

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS  
DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGIA

CENÁRIOS DISTÓPICOS DE MUNDOS UTÓPICOS:  
CIDADES CYBERPUNK E OS HORIZONTES FICCIONAIS DO  
URBANISMO NA GLOBALIDADE

Autor: Diôgo Lemes Martins

Brasília, 2014

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS  
DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGIA

CENÁRIOS DISTÓPICOS DE MUNDOS UTÓPICOS:  
CIDADES CYBERPUNK E OS HORIZONTES FICCIONAIS DO  
URBANISMO NA GLOBALIDADE

Autor: Diôgo Lemes Martins

Dissertação apresentada ao Departamento de  
Sociologia da Universidade de Brasília/UnB  
como parte dos requisitos para a obtenção do  
título de Mestre.

Brasília, agosto de 2014

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS  
DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGIA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIOLOGIA

**DISSERTAÇÃO DE MESTRADO**

CENÁRIOS DISTÓPICOS DE MUNDOS UTÓPICOS:  
CIDADES CYBERPUNK E OS HORIZONTES FICCIONAIS DO  
URBANISMO NA GLOBALIDADE

Autor: Diôgo Lemes Martins

Orientador: Doutor Edson Silva de Farias

Banca : Prof. Dr. Edson Silva de Farias (SOL/UnB)  
Prof. Dr. Brasilmar Ferreira Nunes (SOL/UnB)  
Prof. Dr. Sidney Barbosa (LET/UnB)  
Prof. Dr. Mariza Veloso Motta Santos (SUPLENTE)

## **AGRADECIMENTOS**

Ao professor Edson Farias agradeço pela receptividade e prontidão com a qual acolheu a orientação deste trabalho e pela dedicação como a conduziu.

A minha família e as pessoas que participaram ativamente na realização deste trabalho: Bianca Alves Silveira, prof. João Marcos Alem e em especial, ao meu irmão Rodrigo Lemes Martins.

E finalmente, aos amigos e colegas que participaram direta ou indiretamente, mesmo que apenas incentivando ou me escutando enquanto divagava, me ajudando a tornar isto possível: Cíntia Aparecida de Moura, Daniel "Daniba" Wanderley, David Yuri, Gustavo Portilho, Karolyne Godoy, Leiza Carvalho, Luciana Melo, Luciano Silva, Luiz Antônio Guerra, Marcos Monteiro, Mariana Oliveira, Marta Alejarra, Ricardo Cardoso, Rogério Oliveira Silva, Tatiana Ferreira e Vinicius "Salada" Rocha.

A todos estes, meus sinceros agradecimentos.

*“O homem está na cidade como uma coisa está em outra [...] a cidade está no homem quase  
como a árvore voa no pássaro que a deixa”  
Poema Sujo – Ferreira Gullar.*

*“The future is already here — it's just not very evenly distributed.”  
William Gibson*

*“The future is unwritten!”  
Joe Strummer*

*"A Idade de Ouro, que uma cega tradição situou até agora no passado, está à nossa frente."  
Saint-Simon*

# **Cenários Distópicos de Mundos Utópicos: as *Cidades Cyberpunk* e os horizontes ficcionais do urbanismo na globalidade**

## **RESUMO**

O subgênero literário de ficção científica chamado de cyberpunk, desenvolvido no início da década de 1980, sempre possuiu um forte interesse pelos ambientes urbanos. Uma leitura de importantes romances cyberpunk mostra a maneira pela quais ideias comuns sobre teoria urbana, tais como as cidades globais, as cidades em rede, o desenvolvimento dos sistemas de comunicação, o crescimento da pobreza, da marginalidade urbana e, conseqüentemente, o crescimento da segregação espacial, fizeram das cidades um cenário de risco e protótipo para catástrofes vindouras, que foram incorporados a esta literatura e da qual se percebe uma determinada “vanguarda” sobre o que pensavam seus autores sobre a vida e o desenvolvimento urbano. A partir da análise dos romances conhecidos como “a trilogia do Sprawl” de William Gibson, este trabalho tem como foco, a forma como o cyberpunk criou a paisagem de uma cidade futurística, caótica e distópica, como um espelho para as nossas próprias experiências e ambientes sociais. Por fim, a análise percebe como esse estratagema poético e racional compreende os problemas atuais e futuros desafios do planejamento urbano, abordando o crescente medo de se viver na cidade, o uso da tecnologia como solução para problemas urbanos e a criação de novas cidades "privatizadas", como as “u-cities” e as “charter cities”.

**Palavras-chave:** espaço urbano, literatura, cyberpunk, cidades globais, sociologia urbana, ficção científica, utopia, distopia, planejamento urbano.

**Dystopian Scenarios of Utopian Worlds:  
the *Cyberpunk Cities* and the  
fictional horizons of urbanism in the globality**

**ABSTRACT**

The literature subgenre of science fiction known as cyberpunk, created in the early 80's, has always had a strong interest in urban settings. A reading of major cyberpunk novels shows the way in which common ideas of urban theory, such as global cities, network cities, the development of communication systems, the increase of poverty, urban marginality and, consequently, the growth of spatial segregation, made the cities a scenario of risk and prototype for upcoming disasters, which have been incorporated into this literature and that which is perceived a certain "vanguard" of what the authors thought about life and urban development. From the analysis of William Gibson's novels known as "the sprawl trilogy", this work focuses on how cyberpunk created the landscape of a futuristic, dystopic and chaotic city as a mirror to our own experiences and social environments. Finally, the analysis realizes how this poetic and rational artifice understand the current problems and future challenges of urban planning, addressing the growing fear of living in the city, the use of technology as solution for urban problems and the creation of new "privatized" cities known as "u-cities" and "charter cities".

**Keywords:** urban space, literature, cyberpunk, global cities, urban sociology, science fiction, utopia, dystopia, urban planning.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Grandville Street, Vancouver, Canadá .....	27
Figura 2 – Exemplo sobre o que seria a cúpula geodésica ou “domo”, sob o qual habitam comunidades inteiras em grandes arcologias corporativas.....	38
Figura 3 – Representação do ciberespaço no filme Johnny Mnemonic .....	40
Figura 4 - Hugh Ferriss, The Metropolis of Tomorrow (1929); Metropolis (1927) .....	47
Figura 5 – Los Angeles de 2019 em Blade Runner, o caçador de andróides .....	54
Figura 6 – Vista de São Paulo do topo de seu edifício mais alto – foto publicada por Mike Pondsmith em 2 de abril de 2014 no site da R. Talsorian Games .....	63
Figura 7 – Sony Center, Postdamer Platz, Berlim .....	67
Figura 8 – Mapeamento de publicações do twitter: a) as revoltas de Londres, 2011; b) um mapa de publicações via twitter durante 24h em Paris .....	68



## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	9
CAPÍTULO 1	
O Espaço Literário: uma etnografia de arquiteturas literárias .....	17
1.1 O mundo da trilogia do <i>Sprawl</i> .....	19
1.2 A arquitetura literária: o espaço .....	24
1.3 A arquitetura literária: o humano .....	33
CAPÍTULO 2	
Literatura Invisível: tessituras socioestéticas do cotidiano .....	42
2.1 Cidades Globais .....	46
2.2 Utopias/Distopias urbanas .....	50
CAPÍTULO 3	
Cidades do Amanhã: futuros do pretérito? .....	59
3.1 Cidades privatizadas do futuro .....	64
3.2 Uma neocolonialidade metropolitana .....	73
CONCLUSÃO .....	77
BIBLIOGRAFIA .....	82

## INTRODUÇÃO

Ler uma obra literária é ser guiado por entre palavras, linhas e histórias do autor. As páginas viradas, uma a uma, apresentam, diante dos olhos do leitor, tempos suspensos, situações envolventes, personagens curiosas e espaços. Espaços geográficos e fictícios. Espaços reais e outros imaginários. Espaços atemporais, psicológicos. Espaços que permeiam a narrativa, que a constroem, que vinculam o leitor ao livro e às personagens e que provocam a imersão literária.

O espaço na narrativa, muito além de caracterizar os aspectos físico-geográficos, registrar os dados culturais específicos, descrever os costumes e individualizar os tipos humanos necessários à produção do efeito de verossimilhança literária, cria também uma cartografia simbólica, em que se cruza o imaginário, a história, a subjetividade e a interpretação. A construção espacial da narrativa deixa de ser passiva – enquanto um elemento necessário apenas à contextualização e pano de fundo para os acontecimentos – e passa a ser um agente ativo: o espaço, o lugar articulador da história. A percepção deste, pela personagem, em seu percurso, dão ao leitor uma maior compreensão da constituição de ambos e ampliam as possibilidades de significação do texto.

O espaço físico, seu entendimento e composição, são primordialmente, objetos de trabalho e manuseio da profissão do arquiteto. No entanto, este trabalho tem como proposta central fazer uma abordagem do espaço físico, apresentado em uma narrativa de livros do gênero de ficção científica e como o desenvolvimento desses campos estéticos – arquitetura e literatura – são mediados por desenvolvimentos sociais mais gerais.

Da arquitetura foram extraídos alguns conceitos importantes, presentes na metodologia de análise como forma, função, estrutura, plasticidade, harmonia e composição. Todos esses fatores são levados em consideração pelo arquiteto, no ato criativo da concepção do projeto, pois deste entrelaçamento, desta comunhão, nasce a obra arquitetônica. A esse respeito escreveu o arquiteto Lúcio Costa (2002):

[qualquer construção] enquanto satisfaz apenas às exigências técnicas e funcionais, não é ainda arquitetura: quando se perde em intenções meramente decorativas, tudo não passa de cenografia; mas quando – popular ou erudita – aquele que a ideou pára e hesita ante a simples escolha de um espaçamento de pilares ou da relação entre a altura e a largura de um vão, e se detêm na obstinada procura de uma justa medida entre *cheios* e *vazios*, na fixação dos volumes e da subordinação deles a uma lei, e se demora atento no jogo dos materiais e ao seu valor expressivo, quando tido isto se vai pouco a pouco somando obediência aos mais severos preceitos técnicos e funcionais, mas, também, àquela intenção superior que escolhe, coordena e orienta no sentido inicial toda essa massa confusa e contraditória, transmitindo assim ao conjunto ritmo, expressão, unidade e clareza – o que confere à obra o seu caráter de permanência – isto sim, é *arquitetura*. (p. 21)

Lúcio Costa postula que a arquitetura não é obtida levando-se em conta questões puramente funcionais ou estéticas. Um prédio pode ter uma função bem definida, ou programa estabelecido, mas não ter uma composição harmônica entre as suas partes; ou, ao contrário, ele pode ser muito bem resolvido esteticamente, mas ser deficitário no atendimento às solicitações funcionais. Em ambos, o projeto não se constituiu de forma plena, ou seja, a ideia e a solução encontradas não conseguiram passar ao conjunto um caráter arquitetônico.

