas e sociais, criando uma população majoritariamente apegada a bolhas e simulacros, o que abre espaço para maior movimentação do poder de grandes corporações. É óbvio, porém, que embora seja possível vislumbrar muito de nossa realidade social, não se pode tomar este cenário como absoluto, já que cada lugar tem dinâmicas muito próprias e se apropria dessas tecnologias em maior ou menor medida.

Seguindo a análise, Baudrillard (2001) trata em seu texto sobre o 11 de setembro e seus desdobramentos como este é uma resposta à hipertrofia do sistema ocidental, e, para além de um ataque físico, foi também simbólico, um afronte a nação que se colocava como total e invulnerável. Esse país, Estados Unidos, como se pode perceber baseado em nossas próprias experiências vivendo em um país que não são as terras yankee ou com toda a construção que vim fazendo durante o capítulo, no momento em que se vê correndo a Guerra Fria e principalmente vencendo, cria uma espécie de sede do poder e controle absoluto, e

um exemplo disso são as suas expedições “diplomáticas” mundiais a fim de financiar o desenvolvimento de uma série de países até então subdesenvolvidos em troca de uma, ainda que indireta, administração de seus governos. Todo esse controle é o solo fértil para a paranoia, que, na busca de uma totalidade, alimenta seu próprio comportamento paranoico, não permitindo a presença ou exposição de suas falhas, já que para “liderar o mundo” é necessário ser exemplo de pelo menos alguma coisa. Nesse contexto, o nosso próprio desgosto pelo monopólio e pela regra de um poder homogêneo nos leva a torcer pela queda de quem ousa se autointitular como caminho a ser seguido, o que abre margem para ataques, e, se essa margem é aberta, cria-se o medo da eminência de um ataque, que leva à paranoia.

Embora essa reflexão seja pelo contexto da queda das duas torres, é possível criar uma ponte com a Guerra Fria, que causou paranoia similar. Quando o fim da Segunda Guerra destruiu a lógica vigente, surgiu espaço para disputa de duas nações, EUA e URSS, como já apresentei aqui, e portanto embora não houvesse um ataque direto como houve em 11 de setembro de 2001, a eminência da queda de uma bomba como aquelas que assistiram não muito antes da guerra fria criava o medo, e já que era pela hegemonia que disputavam, embora ambas nações quisessem ditar as regras de todo o mundo, para além de todas as razões pelas quais disputavam, a aversão de uma pela possível totalidade do poder da outra também causava grande repulsa.

Sendo assim, a paranoia de 2001 não foge tanto da paranoia da Guerra Fria, até porque, na verdade, os EUA não teriam essa marca na história se não fosse pela disputa pós-guerra. Esse sentimento paranoico, foi e ainda é essencialmente cultivado pelo ocidente neoliberal, e justamente a forte busca pelo patamar mais alto da influência mundial que cria cada vez mais o medo de cair. Em ambas as situações, havia um inimigo invisível e global, ainda que no pós-guerra esses “inimigos” soubessem o nome uns dos outros, e como resposta criou-se uma estrutura de controle e vigilância, que refletiu na criação das cidades com lógicas militares que comentei. Ademais, se consideramos o sistema neoliberal que nasce

durante um fenômeno e já está bem estabelecido em outro e a forma como todo esse terror, ao passo que amedrontava a população também servia como impulso para a disputa das duas potências, que, no caso dos Estados Unidos, se apresentava com a referência do ocidente e portanto necessitava de inimigos invisíveis (Baudrillard, 2001, p. 39), tratando de Guerra fria, é possível perceber no ocidente como a paranoia, para além de um efeito do neoliberalismo, é também uma espécie de forma de manutenção e controle do sistema, o que mais uma vez se assimila com Neuromancer.

Sprawl: A Cidades de Neuromancer

Ficou claro que William Gibson (2016) criou uma obra que, reflexo de seu tempo, também acaba por ecoar em nossa contemporaneidade, ainda que mais de 40 anos depois de seu lançamento, o que de certa maneira apresenta uma conformidade considerável desde que o neoliberalismo se estabeleceu. É evidente, porém, que de 1984 para 2025 muita coisa mudou, a tecnologia avançou e nem tudo é como a ficção disse que seria. Por exemplo: onde estão nossos implantes neurais que nos permitem acessar a internet e plataformas digitais de forma tridimensional, com navegação fluida e integrada? Ou ainda, clones em todas as esquinas e implantes complexos com suporte para armas?