De forma semelhante, em qualquer literatura, o espaço caracteriza a personagem, sua personalidade, aparência e status social. Ao descrever um lugar, é possível no imaginário compor e idealizar a personagem que respira e habita a atmosfera e que com esse lugar apresenta paralelismos ou disjunções. Assim como também, ao descrever e delinear psicologicamente as personagens, os autores configuram modelos e críticas ao espaço e meio que vive a sociedade de sua época, afinal, cada movimento ou vanguarda artística tem de lidar necessariamente com o seu período histórico e com as condições materiais objetivas de produção, mesmo se tratando em uma fantasia futurística.

Para melhor exposição da tese aqui apresentada, este trabalho foca sua atenção para um subgênero de ficção científica chamado de cyberpunk, desenvolvido nos anos 1980 e 1990, que possui forte interesse nos ambientes urbanos. Uma leitura de importantes romances cyberpunk mostra a maneira pela qual ideias comuns sobre teoria urbana, tais como as cidades globais, cidades em rede, como sistemas de comunicação, e a de cidades enquanto um cenário de risco e protótipo para catástrofes vindouras, foram incorporados a esta literatura e que de onde se percebe como uma determinada “vanguarda” pensava sobre a vida e o desenvolvimento urbano.

No contexto histórico-social contemporâneo, definido pela configuração de uma ordem social mundial atravessada por processos e transformações de caráter global que atingem todas as relações e processos sociais, econômicos, culturais e políticos (ORTIZ, 2000; IANNI, 2002), esses processos globalizatórios caracterizam-se e são percebidos por sua heterogeneidade e desigualdade, que reconfigura tensões e exclusões de todo o tipo em escala globalizada. Para o desdobramento de um conjunto de práticas e representações que surge e se desenvolve com a crescente mediação da vida cotidiana pelas tecnologias de informação, pelo pensamento cibernético e maquinístico, que segundo Francisco Rüdiger (2007), desde meados dos anos 90, cunhou-se o conceito de cibercultura.

É, no entanto, no campo das artes que, desde o início dos anos 80, a revolução tecnocientífica ficou conhecida pelo termo *cyberpunk*, que representa, também, o que seria uma das expressões máximas do capitalismo neoliberal globalizado (LEMOS, 2004).

A princípio, o imaginário *cyberpunk*, de acordo com André Lemos (2004), tem suas origens no movimento homônimo de ficção-científica que associa tecnologias digitais, psicodelismo, tecnomarginalismo, ciberespaço, cyborgs, poder midiático, controle da vida privada e social<sup>1</sup> e poder político e econômico dos grandes conglomerados multinacionais. Foi uma expressão cultural surgida na ficção-científica, caracterizando-se por uma visão distópica<sup>2</sup> do futuro, como antítese das visões utópicas da promessa tecnológica, capitalista e liberal.

Dentro de uma visão conspiratória, a sociedade é dominada por grandes corporações que controlam a política e a economia mundiais e as redes de computadores são o centro nervoso da vida social neste futuro, paródia do presente (LEMOS, 2004). Nesta narrativa, os grandes autores de ficção *cyberpunk* especulam suas previsões de maneira a levantar um alerta para os rumos que a sociedade tem seguido. Em sua visão, o avanço tecnológico não traria a plenitude dos anseios da busca humana, pois o homem estaria mergulhado num abismo de insatisfação, revolvendo-se no preenchimento de seu vazio pessoal, seja através da internet ou de outra ferramenta tecnológica melhor difundida (BAUMAN, 2004).

---

<sup>1</sup> Outros romances de ficção científica clássicos, tal como *1984* de *George Orwell* (1949) e *Admirável Mundo Novo* de *Aldous Huxley* (1932) já tratavam sobre o controle da vida privada e social, por governos ou drogas e foram inspirações claras para o que seria o *cyberpunk* na década de 1980.

<sup>2</sup> Distopia – expressão usada no meio literário para definir construções simbólicas acerca de um futuro nada positivo ou distante das perspectivas de um futuro de progresso e prosperidade (WILLIAMS, 2010).

Ao associar, cibernética (o controle maquínico sobre a vida) e *punk* (élan vital contra os controles), a ficção científica *cyberpunk* adere desesperadamente ao presente. O *cyberpunk* representa o ‘colapso do futuro no presente’. [...] A parte ‘ciber’ mostra a relação estreita entre o nosso sistema nervoso central e a microeletrônica (ciberespaço, implantes, nanotecnologias). A parte *punk* soma, para além do mundo da cibernética, a apropriação, a paixão tribal e urbana, a atitude ‘faça você mesmo’ no coração da racionalidade tecnológica. (LEMOS, 2004,p. 194-5)

A cultura *cyberpunk* inspirou uma emergente subcultura jovem, que fundiona o anti autoritarismo dos movimentos *punk* e o contato com tecnologias de ponta. “Uma mistura de esoterismo, programação de computador, pirataria e ficção científica, influenciada pela contracultura americana e pelos humores dos anos 80” (LEMOS, 2004, p. 196). Uma cultura hiper tecnológica que está presente em diversos países com diversas formas de expressão, não só na literatura, como também na música, no cinema e na arquitetura.

O “modo de ser *cyberpunk*” é, acima de tudo, um comportamento criativo e irreverente frente às novas tecnologias digitais, uma atitude de desafio às normas estéticas e culturais instituídas e, ao mesmo tempo, de desconfiança para com a racionalidade de discursos e atitudes ligados à tecnologia (LEMOS, 2004). Em outras palavras, a chamada cultura *cyberpunk* pode ser entendida enquanto expressão ou “sintoma” de um contexto sócio-histórico específico em que a crise das instituições sociais e das formas de sociabilidade tradicionais (família, trabalho, religião), entrelaçada com um avanço tecnológico sem precedentes, configura uma situação propícia para a emergência de novas significações e construções simbólicas singulares sobre a existência humana, o tempo e o espaço.

Em um tempo redimensionado em intensa aceleração, a cidade, espaço e palco hiper realista de encenação, multiplica encontros e desencontros de personagens diversos. Na cidade, as representações da existência *cyberpunk* extrapolam as representações de pertencimentos étnicos, regionais, de classe, de gênero e as demais referências clássicas de identidade dos sujeitos. É na cidade que se percebe a ambivalência de um mundo onde a tecnologia tanto promete elevar o padrão de vida para todos, em termos de rendimentos, educação, saúde, lazer, como também a eliminação ou a redução de vários males sociais, tais como a violência, a pobreza, o crime, a poluição, a insegurança e as doenças, ao mesmo tempo em que potencializa e exagera esses mesmos males. Sendo assim, nas cidades descritas no universo simbólico *cyberpunk* são construídas as tramas de um novo subgênero de ficção científica, cujo intento parece ser a crítica à existência ambivalente nas cidades das sociedades contemporâneas.

As representações ambivalentes das cidades e suas tramas sociais na cultura cyberpunk constituem tanto o objeto como o eixo de reflexão que orienta as análises deste trabalho, investigando como as utopias e distopias urbanas aparecem nas paisagens e nas tramas sociais da literatura cyberpunk. Dessa forma o trabalho parte da premissa de que as representações e significações culturais expressas artisticamente na literatura cyberpunk têm se desdobrado em referências, tais como o cinema, as histórias em quadrinhos e videogames, determinantes de um entendimento e interpretação sobre os futuros da cidade e da vida urbana. Especificamente, trata-se de investigar e analisar como se dá a passagem da percepção poética típica da produção literária para seu posicionamento histórico-cultural e daí novamente para sua produção literária enquanto expressão crítica e política das sociedades urbanas e industriais contemporâneas.

Assume-se que a literatura cyberpunk é uma forma de ficção que rompe com o real e com as mazelas da experiência cotidiana e, ao mesmo tempo, encerra um determinado sentido específico da contemporaneidade, cuja função significativa é crítica da polis contemporânea. Ou seja, escritores de ficção científica utilizam narrativas aceitas dos entendimentos do passado e do presente comum, para enquadrar as suas visões do futuro, tecendo a paisagem de uma cidade futurística, caótica e distópica, como um espelho para as nossas próprias experiências e ambientes sociais. Objetivamente o trabalho pretende analisar de que maneira escritores de uma subcategoria específica de ficção científica, o cyberpunk, produzem esse espelho distorcido, por meio da constituição das personalidades e personagens que produzem esse universo de exageros estéticos, e como levam a imaginação humana a pensar sobre os problemas presentes e sobre futuros desafios, utilizando um estratagema poético e racional que deriva de sua percepção de padrões econômicos, sociais e culturais.

Para a análise foi realizada uma etnografia de textos precursores da literatura cyberpunk, conhecidos como “trilogia do Sprawl<sup>3</sup>”, de William Gibson. Esta trilogia é uma das precursoras do gênero cyberpunk, sendo seu primeiro romance, *Neuromancer* de 1984 o primeiro a ganhar a tríplice coroa de prêmios da ficção-científica (o Nebula Award, o Philip K. Dick Award e o Hugo Award<sup>4</sup>). A etnografia de texto foi realizada entendendo que, como

---

<sup>3</sup>Sprawl – traduzindo livremente para o português significaria expansão, espalhado, ou nesse caso, alastramento. Nos livros indicados refere-se ao local onde a maior parte dos eventos acontecem. “O Alastramento” aqui é à visualização de Gibson de um futuro onde virtualmente toda costa leste norte-americana, de Boston a Atlanta, se fundiu tornando-se uma única massa urbana, uma megacidade.

<sup>4</sup>*Nebula Award* é o prêmio concedido anualmente pelo *Science Fiction and Fantasy Writers of America* (SFWA), para os melhores trabalhos de ficção-científica/fantasia publicados nos Estados Unidos no ano precedente. O *Phillip K. Dick Award* é um prêmio concedido anualmente pela convenção de fãs *Norwescon*,

qualquer forma de arte, o texto literário torna compreensível a experiência comum, cotidiana, apresentando-a em termos de atos e objetos, dos quais foram aumentadas as consequências práticas ao nível da simples aparência, onde seu significado pode ser articulado de forma mais poderosa e percebido com maior exatidão (GEERTZ, 1989).

A possibilidade de pensar a literatura como “campo” para a pesquisa, concorda com Clifford Geertz (1989), quando ele diz que fazer etnografia é “como tentar ler (no sentido de ‘construir uma leitura de’) um manuscrito estranho, desbotado, cheio de elipses, incoerências, emendas suspeitas e comentários tendenciosos, escrito não com os sinais convencionais do som, mas com exemplos transitórios de comportamento modelado” (GEERTZ, 1989, p. 20). Sua proposta de um olhar sobre a cultura como se ela fosse um “manuscrito”, ou um “texto”, cheio de elipses e repleto de significados, permite também pensar outra analogia como contraponto: a do “texto” ou narrativa escrita como expressão da cultura.

Aqui, considero o romance e a etnografia como sendo escritas alegóricas repletas de retóricas, valendo dizer que isso serve tanto para o conteúdo quanto para a forma (seu modo de textualização). Conforme escreve Frank Marcon:

Considero assim o romance como sendo um texto viajante – como diz James Clifford (1998) sobre outra modalidade narrativa, a etnografia – e que suas significações se dão em lugares de cruzamentos criativos com diferentes textualidades. Realizar uma etnografia a partir da literatura é escrever como que exercitando a aproximação e o distanciamento com os textos, ou seja, com as múltiplas e diferentes leituras que se faz dos romances que se escolhe como *corpus*, mas atualizados constantemente por entrevistas, pelas viagens e por outras modalidades textuais. É como escrever a partir do próprio fluxo de leituras incessantes que fazemos todos os dias e retornas aos romances, reconhecendo que sempre estaremos informados por novos enunciados que ativarão outras leituras do romance. (MARCON, 2009, p. 2)

Nesse sentido, os romances tem sido um modelo caracterizado por diferentes experiências narrativas que trazem histórias dentro de histórias, diferentes narradores e perspectivas narrativas multiplamente situadas e em conflito.

Aquele que escreve um romance realiza um exercício de tradução cultural, como um exercício que consiste na abertura de outros lugares de enfrentamentos, o lugar em que a sua leitura é sistematizada em escrita. Escrever um romance, assim como uma etnografia, implica em contar histórias, criar imagens, conceber simbolismos e desfiar figuras de linguagem. Fazer uma etnografia do texto literário, seja qual for o estilo narrativo, é um exercício de

entrelaçamento entre a linguagem do autor e a dos narradores e personagens, que se tornam os informantes e “nativos” nessa análise.

Desta forma, entendo o romance como um texto plurivocal, como sugere Bakhtin (1998), e o escritor como um ventríloquo que realiza a linguagem e a performance de muitos outros narradores e personagens no texto. Isso expressa que o escritor utiliza tanto da linguagem do narrador quanto da linguagem literária sem propriamente entregar suas intenções a nenhuma delas. Os personagens, assim como os narradores, são mais propriamente a diversidade de linguagens multifacetadas pelo autor – inclusive a sua – numa escrita.

O encontro dessas distintas linguagens narrativas no texto é, como diria Bakhtin (1998, p. 159), uma fusão de línguas literariamente organizada que tem por objetivo iluminar uma linguagem, a do escritor, com auxílio de outras, a dos narradores e personagens. Desta reflexão, interessa a essa etnografia, o diálogo com as diferentes linguagens dos narradores e personagens tecidas na narrativa e sobre como elas são entrelaçadas e encenadas nos livros da trilogia do *Sprawl*.

Tendo isto posto, os outros livros da trilogia de William Gibson que foram utilizados são *Count Zero* de 1986 e *Mona Lisa Overdrive* de 1989, assim como os contos, *Johnny Mnemonic* de 1981, *Burning Chrome* de 1982, e *New Rose Hotel* de 1984, que recompõem fragmentos citados nas três obras principais e se passam mesmo universo imaginário.

Para a presente dissertação os objetivos supracitados estão organizados em três diferentes capítulos. No primeiro capítulo, são abordadas questões intrínsecas ao conceito de espaço literário, atentando-se para representação, para a atmosfera, a ambientação e perspectiva, no qual foi construído o espaço-representado e o espaço-cena do universo de Gibson. Para tanto, são aprofundado temas constitutivos do cenário tais como a ideia de fragmento, efemeridade, descentralização e a construção da virtualidade do ciberespaço espelhando essas características também na constituição das personagens e de suas personalidades.

No segundo capítulo, aprofunda-se nas características mais emergentes dos cenários cyberpunk, tal como a ideia de cidades globais e de utopia e distopia urbana, além de desenvolver o desenrolar histórico das ideias de espaço cyberpunk representadas literária e



imageticamente e a passagem no atual desenvolvimento da sociedade para uma nova mentalidade sobre essas figurações.

A partir desse ponto, o terceiro capítulo versa sobre como houve uma mudança de cânone social da produção cultural urbanística para projetos que expressem ou procurem refletir a atual modernidade ou um prognóstico para a cidade do futuro, exemplificadas em cidades como Dubai, Hong Kong e Berlin, por exemplo, além de projetos para cidades planejadas ao redor do mundo como a “cidade ubíqua” da Coreia do Sul (u-city) ou as “charter cities” proposta pelo economista Paul Romer (TEDTalks, 2009, 2011).

## CAPÍTULO 1

### *O Espaço Literário: uma etnografia de arquiteturas literárias*

Meu primeiro encontro com a noção de arquitetura literária, ou espaço arquitetônico presente na obra literária, veio de um livro que encontrei em 1994. Esse livro em questão era uma publicação da editora Martins Fontes chamada “Arquitetura e História em Quadrinhos”, produzida originalmente no âmbito da exposição “Attention Travaux, Architectures de Bande Dessinée” – que foi apresentada no Instituto Francês de Arquitetura em Paris em 1985 –, e que consistia numa exibição de centenas de obras representadas minuciosamente em histórias em quadrinhos europeias, trilhando um caminho que abrangia a arquitetura desde o mundo antigo até como seria, talvez um dia, no futuro, de acordo com os diferentes artistas.

Esta novidade me pareceu bastante convincente para sugerir que a arquitetura representada poderia ser um importante nexos de sentido dentro do texto literário, embora essa noção possa ser facilmente ignorada quando imerso na leitura de um bom livro. Na verdade, enquanto os leitores fazem seu caminho através de textos literários sua estrutura fica em segundo plano e, para a maioria dos leitores, a arquitetura literária frequentemente não é mais do que um desfile de seres imaginários que realizam encontros em ambientes também imaginários de valsas em salões, bailes lotados, ou que andam por ruas sob a luz da cidade.

No entanto, a literatura traduz o encanto de universos singulares. Alguns deles familiares: clássicas paisagens urbanas, postais, lembranças e nostalgias; outros mais contemporâneos, revelando sinais da tensão que percorre nossas cidades, com seus perigos, a sua beleza, por vezes angustiante, as suas zonas não controladas, terrenos abandonados e as periferias degradadas dos velhos bairros industriais. É local também de mundos desaparecidos, atentamente recriados: templos antigos, cabanas indígenas, fortalezas e castelos ameaçados detalhadamente reconstruídos, a Babilônia mítica, Paris do fim do século, um oeste selvagem com elementos de várias proveniências, além de cidades reais, recriadas com suas atmosferas particulares, seus ambientes, a poesia sutil das suas ruas, a qualidade especial de seus tijolos e das suas pedras, aquilo que permite reconhecer, entre muitas, a cidade de Londres de um autor, as cidades de Berlim, Nova York, Los Angeles de outro.

Enfim, utopias literárias marcadas pela ficção científica, pela alta tecnologia do futuro, ou trespassadas de medo; sociedade de destinos contrastantes, umas entregues à incerteza do predomínio da técnica, outras condenadas ao naufrágio lento no cenário cada vez mais degradado da nossa sociedade ocidental, regressando a selvageria em ruínas de concreto. Em todos os casos lá está a arquitetura, às vezes esboçada apenas como pano de fundo, ou pelo contrário, personagem essencial do texto, extremamente trabalhada e detalhada.

As transcrições que constroem o “cenário” são necessariamente simplificações, pelo simples fato de representar uma construção pela seleção de elementos. De acordo com Raymond Williams (1979, p. 207), somente quando processos de combinação, separação e projeção se transformam em processos além da simples combinação de elementos é que o processo de “criação” se torna plausível. Existe a “cópia” de certos aspectos que são projetados para situações imaginadas, seguindo alguns elementos conhecidos, que podem ser combinados com aspectos de outras mais, num novo “cenário”.

Portanto, colocando em perspectiva histórica a relação entre narrativa e arquitetura, podemos citar narrativas orais e como são lembradas, transmitidas e, eventualmente preservadas. Como Goggin (2011) apresenta, aqueles que realizaram e repassaram narrativas orais desenvolveram métodos para a estruturação e memorizaram histórias nos recônditos de suas mentes que trabalharam em conjunto com os indicadores mnemônicos na narrativa em si. “Narradores, portanto, serviram como uma espécie de arquivo cultural público que armazenou ‘bytes’ de memória narrativa em estruturas ‘construídas’ na imaginação com compartimentos especializados, assemelhando-se um armazém imaginário” (GOGGIN, 2011, p. 27). Estes compartimentos imaginários poderiam então ser acessados como arquivos em um disco rígido sendo abertos e trabalhados por um contador de histórias através de seu conto, solicitado por pontos ou fatos mnemônicos.

Para o caso específico do gênero literário da ficção científica os pontos ou fatos mnemônicos se baseiam em premissas de uma civilização tecnocientífica e maquinicista que promete elevar o padrão de vida para todos, mas que potencializa e exagera esses mesmos males, como a crítica às cidades das sociedades contemporâneas. As representações mnemônicas apresentadas pela trilogia do *Sprawl*, de William Gibson representam um excelente modelo de como a noção de arquitetura literária interage com a imaginação narrativa e a memória. Escrita no início da década de 1980, o autor criou um mundo bizarro com aspectos não inteiramente futuristas como possibilidade de existência vindoura, desde

então, tornou-se a tipologia padrão para filmes como *Johnny Mnemonic*, *Robocop* e para a trilogia *Matrix*. Ou seja além de *Neuromancer* representar uma obra de literatura precursora de um emergente gênero literário o mesmo se tornou um texto importante para as pessoas trabalhando em novas mídias e cinema.

No campo da filosofia, autores como Donna Haraway (2009) referem-se à obra de Gibson em relação a questões entre ser e subjetividade. Tais interesses dos autores em Gibson giram em torno de seus personagens pós-humanos, construídos ao longo de uma rede que varia de homem para a máquina e abraça todas as tonalidades e forma entre os dois. Além disso, as três obras constantemente levantam a questão da subjetividade e da sensibilidade, não se furtando de meditar sobre o que significa ser humano, o que significa ser um ciborgue e como ambos os estados vieram a categorizar a subjetividade na sociedade pós-moderna.

Minha intenção nesse capítulo é examinar as estruturas arquitetônicas na trilogia do *Sprawl* e de que formas elas são construídas no texto e ainda a forma como o espaço arquitetônico constitui tanto os personagens do texto como serve como guia para os leitores, aprofundando temas constitutivos do cenário tais como a ideia de fragmento, efemeridade, descentralização e a construção da virtualidade do ciberespaço.

Desta forma, devido a impossibilidade de se aproximar intersubjetivamente do objeto pesquisado por meio de observação participante, faz-se uma análise dos textos da trilogia de Gibson calcado na proposta de se elaborar uma etnografia das ideias, utilizando-a como um conjunto de documentos nativos para coleta de dados. Assim, de posse de suas obras e de referências bibliográficas produzidas sobre o tema, buscou-se mapear as principais dinâmicas de descrição e análise do espaço arquitetônico ficcional e identificar e explorar as principais disputas para os personagens envolvidos no texto literário.