Essas são algumas invenções que talvez não vejamos tão cedo, mas se há algo que Neuromancer (2016) nos apresenta e definitivamente podemos captar nos cenários urbanos atuais – e é válido dizer que quanto maior a cidade, mais perceptível fica – é intensa e embaralhada a relação entre sujeitos, ciberespaço, espaços urbanos outros e todos os fluxos informacionais e digitais. Com todo esse cenário, acabo por evocar Tim Ingold (2011) e seu conceito de meshwork (malha) para contornar a afluência urbana pós-moderna que venho tratando durante o texto, já que, não há como falar de urbes fixas, calcadas em uma materialidade plena, uma vez que a urbanidade também ocupa um campo simbólico e digital – o ciberespaço –, se aproximando muito mais de uma trama viva de múltiplas

possibilidades em que se cruzam sujeitos de carne e osso, máquinas, construções urbanas, plataformas digitais, e ainda símbolos, palavras, cabos de rede, mercadorias, ou seja, tudo que Gibson (2016) nos ofereceu lá em 1984 e que a lógica vigente nos oferece na contemporaneidade.

Se pensarmos no próprio Sprawl, por exemplo, definido como a “megacidade composta pela junção entre todo o terreno urbano existente entre Boston e Atlanta (incluindo Nova York e Washington), nos Estados Unidos” (Gibson, 2016, p. 342), é impossível desenhar certa linearidade na sua articulação cotidiana, já que a megacidade, ao mesmo tempo que possui certa coesão no sentido de suas conexões bem estabelecidas – bom, ao menos no decorrer da leitura do livro, percebe-se que de um jeito ou de outro tudo funciona bem, se os hologramas estão nas ruas é porque os cabos estão bem conectados, se Case pode acessar o ciberespaço é em função de um bom sinal de internet e se a sociedade é altamente conectada é primeiro de tudo porque os mecanismos que fazem toda a parafernália digital funcionar está trabalhando –, existe um lado caótico, mas muito mais em razão do volume de informações que circulam em todo lugar o tempo todo, e não somente, mas a mesclagem entre a dimensão ciberespacial e a urbana daqueles que não o acessam e acabam por ficar “de fora”.

É por essa razão que faz sentido trazer para a discussão Jean Baudrillard (2001), apresentando como o excesso de informação, visibilidade e controle causa vertigem, já que o Sprawl é um espaço urbano saturado e que muito se vale daquilo que é visual, como o ciberespaço se torna visual a partir do momento em que é acessado, e, de certa forma é também a representação de uma “ficção”.⁶ Não é à toa que há ruas iluminadas em neon (Gibson, 2016, p. 29), sinais de hotel em neon (p. 39), “floresta de neon” (p. 53), shurikens neon (p. 77) e até mesmo matéria em neon, como o “neon fluido” (p. 78). Embora seja um livro, se utilizamos da imaginação para pensar toda a ambientação da narrativa, temos luzes neon em todos os lugares sob um céu cinzento como “a cor de uma televisão sintonizada

⁶ O ciberespaço definitivamente não é uma ficção, ao menos não no sentido narrativo ou de uma “história de mentirinha”, mas é fictício porque é simbólico, “simulacral” e, portanto, substitui uma realidade urbana que é dada desde muito antes do surgimento da internet, por exemplo.

num canal fora do ar” (p. 18), o que evoca tecnologia, mas também a desigualdade e o caos, o que mistura a decadência urbana e a estética futurista, ao passo que o neon vermelho, azul, roxo e amarelo em um ambiente acinzentado causa um efeito dramático de cores, causando um sentimento de empatia. (Mu, 2022, p. 47)⁷

Em adição, é possível pensar o *Sprawl* como a representação de uma cidade capitalista que é de certa forma autofágica, pois se alimenta de seu próprio lugar, incorporando a lógica neoliberal que rege, e, em falta de novos espaços, ela se apropria dos velhos a partir da precarização e até mesmo da gentrificação, e não à toa que ela é uma megacidade que contempla uma série de urbes nas quais já conhecemos por serem enormes. Essa ação ecoa também na condição do neoliberalismo, já que, como mencionei anteriormente, existia um sentimento de necessidade dos Estados Unidos, que acessou políticas neoliberais muito frescas após a Segunda Guerra – afinal foram eles mesmos quem ajudaram a criar o modelo – de expandir sua influência, se “apropriando” de certa maneira de outros países a partir de pactos e acordos que selassem sua autoridade no mundo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em suma, é possível perceber que esses espaços do livro, inspirados em espaços reais, não estão desvinculados da história mundial, e, de igual maneira, a obra reflete não só o medo de um futuro que poderia não acontecer no contexto da Guerra Fria, mas também as transformações urbanas que, impactadas pelo setor militar, principalmente dos Estados Unidos, acabou por auxiliar na consolidação de um subgênero da ficção científica, dando todas aquelas cores neon ao *Cyberpunk*.

REFERÊNCIAS

⁷ O texto de Yuanyuan Mu (2022) se compromete à análise de cores do filme *Blade Runner 2049*, entretanto, entendo o impacto visual da obra cinematográfica muito próxima daquilo que o livro causa no momento em que se imagina o cenário de *Neuromancer* (2016), e é algo plenamente comparável pois ambas as obras são *Cyberpunk* e carregam elementos similares.

AGIER, M. Do Direito À Cidade Ao Fazer-Cidade. O Antropólogo, A Margem E O Centro. **Mana**, v. 21, n. 3, p. 483–498, dez. 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/0104-93132015v21n3p483>.