### **1.1 – O mundo da trilogia do *Sprawl***

A trilogia do *Sprawl* segue de perto à lógica clássica de narrativas “*noir*”<sup>5</sup> sobre assaltos, e se não é de fato linear, pelo menos segue tradição do romance clássico de construção de um desfecho e uma resolução. No entanto o texto é bem conhecido por sua

---

<sup>5</sup> “*Noir*” refere-se ao gênero policial, com bastante suspense e mistério, com histórias parcialmente ambientadas em cenários sórdidos, frequentemente “sujos” tanto do ponto de vista figurado quanto literal.

dificuldade conceitual o que pode ser atribuído à representação do espaço urbano e arquitetônico através do qual o leitor é convidado a navegar.

*Sprawl* é um substantivo da língua inglesa que significa alastramento, com um sentido específico de acumulação ou amontoamento, sendo também utilizado como verbo para apresentar a ideia de esparramar-se de forma arbitrária. Nessa conturbação futurística inespecífica criada por William Gibson desenrola a trilogia do *Sprawl*, com os livros *Neuromancer*, *Count Zero* e *Mona Lisa Overdrive*, um ambiente em que a tecnologia, com ênfase em implantes corporais, recebeu importantes avanços e em que os governos não são outra coisa além de marionetes controladas por empresas transnacionais. Cada romance apresenta histórias independentes, não diretamente relacionadas apesar de existirem personagens transitando entre os livros, o que acaba por dar uma sensação de maior abrangência deste universo.

Em *Neuromancer*, *Case* é o personagem principal. Antes um dos melhores *hackers*<sup>6</sup> no *Sprawl*, até roubar dados de seus empregadores, que, por sua vez, danificam seu sistema nervoso por meio de uma *micotoxina*, de forma que ele não consegue mais acessar o ciberespaço sem causar danos permanentes em seu cérebro. Ele foi para a cidade de Chiba no Japão para ter o dano reparado, mas gastou todo o seu dinheiro sem encontrar ninguém que pudesse recuperá-lo. Assim, ele manteve-se vivo em Chiba, em um universo de tráfico de drogas e *softwares*, e com pequenos assassinatos. Ele é caçado por *Molly*, uma *headhunter*<sup>7</sup> com vários implantes cyber-tecnológicos, que foi contratada por um homem chamado *Armitage* para encontrar *Case* e forçá-lo a se juntar à sua equipe.

*Armitage* (cuja identidade verdadeira é o “coronel Corto” um ex-soldado de uma guerra ocorrida entre os Estados Unidos e a Rússia), necessita de um *cowboy* do ciberespaço para uma operação ultrassecreta. Em determinada passagem do livro, *Armitage* se oferece para reparar os danos cerebrais de *Case*, no entanto, ele insere um novo veneno que lentamente se dissolve no corpo do *hacker* para chantageá-lo. Com nenhuma outra opção, *Case* e *Molly* iniciam os preparativos para a operação, quando eles descobrem que *Armitage* é

---

<sup>6</sup> William Gibson utiliza muitos termos como *cowboy de console*, ou *cowboy do ciberespaço*, ou apenas *cowboy* ou *jóquei*, para designar os hackers do *Sprawl*, sendo esse o jargão comum de seus romances.

<sup>7</sup> *Headhunter* aqui é utilizado tanto como recrutadora, como mais ao pé da letra, uma caçadora de cabeças, ou assassina.

apoiado por uma inteligência artificial<sup>8</sup>(IA) suíça, chamada *Wintermute*, de propriedade do clã industrial *Tessier-Ashpool*.

Durante a preparação, eles roubam o “constructo de personalidade”<sup>9</sup> de *McCoy Pauley* (hacker e ex-professor de Case, também chamado de *Dixie Linha-Plana*) para apoiá-los durante a operação e também recrutam um psicopata chamado *Peter Riviera*, que é capaz de criar hologramas com a força de sua mente. Armitage ordena que o grupo viaje para o *spa orbital de Freeside*, uma estação espacial que é de propriedade da família Tessier-Ashpool. O grupo imagina que a operação foi concebida pela *Wintermute*, a fim de livrá-la de certas limitações impostas pela *polícia Turing*, responsável por restringir inteligências artificiais de evoluir acima de um determinado nível.

Ao chegar em Freeside, Case é preso por agentes da polícia Turing que o acusam de ajudar uma IA a quebrar limitações. *Wintermute* o livra desses agentes e Case inicia o procedimento de invasão nos sistemas da Tessier-Ashpool com um programa *icebreaker*<sup>10</sup>. Enquanto Case está preso, Peter Riviera se infiltra na *Villa Straylight*, a residência dos Tessier-Ashpools, a convite pessoal de *Lady 3Jane*, um dos vinte clones dos filhos de *John Ashpool* e *Marie-France Tessier*. Molly também invade secretamente a Villa e mata John Ashpool, que se encontrava recluso e louco em sua estação espacial, mas ao entrar no setor privado de 3Jane ela é gravemente ferida por Riviera.

Ao longo da trama *Wintermute* orienta Case a também invadir a câmara de 3Jane para obter senhas de sistemas. Antes de lograr sucesso, Case é sugado para uma realidade alternativa no ciberespaço por *Neuromancer*, a Inteligência Artificial gêmea de *Wintermute* que se encontra no Rio de Janeiro e que tenta impedir sua missão. Ao longo da trama as personagens conseguem escapar e, de posse de senhas eles conseguem conduzir o programa de invasão para os núcleos de dados Tessier-Ashpool. O resultado é a unificação de *Wintermute* e *Neuromancer*. Juntos, eles se tornam um ser que constitui toda a Matrix, ou seja, toda a internet, no universo de Gibson.

Após a operação, Case tem seu sangue alterado para se livrar da toxina. Molly o deixa e nunca mais eles se veem novamente. A nova entidade de *Wintermute/Neuromancer* entra

---

<sup>8</sup> Inteligência artificial é uma inteligência similar a humana porém apresentada por mecanismos ou software.

<sup>9</sup> Constructo de Personalidade é uma memória ROM (Read Only Memory), uma memória eletrônica que, após gravada, nunca mais pode ser adulterada, e que no caso, guarda toda a personalidade de uma pessoa.

<sup>10</sup> ICE – no original: Intrusion Countermeasures Electronics (Medidas Eletrônicas de Contenção de Intrusão). Ou seja, softwares corporativos contra invasões. Por decorrência, “icebreaker” (ou quebra-gelo), na nomenclatura de Gibson, é o vírus para penetrar bases de dados protegidas com as defesas ICE.

em contato com Case e diz a ele sobre seu novo ser. A entidade também diz ter localizado um ser da mesma espécie, em *Alpha Centauri*<sup>11</sup>. Case retorna ao Sprawl e permanece por lá.

No segundo livro, *Count Zero*<sup>12</sup> é o identificador do jovem cowboy de ciberespaço *Bobby Newmark*, que sobrevive a um *black-ice*<sup>13</sup> em sua suposta primeira operação. Ele é salvo por uma entidade com a aparência de um anjo gigante que lhe aparece no ciberespaço. No mundo real, enquanto ele tenta entrar em contato com o seu contratante, ele é atacado por pistoleiros e deixado à beira da morte. Depois de ser tratado por um cirurgião, o grupo de pessoas por trás de seu contratante o capturam para recuperar o *icebreaker* que forneceram a ele, como "*test-drive*", na sua primeira operação. Eles também estão interagindo e pactuando com entidades ainda desconhecidas na Matrix descritas como "deuses do vodu" ou "loa", que parecem ser peças soltas de IAs conscientes, libertadas após a unificação da Wintermute e Neuromancer.

Outra pessoa afetada pelos loa é *Angela Mitchell*, filha do mundialmente famoso programador de biochips *Christopher Mitchell*, que envia sua filha ao encontro do especialista em extração *Turner*, para tentar desertar da corporação *Maas Biolabs* para a concorrente *Hosaka*. Turner descobre que Ângela tem padrões de DNA estranhos em seu cérebro; ela diz que seu pai colocou lá para aumentar sua inteligência. Porém, esses padrões não apenas permitem-na acessar o ciberespaço sem um computador, como também permitem os loa acessem seu cérebro e assumam o controle dela, tal como uma possessão vodu.

A tecnologia de biochip da Maas é uma tecnologia híbrida baseada em células humanas que podem funcionar como um circuito de *chips*. Os biochips, bem como a *icebreaker* de Bobby são de grande interesse para o indivíduo mais rico do planeta *Josef Virek*. Este está confinado a uma estação de apoio à vida, em Estocolmo, e espera tornar-se imortal através da tecnologia de biochips.

Josef Virek estuda caixas de arte, semelhantes às obras de *Joseph Cornell*<sup>14</sup>, para identificar a origem das mesmas, supondo que as caixas e a *icebreaker* de Bobby venham do mesmo lugar. Para tanto ele contrata uma antiga proprietária de galeria chamada *Marly*

<sup>11</sup> Alpha Centauri é o sistema estelar mais próximo e mais parecido com o sistema solar e tema recorrente em muitos livros de ficção científica.

<sup>12</sup> Manteve-se a palavra em inglês, pois a tradução pode ser tanto "Conde Zero", como de "Contagem Zero", para esse caso.

<sup>13</sup> *Black-Ice* é um ICE que consegue "contra-atacar" o hacker danificando suas terminações nervosas e muitas vezes levando-o a morte.

<sup>14</sup> Joseph Cornell (1903-1972) era um artista surrealista que criava caixas com pequenos microcosmos minimalistas compostos de quinquilharias que ele recolhia em suas viagens como vendedor.

*Krushkova* que rastreia as caixas até a extinta estação orbital spa Freeside e viaja até lá para encontrar o criador delas. Ela finalmente descobre que o fabricante é uma IA que reúne as caixas com as relíquias da família Tessier-Ashpool.

Enquanto isso, uma loa conduz Turner e Angela diretamente ao bar do *Jammer*, onde Bobby está trancafiado pelos associados Maas Biolabs. Bobby consegue contatar *Jaylene Slide*, parceira de Turner no serviço de extração de desertores e, em com ajuda dela, mata o seu contratante e Josef Virek. Bobby também percebe que foi Angela quem salvou sua vida no ciberespaço. Alguns anos mais tarde, Ângela está se tornando uma estrela *simstim*<sup>15</sup> com Bobby ao seu lado. Este enredo é continuado no terceiro livro.

Em *Mona Lisa Overdrive*, a primeira personagem que encontramos é *Kumiko Yanaka*, uma menina japonesa de 13 anos que é enviada a Londres por seu pai, um senhor *Yakuza*<sup>16</sup>, para protegê-la. Ela é levada para os cuidados de *Roger Swain* e colocada sob a proteção de *Sally Shears*, a nova identidade de Molly (personagem de *Neuromancer*). Sally trabalha com Swain quem a está chantageando, sendo o próprio chantageado por Lady 3Jane da Tessier-Ashpool. As ordens de Sally são para raptar a mais famosa estrela de *simstim* da Terra, Angela Mitchell (que 3Jane é terrivelmente invejosa sem nenhuma razão especial), substituí-la por uma sócia e assassiná-la. A substituta é *Mona Lisa*, uma menina ingênua de 16 anos trazida para Nova York por seu cafetão *Eddy*. Ela é cirurgicamente modificada para se parecer com Angela Mitchell.

Conforme apresentado no segundo livro, Angela consegue acessar o ciberespaço sem um computador, e descobre que alguém, em seu círculo interno, está tentando alterar seus padrões cerebrais e, portanto, alterar sua conexão com os loa, fazendo-a voltar a adição de drogas.

Já Bobby Newmark, o “Conde”, se separou de Angela após o sucesso dela com seus filmes *simstim*. Desta forma, ele retorna para o submundo do crime e acaba roubando um biochip muito caro, o “aleph”, com uma imensa capacidade de armazenamento, capaz de conter toda uma “realidade”. Como Bobby fica permanentemente preso e conectado ao aleph, seu amigo *Kid Afrika* não vê outra opção a não ser mover o corpo de Bobby para uma área

---

<sup>15</sup>Simstin: são programas que permitem ao usuário conectar-se do *sensorium* um outro indivíduo, tendo acesso às sensações físicas e psicológicas dos personagens. No universo de Gibson, o acesso ao *simstim* de algumas “celebridades” funcionava como um *reality show* futurístico e era viabilizado por grandes empresas de comunicação.

<sup>16</sup>Yakuza são os membros das tradicionais organizações de crime organizado existentes no Japão.



deserta e distante a fim de protegê-lo. Kid Afrika confia o corpo de Bobby a *Slick Henry* que vive junto com Gentry em um lugar chamado “Fábrica”. Gentry examina o aleph e descobre que ele é uma aproximação de todos os dados da Matrix. Quando invadem o chip, Slick e Gentry descobrem também que o aleph é habitado pela constructo de personalidade de 3Jane, que havia construído o aleph para si mesma antes de Bobby tê-lo roubado.

Sally/Molly, sob pressão, finalmente sequestra tanto Mona quanto Angela e as leva para a Fábrica, que está sob ataque dos donos do aleph. Os atacantes são derrotados, mas Bobby e Angie morrem durante a luta. Molly fica com o aleph em sua posse e, portanto, se livra de todos os seus registros do passado. Bobby e Angie permanecem vivos dentro do aleph e Mona Lisa assume a identidade de Angela, continuando assim a sua carreira de celebridade do simstim.

## 1.2 – A arquitetura literária: o espaço

A *Sprawl* de Gibson, conhecida como BAMA, consiste em toda a região do leste dos EUA compreendida entre Boston, a metrópole mais ao norte, e Atlanta, a mais ao sul, excetuando Miami, que se transformou numa única gigantesca conturbação, que engloba inclusive nova York e Washington. BAMA é a sigla para *Boston-Atlanta Metropolitan Axis* (Eixo Metropolitano Boston-Atlanta).

Em casa.

A casa era o eixo metropolitano Atlanta-Boston, o BAMA, o Sprawl.

Se alguém programar um mapa que mostre a frequência da troca de dados numa tela muito grande, com cada pixel valendo mil megabytes, Manhattan e Atlanta aparecerão como duas manchas brancas sólidas. Deixe que elas comecem a pulsar e a velocidade das transações vai sobrecarregar a simulação. O mapa está prestes a explodir como uma supernova. Melhore isso. Aumente a escala. Cada pixel, um milhão de megabytes. Com cem milhões de megabytes por segundo, começa a dar para reconhecer determinados bairros no centro de Manhattan, e os contornos de parques industriais centenários fazendo bater o velho coração de Atlanta... (GIBSON, 2003, p. 57)

A representação geográfica do espaço urbano é em última instância pouco mais caótica do que paisagens urbanas que os leitores contemporâneos costumam negociar em suas vidas diárias na maioria das cidades globais. Atlanta, por exemplo, é considerada uma “cidade global alfa”, desde 2010, segundo a *Globalization and World Cities Research Network*

(GaWC), da Universidade de Loughborough no Reino Unido<sup>17</sup>, apresentando um espaço confuso, como exemplo, nomeando mais de 150 de suas ruas e locais como “Peachtree” e derivações.

Apesar de Gibson tratar de um espaço urbano caótico familiar aos moradores de grandes cidades globais, o espaço tratado na obra ou o espaço literário tem, intrínseco, sua representação artística, ou seja,

[...] para expressar o infinito do mundo, percebido e imaginado, o autor pode recorrer também a um número infinito de recursos estilísticos e, assim, podem ser muito diversas as configurações adotadas e as relações estabelecidas por esse elemento narrativo na composição literária. Desta forma, o espaço em relação à obra pode originar ao mesmo tempo referências geográficas, sociais ou históricas, ou ainda, contemplar diferentes instâncias existenciais ou ontológicas. Ademais, a própria tradição literária pode converter-se em referência, o que propicia que sejam agregados espaços intertextuais à narrativa quando, por exemplo, são citadas outras obras no texto. (BARBIERI, 2008, p. 9)

O estudo do espaço enquanto categoria essencial da estrutura narrativa e, conseqüentemente, o entendimento dos processos criativos envolvidos em sua composição, apenas recentemente começou a receber atenção por parte dos estudiosos das Letras. Em se tratando desse tema, de acordo com Claudia Barbieri (2008, p. 8), a pouca sistematização do conceito de espaço pode ser razão da diversidade de direções e possibilidades interpretativas, multiplicidades semânticas que estão relacionadas às ciências sociais, físicas e naturais e, em cada caso, este espaço se apresenta sob um determinado aspecto.

A variabilidade de formas e meios com que o espaço pode ser tratado ao longo de uma obra proporciona também um grande número de possibilidades interpretativas e metodológicas. Cada um desses meios pode destacá-lo sob um ou mais pontos de vista. Por exemplo, um trabalho que se propõe a analisar determinado romance, pode explorar a contraposição entre campo e cidade, ou basear o estudo em uma apreciação sociológica destacando espaços marginalizados, ou ainda compreender o espaço em função da ação ou apreciação de alguma personagem.

---

<sup>17</sup>A primeira tentativa de definir, categorizar e classificar as cidades globais usando dados relacionados foi feita em 1998 por Jon Beaverstock, Richard G. Smith e Peter Taylor, que trabalharam na Universidade de Loughborough, no Reino Unido. Juntos, eles estabeleceram a GaWC e uma lista de cidades globais foi descrita e as cidades foram classificadas com base em sua conectividade através de vários indicadores, focados mais na economia das cidade do que fatores políticos ou culturais.

No caso de William Gibson, no seu processo criativo, há uma preocupação com a plasticidade, ritmo, harmonia e efeito evocativo emocional dos seus textos.

Agora, Case [a personagem] dormia nos esquifes mais baratos, aqueles dos hotéis perto do porto, sob os refletores de quartz-halogênio que iluminavam as docas como enormes palcos vazios durante toda a noite. De onde não era possível ver as luzes de Tóquio, do outro lado da baía, nem sequer o logotipo holográfico na torre da Fuji Electric Company, por causa do céu que luzia como um clarão de televisor, e a água em frente era uma vastidão negra onde as gaiotas sobrevoavam bancos errantes de espuma plástica branca. Atrás do porto ficava a cidade, com as cúpulas das fábricas dominadas pelos cubos imensos das arcologias<sup>18</sup> corporativas. Porto e cidade eram separados por uma zona fronteiriça de ruas antigas, uma área sem nome oficial. A Night City, e o Ninsei [rua] no coração dela. De dia, os bares do Ninsei ficavam fechados e discretos, com os néons apagados, os hologramas inertes, à espera, sob o céu envenenado de prata.

[...] Night City era como uma experiência perturbada de darwinismo social, conduzida por um pesquisador entediado que mantivesse o dedo pressionado o tempo todo o botão de fast-forward. Era só parar de se deslocar por um instante e você desapareceria sem deixar traços, mas se andasse rápido demais, quebraria a frágil tensão de superfície do mercado negro. De qualquer modo você desapareceria sem deixar vestígios. (GIBSON, 2003, p. 15-16)

Nesse trecho específico de *Neuromancer*, o espaço pode ser percebido em três instâncias principais: o *espaço-representado* – constituído pela caracterização dos aspectos físico-geográficos, pelo registro dos dados culturais específicos, pela descrição dos costumes e pela individualização dos tipos humanos necessários à produção do efeito de verossimilhança literária; o *espaço-cena* – constituído através dos elementos cênicos do espaço representado (objetos, luz, sons, texturas e cheiros, etc.), responsáveis pela composição dos ambientes e que contribuem na criação da atmosfera do texto, espécie de tom emocional que se infiltra pelo enredo, gerando sensações como suspense, alegria, melancolia; e, por fim, a *espacialidade e espaço do texto* – a primeira, constituída pelo uso de recursos artísticos e plásticos na composição do texto, como ritmo, sonoridade, repetições, e o segundo, constituído pela organização estrutural deste em capítulos, parágrafos e frases.

Apesar da aparente dificuldade de se analisar uma obra de ficção científica e seus esquemas complexos de detalhamento territorial a partir de uma perspectiva sobre o futuro, Ellen Eve Frank (1979), em seu livro *Literary Architecture: Essays Toward a Tradition*, argumenta que há uma correspondência entre todas as formas de estrutura, sendo assim todas

---

<sup>18</sup>Arcologia – grandes cidades autocontidas num único edifício. O nome, surgido da junção das palavras arquitetura e ecologia, foi cunhado pelo arquiteto italiano radicado nos Estados Unidos da América Paolo Soleri(1919), no final da década de 1960, para descrever seu conceito de novas cidades planejadas.

as estruturas possuem "extensão espacial real no mundo físico [assim como em arquitetura] ou uma linguagem especial extensiva ao mundo das ideias" assim como na literatura (p. 7).

Nessa perspectiva, as arquiteturas criadas nos permitem entender como estruturas externas se relacionam com estruturas internas e como por sua vez, uma faz sentido em função do outra. De acordo com Frank, tanto o espaço literatura quanto a arquitetura em si fornecem um meio de preservar ou de guardar a memória e a identidade do passado, ao mesmo tempo em que produz a transformação daquele passado em arte literária (FRANK, 1979, p. 13). De fato, William Gibson alega que existe uma inspiração em experiências vividas em lojas de entretenimento da *Granville Street* de Vancouver, cidade onde habita. Ele descreveu seu trabalho como que se estivesse costurando todo o lixo que flutuava na sua cabeça, um lixo mental que ele acumulou navegando em “brechós de entretenimento” (ABBOTT, 2007, tradução nossa).



Fig. 1 – Granville Street, Vancouver, Canadá.