ARAUJO, M.; OLIVEIRA, A. "Construindo O Amanhã": Cool Japan Como Recurso De Soft Power Para A Imagem Do Japão Nas Olimpíadas De 2021. **Compolítica**, v. 10, n. 3, p. 163–188, 2020. Disponível em: <https://revista.compolitica.org/index.php/revista/article/view/311>.

BARBOSA, L. **A História Militar Do Japão: o processo de desmilitarização e remilitarização**. 2023. 69 f. TCC (Graduação) - Curso de Relações Internacionais, Universidade Federal do Tocantins, Porto Nacional, 2023. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11612/7259>.

BAUDRILLARD, J. **O Espírito do Terrorismo**. Margem, n. 14, p. 35-46, dez. 2001.

BAUDRILLARD, J. **Simulacros e Simulação**. Ed. 1. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

BAZ, D. Agresivamente tecnológicos: orígenes del cyberpunk y manifestación en la literatura, el cómic y el cine. Mañé, Ferrer & Swartz: **Revista Internacional de Educación y Análisis Social Crítico**, vol. 2, n. 1, 2023, p. 1-33. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9258437>.

DE CERTEAU, M. **A Invenção do Cotidiano**. Ed. 3. São Paulo: Editora Vozes, 1998.

FURONI, E. Entrevistamos William Gibson, o pai do cyberpunk. **Revista Galileu**. 2005. Disponível: <https://revistagalileu.globo.com/Revista/noticia/2015/03/entrevistamoswilliam-gibson-o-pai-do-ciberpunk.html>.

GIAROLA, F. Experiências Do Tempo Futuro Através Da Ficção Científica: Análise Das Mudanças De Percepção Do Porvir Da Guerra Fria Ao Século XXI. **Revista de História (São Paulo)**, n. 178, 2019.

GIBSON, W. **Neuromancer**. ed. 5. São Paulo: Editora Aleph, 2016.

GRAHAM, S. **Cities Under Siege: The New Military Urbanism**. ed. 1. Londres: Verso, 2010.

HARAWAY, D.; KUNZRU, H. **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. ed. 2. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

HARVEY, D. **A Brief Story of Neoliberalism**. ed. 1. Oxford: Oxford University Press, 2005.

HARVEY, D. **Condição Pós-Moderna: Uma Pesquisa Sobre as Origens da Mudança Cultural**. ed. 17. São Paulo: Edições Loyola, 2008.

HARVEY, D. **O Novo Imperialismo**. ed. 2. São Paulo: Edições Loyola, 2005.

INGOLD, T. **Being Alive: Essays on Movement, Knowledge and Description**. ed.1. Londres: Routledge, 2011.

JAMESON, F. **Archeologies of Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions**. Londres: Verso, 2005

KLEIN, N. Além da Activision Blizzard: 10 maiores compras da Microsoft. **Tecmundo**, 2022. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/mercado/232196-activision-blizzard-10-maiores-compras-da-microsoft.htm>.

LEFEBVRE, H. **La producción del Espacio**. 1 ed. Madrid: Capitán Swing Libros, 2013.

LEFEBVRE, H. **O Direito à Cidade**. ed. 5. São Paulo: Centauro, 2013.

MU, Y. Blade Runner 2049: An Analysis of the Color Aesthetics of Cyberpunk Movies. **Art and Society**, v.1, n.1, p.46–48, 2022. Disponível em: <https://www.paradigmpress.org/as/article/view/126>.

NUNES, L. **A Cidade do Futuro: Neoliberalismo, Movimento Punk e Distopia**. Monografia (Bacharelado em História) – Centro de Ciências Sociais e Humanas, UFSM. Santa Maria, p. 58, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/30120>.

PEYRARD, S.; GELÉZEAU, V. Smart City Songdo? A Digital Turn on Urban Fabric. **Seoul Journal of Korean Studies**, v. 33, n. 2, dez. 2020, pp. 493-518. Disponível em: <https://muse.jhu.edu/article/779710>.

SCHEMBS, K. Urban planning in the Americas during the Cold War. **Planning Perspectives**, vol. 40, n. 1, p.1-5, dez. 2024. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/02665433.2024.2437339>

VYGOTSKY, L. Imagination and Creativity in Childhood. **Soviet Psychology**, v. 28, n. 1, p. 84-96, 1990. Disponível em: <https://doi.org/10.2753/RPO1061-0405280184>.

Wiz, YouTube e Motorola: conheça essas e outras das maiores aquisições do Google. **OGB Digital**, 31 de março de 2025. Disponível em: <https://ogbdigital.com/wiz-youtube-e-motorola-conheca-essas-e-outras-das-maiores-aquisicoes-do-google/>.

YANG, C. Historicizing The Smart Cities: Genealogy As A Method Of Critique For Smart Urbanism. *Telematics and Informatics*, v. 55, dez. 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.tele.2020.101438>.