Gibson não precisou ter lido as questões e reflexões urbanísticas propostas nos círculos técnicos, dos especialistas e intelectuais de vanguarda. Sua visão do futuro e do urbano implica em termos essencialmente abrangentes e, por assim dizer, culturais. Quando a

cidade e a tecnologia se tornam uma distopia humana, Gibson está dizendo que a cidade representa a tragédia humana e que é o preço a se pagar por sua grandiosidade, sua “desumanidade” e dificuldade que é viver em sociedade.

Na descrição sobre a Night City de Gibson, na parte 1 de *Neuromancer*, a história de Case começa em na cidade de Chiba, no Japão, localizada entre a Oeste da cidade de Tóquio e o Aeroporto de Narita, a Leste. Gibson nunca foi a Chiba, porém, a cidade lhe era familiar, desde que Vancouver tornou-se sua “cidade-irmã” em 1970, para encorajar a troca mútua de seus habitantes nos campos de cultura e economia entre outros. Estudantes de ambas as cidades frequentemente se visitavam, e Gibson, no epílogo para a 1ª edição japonesa de 1986 diz ter aprendido sobre Chiba através do que se sua esposa ouviu de diversos estudantes japoneses em Vancouver (LANCASHIRE, 2003, p. 341).

Desta forma, apesar de todo aspecto de subjetividade que envolve a obra artística, a objetividade se faz presente, tornando possível a comunicação e um entendimento comum entre o autor e seus leitores. Pode-se compreender a obra de Gibson, como produto sócio-histórico e da relação do autor e do público com um referencial, abordagem é utilizado pelo autor, na dicotomia entre o sujeito-objeto para se criar certa tensão.

Longe de atuar como um repositório estável para uma memória cultural compartilhada, o espaço arquitetônico do *Sprawl* no mundo "real" fora da Matrix é descrito como aleatório e impossivelmente coerente. Os planejadores de um dos locais de *Neuromancer* e *Count Zero*, a *Villa Straylight*, conceberam-na como uma "loucura, o delírio materializado no concreto de resina e de rocha lunar pulverizada, no aço oxidado e em todas as bugigangas, toda a bagagem bizarra transportada poço acima para atulhar sua colmeia tortuosa" (GIBSON, 2003, p. 231). Case se queixa frequentemente de que ele não tem ideia de onde ele está e enquanto que "tudo era familiar, mas não tinha certeza de já ter visto algum daqueles lugares em particular. Uma pequena arcada, cheia de estantes de madeira com coleções que ele, tinha certeza, nunca havia visto antes: crânios de pássaros de grande envergadura, moedas, máscaras de prata martelada"(p. 263). Da mesma forma, o conjunto de coisas estranhas faz Case concluir:

A porta para a qual Molly estava olhando era antiga, talhada, em laca tailandesa, e parecia ter sido cortada no meio para caber no pé direito baixo. Uma primitiva fechadura mecânica de aço inox tinha sido instalada por baixo de um dragão em pé. [...] Case ouvia o silêncio do vestíbulo pontuando de vez em quando pelo tilintar suave do candelabro. Velas? Straylight era toda errada. (GIBSON, 2003, p. 205, grifo nosso)

O autor se vale do fato de que, nem as paisagens urbanas, nem os espaços internos da trilogia do *Sprawl* podem oferecer aos seus habitantes um sentimento de identidade coesa ou uma narrativa a partir da qual uma construção de si mesmo pode ser feita. Mais importante, ao mesmo tempo em que os objetos aleatórios que formam os microambientes da narrativa tentam, mesmo que acidentalmente, preservar algum fragmento do passado, parece nunca haver qualquer esforço feito para conectá-los com uma lógica normativa que possa ajudar na narrativa. Em outras palavras, Gibson recusa satisfazer o leitor com convenções literárias para uma arquitetura legível, que constitui parte do prazer sem esforço da leitura de Jane Austen ou Charles Dickens (GOGGIN, 2011, p. 32).

É aqui que a noção de arquitetura do *Sprawl* se choca com os conceitos tradicionais da arquitetura, ligados a ideia do sólido e do fixo, trabalhando de forma consciente ou não com dois conceitos, o do fragmentário e o do efêmero. Ao produzir a sensação de mudanças contínuas, típicas do movimento, Gibson produz uma arquitetura com a estética trabalhada por Paola Berenstein Jacques, em seu esforço de entender como é, ou no que deveria ser, uma arquitetura sem arquitetos, feita por meio da modelação de espaços como visto nas favelas do Rio de Janeiro. Segundo Paola B. Jacques, a grande distinção entre a maneira de tratar o espaço dos arquitetos e dos favelados, decorre que entre os primeiros há o hábito de espacializar o tempo; ao passo que os favelados agem mais temporalizando o espaço (2011, p. 59). Nessa visão enquanto os arquitetos partem de projetos, de projeções de futuro, espaciais e formais, os favelados não possuem projetos preestabelecidos e vão tendo o contorno da forma do espaço em construção à medida que vão investindo. “Além disso, nos projetos arquiteturais, a finitude da forma já é predefinida e fixa, ao passo que, nas favelas, os abrigos quase nunca estão terminados e nem têm forma fixa” (JACQUES, 2011, p. 59).

Nas favelas, os fragmentos que constituem seus abrigos representam exatamente a sua relação com a ideia de experiência do movimento fragmentário, de mudanças contínuas provenientes do movimento.

A fragmentação da sociedade contemporânea poderia ser analisada por essa dimensão temporal. Mudanças muito rápidas são impossíveis de serem concretizadas em tempo real, o que engendra defasagem, intervalo. A desordem aparente pode ser resultado de uma ordem que muda rápido demais, e o desequilíbrio, o de um equilíbrio dinâmico. A desordem se resume numa ordem temporal que parece complexa, mas cuja complexidade – bem como a descontinuidade, uma continuidade com intervalos – pode ser observada nas mudanças contínuas. O movimento constante faz o fim permanecer

indeterminado. O inacabado se impõe, a ordem é incompleta e mutável. É um movimento em potencial em direção à completude ou algo como a incerteza de futuro e a sugestão de inúmeras possibilidades de prolongamento. O inacabado incita à exploração, à descoberta. (JACQUES, 2011, p. 46-7).

Desse movimento fragmentário decorre outra característica demarcando a “velocidade das mudanças”, a saber, a efemeridade. Mesmo com o desenvolvimento tecnológico, os objetos não mais são feitos para durar, e sim para ser consumidos o quanto antes. O incompleto é, a partir daí, o efêmero. Com o fragmento, como um objeto que se quebrou, a noção de tempo também fica ausente. O fragmento cria confusão e desordem. “A ‘desordem’ é necessária porque a força do Fragmento está precisamente em suas potencialidades anárquicas que provocam tensões”. (JACQUES, 2011, p. 48)

David Harvey (2002) trabalha com ideia semelhante quando trata do pós-modernismo na cidade. O gosto pela fragmentação, o ecletismo de estilos, os tratamentos peculiares do espaço e do tempo é o que ele transcreve como “a história como um contínuo de acessórios portáteis” (*Op. Cit.*, p. 95). Segundo o autor, a arquitetura pós-moderna não trata de realismo, mas de fachada, de um cenário teatral com fragmentos inseridos num contexto novo e moderno. A arquitetura e o projeto urbano dessa espécie transmitem, sobretudo, um sentido de alguma busca de um mundo de fantasia, de viagem ilusória que nos tire da realidade corrente e nos leve a imaginação pura.

Ficção, fragmentação, colagem e ecletismo, todos infundidos de um sentido de efemeridade e de caos, são, talvez, os temas que dominam as atuais práticas da arquitetura e do projeto urbano. E, evidentemente, há aqui muita coisa em comum com práticas e pensamentos de muitos outros campos, como a arte, a literatura, a teoria social, a psicologia e a filosofia. (HARVEY, 2002, p. 96)

Para Harvey, existe uma tentativa de refletir um mundo desgovernado sujeito a um sistema econômico, político e moral desorganizado (2002, p. 95). Mas esse desconstrutivismo faz-se de modo desorientador e até promotor da confusão para assim produzir uma ruptura nas nossas maneiras habituais de pensar a forma e o espaço. A fragmentação e a efemeridade, o caos, a desordem, mesmo dentro de uma ordem aparente, permanecem como temas centrais tanto na arquitetura pós-moderna, quando na literatura cyberpunk.

No caso das favelas a efemeridade surge da própria ausência de racionalização, um planejamento, pois não se pode “brincar”<sup>19</sup> duas vezes do mesmo jeito e Gibson, esforça-se em remontar esses espaços internos de organização de ambiente:

A porta era chapada e corrugada. [...] A porta foi aberta, e ele acompanhou Molly através do amplo espaço cheirando a poeira. O salão estava cheio de sucata espalhada por todos os lados, encostando nas paredes cobertas por prateleiras com livros que se desfaziam. A sucata parecia algo que tinha crescido ali, como fungos de metal torcido e plástico. Era possível olhar para um objeto isolado do resto, mas no instante seguinte ele parecia se confundir de novo no todo: as vísceras de um televisor tão antigo que tinha até válvulas à vácuo de vidro, uma antena parabólica amassada, uma caixa de fibra marrom entupida de extensões corroídas de tubo de alumínio. Uma pilha enorme de revistas velhas havia desabado em cascata para a área livre, os rostos de verões perdidos olhando para cima sem ver. Case a seguiu em um desfiladeiro estreito de lixo prensado. Ouviu a porta se fechar atrás deles. Não olhou. (GIBSON, 2003, p. 63)

Gibson ainda faz uma analogia remetendo as casas à beira da praia de Malibu, uma cidade nobre a noroeste do condado de Los Angeles, na Califórnia, que conforme as favelas do Rio de Janeiro, teve sua paisagem dominada pela invasão de casas em suas encostas no futuro cyberpunk de *Mona Lisa Overdrive* e suas casas construídas sobre o fragmentos de outras:

Havia um cheiro na casa; sempre estivera lá. Era um cheiro do tempo e do ar salgado, da entropia própria às casas luxuosas construídas muito perto do mar. Talvez fosse também característico de lugares que frequentemente ficavam vazios por curtos períodos, casas que eram abertas e fechadas conforme seus residentes inquietos chegavam e partiam. Ela imaginou os quartos vazios, as manchas de corrosão florescendo silenciosamente no cromo, o mofo tomando os cantos obscuros. Os arquitetos, como se fosse um reconhecimento aos processos eternos, tinham encorajado uma certa oxidação; trilhos imensos ao longo do terraço haviam sido corroídos até ficarem bem finos, devido aos anos de maresia. A casa se assentava, como suas vizinhas, nos fragmentos de fundações em ruínas, e suas caminhadas ao longo da praia às vezes envolviam ensaios de fantasia arqueológica. [...] Correu para fora da casa, [...]. Olhou para o norte, ao longo das casas de praias desordenadas, a confusão de linhas de telhados que lembravam uma favela do Rio, depois se virou para o sul, em direção à Colônia. (GIBSON: 2008b, p. 26-29)

<sup>19</sup> Para Jacques, os “arquitetos-favelados” são, antes de tudo, ótimos *bricoleurs*, termo utilizado por Lévi-Strauss para designar o “pensamento selvagem” (primeiro ou mítico) dos povos primitivos. Se esse é o pensamento em estado selvagem, a construção em estado selvagem é, então, bricolagem, uma espécie de ciência primitiva. “[...] em sua acepção antiga, o verbo *bricoler* aplica-se ao jogo de péla e de bilhar, à caça e à equitação, mas sempre para evocar um movimento incidental: o da péla que salta muitas vezes, do cão que corre ao acaso, do cavalo que se desvia da linha reta para evitar um obstáculo. E, em nossos dias, o *bricoleur* é aquele que trabalha com suas mãos, utilizando meios indiretos se comparados com os do artista.” (LÉVI-STRAUSS, 1997, p. 32)



De forma semelhante ao tipo de entendimento que Ellen Eve Frank vê como resultado da transferência da arquitetura externa para a estrutura arquitetônica interna, essas estruturas são todas ameaçadoras, inquietantes, e o mais importante, temporárias. Mais do que causar um tipo de rompimento na continuidade histórica que esta transferência supostamente implica, ou um sentido de identidade estável, Gibson preenche seus romances com personagens sem sentido histórico e de formas incompletas ou superficiais. Para descrever *Julius Deane*, um revendedor de importação e exportação, Case descreve: “nunca o tinha visto duas vezes no mesmo terno, embora o seu guarda-roupa parecesse ser constituído por reconstruções meticulosas de roupas do século anterior” (GIBSON, 2003, p. 23). Ou então espaços internos que são feitos para parecer inacabados ou como esconderijos infantis: “o estilo de montagem improvisada sugeria uma brincadeira infantil. [...] fortaleza que tinha construído com outras crianças em telhados e em porões inundados. Um esconderijo de criança rica” (p. 240).

A comparação com os porões inundados sinaliza também um ambiente pós-apocalíptico animado por eventos violentamente aleatórios. Este é um fato possível em um mundo em que "subculturas inteiras podiam surgir de um dia para o outro, florescer por algumas semanas e desaparecer sem deixar rastros" (GIBSON, 2003, p. 74). As cidades de cyberpunk, conforme Dani Cavallaro (2000) resume, quando trata sobre a cibercultura, funcionam como um "palimpsesto impenetrável, resultante de uma estratificação incremental de acontecimentos históricos que, paradoxalmente, tornam-se ininteligíveis na história" (p. 146, tradução nossa).

Desta forma, Gibson descontrói o referencial físico do leitor utilizando-se de da transitoriedade e da manipulação caótica de referências para alterar a percepção sobre a referência de espaço, e desta forma, retirar a solidez e as certezas de nosso futuro. Gibson apresenta esses desenvolvimentos como algo inevitável, que está acontecendo diante de nossos olhos, levando-os para o amanhã e obrigando-nos a enfrentar as implicações da fragmentação de espaços e fronteiras que vivemos. E isto vai além, causando também implicações também na subjetividade e questionando o que é ser humano nesse futuro próximo.

### 1.3 – A arquitetura literária: o humano

Conforme Ellen Frank os romances contêm uma memória e uma percepção arquitetônica relacionadas a algo “antigo”, ou melhor, a recordações e sensações estéticas anteriores a obra. Para a arquitetura etérea da Matrix de Gibson o autor nos informa, "teve a sua origem nos primitivos jogos eletrônicos" (GIBSON, 2003, p.67). A lógica dos videogames oferece aos leitores uma pista valiosa para o texto e à arquitetura do mundo do *Sprawl*. Como exemplo, a possibilidade de pessoas poderem acessar a mente de outras, sentindo e vendo por elas através de implantes chamados de simstim, por exemplo, remete ao ponto de vista de primeira pessoa muito utilizado em videogames.

Pode-se objetar que “primitivos jogos eletrônicos”, na época de Gibson, incluiriam jogos tais como “Pong” ou “Pac Man”<sup>20</sup>, porém estes não parecem prováveis candidatos a se tornar significativos, emblematicamente característicos do nosso passado comum ou culturalmente profundas que se qualificariam para a preservação e memória no sentido de que Frank suporta. No entanto, Gibson repetidamente coloca alguma forma de paralelo entre a arquitetura em que seus personagens circulam e videogames, a Matrix e a estrutura de seu próprio texto. Como exemplo, Case, personagem de *Neuromancer*, informa que passou muito tempo em salões de games e se projetando em avatares de jogo. Suas próprias memórias mais tenras sobre Linda Lee, sua ex-namorada, remete a primeira vez que ele a viu em um salão de games:

Sob os fantasmas brilhantes queimando através da fumaça azulada dos cigarros, dos hologramas do Castelo do Mago, da Guerra de Tanques na Europa, do perfil de Nova York. Case se lembrou de quando a viu, do rosto dela banhado pela luz contínua do laser, as feições transformadas em código: o rosto ardendo em vermelho se o Castelo do Mago pegava fogo, a boca tocada pelo ouro quente enquanto o cursor deslizava faiscando contra as paredes de um desfiladeiro de arranha-céus. (GIBSON, 2003, p. 17)

Esses paralelos de Gibson, em última análise residem numa das características da cibercultura, compreendendo-a enquanto um espaço de comunicação mais flexível que o produzido nas mídias convencionais televisão, rádio e jornal. Segundo André Lemos (2004), a

---

<sup>20</sup> “Pong” é um jogo eletrônico de esporte em duas dimensões que simula um tênis de mesa e que é considerado o primeiro jogo lucrativo da história. Pac-Man, é um dos jogos mais populares da história, também conhecido no Brasil como “come-come”, no qual o objetivo é comer todas as bolas (ou pastilhas) que se encontram espalhadas num labirinto, enquanto evitam quatro fantasmas que escapam de uma prisão.

cibercultura nasce nos anos 50, com a informática e a cibernética, tornando-se popular através dos microcomputadores na década de 70, consolidando-se completamente nos anos 80 através da informática de massa e nos anos 90 com o surgimento de tecnologias digitais e a popularização da Internet. Nas outras mídias a produção e distribuição de informação segue um modelo pouco flexível, já no ciberespaço a interação é a base, a relação com o outro se estende e a cooperação torna-se um dos pontos chave da cibercultura, podendo ser visualizada através do compartilhamento de arquivos, música, fotos, filmes, softwares de relacionamento e comunidades virtuais. Trata-se não apenas de um fenômeno tecnológico, mas de um processo que envolve além de tecnologia, alterações nas dinâmicas sócio-comunicacionais.

Da mesma forma, as personalidades de Gibson caminham por estes fragmentos, hora reais hora ciberespaciais e os constructos de personalidade que nada são mais do que implantes e cópias de memórias e personalidades de pessoas em um arquivo de memória ROM, ou os estilos urbanos chegam a confundir o olhar com sua lógica não permanente.

Lupus Aquelecara usava uma veste de policarbono com gravador que permitia reproduzir diferentes ambientes de fundo. [...]O cabelo era pintado de cor-de-rosa. Um bosque multicolorido de microsofts eriçava-se por trás da orelha esquerda; a orelha era pontuda e de dentro dela saíam mais pêlos cor-de-rosa. Suas pupilas eram modificadas para captar a luz como os gatos. Case observou a veste mudando de cor e de textura.[...]A roupa dele ficou preta opaca, uma sombra de carbono sobre concreto velho. Executou uma curva e estranha dança girando os braços finos e negros, e foi embora. Não. Ali. O capuz levantado para esconder o rosa dos cabelos, a roupa com o tom exato do concreto manchado da calçada contra qual ele estava. Os olhos piscaram ao vermelho de um semáforo. E então ele sumiu de verdade. (GIBSON, 2003, p. 86-88)

Para Francisco Rüdiger (2007), são essas as informações que a cibercultura incorporou sobre uma formulação prática que expressa e às vezes articula as circunstâncias coletivas que vão surgindo agora, com a progressiva informação da “era maquinística” que nasce no século XX e nos alcança nesse novo século (p. 176). As novas comunidades no espaço eletrônico virtual ampliam e popularizam a utilização da Internet e outras tecnologias de comunicação, possibilitando assim maior aproximação entre as pessoas de todo o mundo, porém, as novas tecnologias que permitem cruzar o espaço num piscar de olhos é também o que David Harvey chama de “aniquilação do espaço por intermédio do tempo” (HARVEY, 2002, p. 204).

Rüdiger (2007) afirma ainda que essa expressão do capitalismo avançado na virada do milênio e da tecnologia que com ele se associa, revela o cenário cotidiano de certo projeto

histórico da modernidade, que deve ser entendido, considerando suas atuais circunstâncias, na pretensão maximalista de que a derradeira solução de nossos problemas está na superação do ser humano pela máquina, através do *ciborgue* e, logo, de algo pós-humano (transumano).

Gibson como precursor das características básicas do que viriam a se tornar o cyberpunk apresentam esses elementos da modernidade, com assuntos que favoreçam a androginia e os problemas das fronteiras entre masculino e feminino, por exemplo, e mais dramaticamente entre a natureza humana e a tecnologia. Como escreve Cavallaro (2000), os personagens de *Neuromancer* encarnam "ansiedades contemporâneas sobre o encontro do natural e do artificial e a ideia de que não há divisões claras entre o não-humano e o humano, o tecnológico e o biológico, o original e da cópia."(p. 44, tradução nossa).

Todas estas dicotomias – o não-humano e o humano, o tecnológico e o biológico, o original e a cópia – são constantemente enfatizados por Gibson. Como por exemplo, o humano/não humano é "desconstruído" em um nível repugnante na cena onde Case faz uma pausa na frente de uma boutique cirúrgica e “ficou olhando para um losango achatado de carne de cultura<sup>21</sup>[...]. A cor da pele fazia lembrar as prostitutas do Zone, e ele tinha um mostrador digital tatuado, ligado a um chip subcutâneo” (GIBSON, 2003, p. 25). Aqui o ser humano se funde com os enxertos de pele não-humanos e o *ciborgue* emerge dentre feridos e mutilados que recebem tecidos especialmente cultivados para se adaptar a qualquer ferimento ou corte, o implantado, ao contrário de receber um implante “inferior”, recebe um material reforçado com microchips.

Tudo remete ao efêmero e ao fragmentário, conforme o espaço arquitetônico já tratado, o lugar, o corpo, a ação e o movimento são reconhecidos somente como formas em construção. Por conseguinte, o cyberpunk transita nos fluxos culturais e se alimenta dessas influências externas ressignificando as noções de localidade e limites numa dimensão do compartilhamento. O imaginário cyberpunk promovido por Gibson coloca em evidência a quebra de fronteiras entre o orgânico e o inorgânico, o indivíduo e a tribo, o natural e o artificial, sendo essa desconstrução uma de suas características.

Quanto mais a vida social torna-se mediada pelo marketing global de estilos, lugares e imagens, pelas viagens internacionais, pelas imagens da mídia e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, mais as *identidades* se tornam desvinculadas – desalojadas – de tempos, lugares, histórias e tradições específicos, e parecem ‘flutuar livremente’. Somos

---

<sup>21</sup> Carne de cultura – no original, *vatgrown flesh*, carne “crescida em tanques”. Segunda a ficção de Gibson, será possível cultivar porções de tecido animal vivo, inclusive humano, a partir de amostras do DNA.

confrontados por uma gama de diferentes identidades (cada qual nos fazendo apelos, ou melhor, fazendo apelos a diferentes partes de nós), dentre as quais parece possível fazer uma escolha. Foi a difusão do consumismo, seja como realidade, seja como sonho, que contribuiu para esse efeito de ‘supermercado cultural’ (HALL, 2002,p. 75-6).

A narrativa de Gibson transita por esse efêmero e fragmentário em toda sua espécie. Não tanto na plasticidade ou na forma do texto (espacialidade e espaço do texto), mas no espaço-representado e nos espaços-cena, conforme terminologia fornecida por Claudia Barbieri (2008).

Por fim, Gibson rompe os limites entre o humano e o não humano apresentando uma arquitetura orgânica, humana/não-humana. A Villa Straylight, construída pela clone chamada 3Jane, e apresentada a Case quando ele entra em uma sala onde o piso “estava coberto por um único tapete quadrado brilhante, com o desenho como o de um chip”, uma cabeça adornada por joias sobre um pedestal lhe diz:

A Villa Straylight [...] é um corpo que cresceu sobre si mesmo, uma extravagância gótica. Cada espaço de Straylight é de certa forma secreto, sua infinita série de câmaras ligadas por passagens e escadas enroladas em caracol como intestinos, onde o olhar é sempre enganado pelas curvas estreitas, [...] a face interna do casco foi recoberta com uma floração desesperada de estruturas, de formas fluindo, entrelaçando, subindo na direção de um núcleo sólido de microcircuitos. O coração corporativo de nosso clã [...] é uma família antiga, e as convulsões dessa casa refletem a sua idade [...]. A semiótica da Villa afirma um dar as costas, uma negação do vazio brilhante para além do casco. [...] Nós nos enclausuramos por trás do nosso dinheiro, crescendo para dentro e gerando um universo impecável de autossuficiência. (GIBSON, 2003, p. 199-200)

Portanto, o que se explica é que a arquitetura de Straylight é artificial e orgânica ao mesmo tempo, que se constrói como uma semitreliça de intestinos.

O que sobra do humano nessa perspectiva também não é muito. A coisa mais próxima do que seria ser um humano “clássico” em *Neuromancer* são os *cowboys* cibernéticos tal qual Case, com quem nos deparamos, e que são citados casualmente retirando *chips* de soquetes de carbono localizados atrás de suas orelhas enquanto eles se misturam perfeitamente com as cidades cenográficas do texto. Sobre seu próprio futuro, Case imagina como "uma acomodação gradual e voluntária à máquina, ao sistema" (2003, p. 233).

Conforme foi dito, *Neuromancer* recebeu bastante atenção de filósofos, por ser uma obra onde temas metafísicos e a questão do humano é questionada. Quando Case pergunta o

que a inteligência artificial é realmente, Wintermute responde que ele é um "Eu, até onde tenho um eu – e isso fica um pouco metafísico, como você vê –sou quem acerta as coisas" (GIBSON, 2003, p. 141). E mais tarde, quando em uma conversa com MacCoy Pauley o constructo implora para ser apagado, é que se apresenta o que significa “existir” nesse mundo. Quando Case pergunta: "Você é senciente? Você sente alguma coisa, ou não?"

Bom não é como se eu fosse, garoto, mas de fato eu sou apenas um feixe de ROM. É uma dessas, hum... questões filosóficas, acho... [...] Não é provável que eu escreva um poema para você, se é que me entende. Mas sua IA, certamente ela pode. Mas ainda assim ela não é humana de modo algum. (GIBSON, 2003, p. 153)

O aspecto fragmentário e efêmero do humano traz “à tona” a questão da nossa experiência de estar vivo. Para Frank (1979) a "arquitetura literária celebra a percepção da mente sobre si mesma" (FRANK, 1979, p. 9, tradução nossa). As histórias de William Gibson são bastante povoadas por personagens à beira da morte, personagens armazenados no computador e de pessoas que são mantidas vivas com carne regenerada para cada parte do corpo através de cirurgias plásticas avançadas. Isso também aparece subliminarmente no espaço arquitetônico apresentado no texto, onde até o quarto alugado por Case no Hotel Barato próximo ao porto de Chiba, são minúsculos e conhecidos no vernáculo do texto como "esquifes" ou “caixões”. Este então não é nem a experiência, nem a arquitetura de "estar vivo" que de acordo com Frank celebra a mente humana e sua capacidade para a percepção de si mesma.

A expansão do capital, que integrou praticamente todo planeta no mercado mundial, significando a entrada de novos povos no mercado global, trouxe uma cultura muito mais demótica à civilização humana. Essa tendência relacionada à fase do capitalismo que se inicia por volta dos anos 1970, multinacional e de consumo, produz uma fragmentação nos códigos culturais, gerando uma multiplicidade de estilos, ênfase no que é não é permanente, no consumo uma efemeridade em busca da diferença. Nesse aspecto, o mundo moderno foi marcado por novos padrões de consumo e produção que expressava uma nova relação com o mercado – em cuja medida se identificava com uma cultura de acompanhamento da ordem econômica, em vez de antagonismo (Anderson, 1999).

Segundo Cavallaro (2000) esta característica está extremamente marcada no gênero cyberpunk, que com suas "estruturas que a tudo engole" e com “cidades de economias

multinacionais" produz de forma abundante e automática a identidade corporativa de subgrupos culturais, e através do qual, transforma "os seres humanos e objetos em circulação em uma mercadoria fragmentada qualquer" (p. 138, tradução nossa). Aqui, os cidadãos cyberpunks se fundiram ao corpo monstruoso do capitalismo enquanto deslizavam através de seu "sistema não-mapeável" (p. 134).

Na trilogia do *Sprawl* a fusão ao corpo monstruoso do capitalismo começa pela desconstrução dos geográficos pelo controle de diversas megacorporações e as cidades cresceram a ponto de se tornarem também imensos labirintos urbanos onde até a natureza parece servir para confundir seus habitantes.

Ele [Case] deu uma olhada para a rua deserta e sem saída. Uma folha de jornal voou em cambalhotas para lá do cruzamento. Os ventos malucos da zona leste, que tinham algo a ver com propagação e choques das correntes nos domos. Case olhou pela janela por baixo do letreiro apagado. O Sprawl dela [de Molly] não era o seu Sprawl, concluiu. Havia sido rebocado para uma dúzia de bares e clubes que nunca tinha visto antes, enquanto ela o dirigia com um pouco mais que um aceno de cabeça. (GIBSON, 2003, p. 62)



Figura 2 – Exemplo sobre o que seria a cúpula geodésica ou “domo”, sob o qual habitam comunidades inteiras em grandes arcologias corporativas.

Seguindo a avaliação de Paola Jacques (2011), sobre favelas, o movimento de aglomeração de fragmentos urbanos se dá pelo conjunto de abrigos que se justapõem com

pequenos espaços que formam as ruelas e os becos, constituindo-se labirintos, sem sinalização, placas, nomes ou números. A favela não tem plano, não é construída a partir de um projeto e está sempre inacabada. O labirinto da favela é um tecido maleável, que segue o movimento dos corpos onde os mapas devem ser constantemente renovados.

Nesse aspecto, a categoria de rizoma utilizado por Paola Jacques, ajuda a entender melhor o aspecto fragmentário de *Sprawl*, diferenciando o processo de territorialização das ocupações naturais dos terrenos vagos, das organizações territoriais impostas e modelizada por especialistas. Os fragmentos e labirintos surgem como “mato” em meio à cidade, entre os bairros convencionais, “exatamente como o mato<sup>22</sup> que nasce entre as pedras do calçamento ou no meio do asfalto, formando enclaves, ou seja, microterritórios no interior de outros maiores” (*Op. Cit.*, p. 109), dissolvendo linhas de margens.

Essa é a cidade “natural”, cidades vernáculas, não projetadas, construídas dentro de um sistema de pensamento de semitreliça em oposição à estrutura artificial da árvore do urbanismo moderno atacado por Christopher Alexander, em seu artigo *A City is Not a Tree*, de 1965 (JACQUES, 2011, p. 110). Para Alexander, os arquitetos e urbanistas se tornaram incapazes de refletir de forma mais complexa, múltipla, que seria o pensamento de semitreliça e estão presos a um esquema de pensamento binário e simples que funciona como o esquema de uma árvore. O Rizoma, portanto, não é um modelo formal, mas uma rede que quebra a ideia de ordem e hierarquia, onde qualquer ponto pode ser conectado a outro de forma heterogênea, visto que as conexões se fazem por acaso e se multiplicam na desordem. O que diferencia de maneira efetiva o processo do rizoma do modelo de árvore é o movimento, o caráter móvel e sempre inconcluso das linhas de fuga, que estão ligadas a ideia de criação de comunidades, de desterritorialização e reterritorialização.

William Gibson se esforça em preservar em seus livros o movimento próprio dos fluxos naturais, espontâneos, e das linhas de desterritorialização das cidades de hoje. Quando existe algum tipo de intenção patrimonial desses espaços – no sentido de preservar a identidade cultural e estética – a urbanização padrão das mega-corporações assume e massifica os espaços. A cidade cyberpunk não só é um espaço em movimento como um espaço de embate entre o que seria padronizado, urbanizado e racional, com o esquema rizomático de alastramento urbano que inclusive deu o jargão ao BAMA: o *Sprawl*.

---

<sup>22</sup> É interessante notar que o próprio nome “favela” vem de um arbusto, cientificamente conhecido como *Jatropha phyllacantha*.



E isso se extrapola ainda para o universo sem fronteiras do ciberespaço:

O cyberspaço. Uma alucinação consensual vivida diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações, por crianças aprendendo altos conceitos matemáticos... Uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz abrangendo o não-espço da mente; nebulosas e constelações infindáveis de dados. Como marés de luzes de cidade... (GIBSON, 2003, p. 67-8)

A ilimitada Matrix, ou o que seria o ciberespaço na ficção futurista de Gibson, é dotada de sua própria ontologia ficcional, volume e profundidade. Este é o "desdobrar do seu lar [de Case], do seu país sem distâncias, num tabuleiro de xadrez estendendo-se até o infinito" (GIBSON, 2003, p. 69) um "espaço azul infinito onde esferas codificadas por cores estavam alinhadas, suspensas por uma grade de neon azul-claro. No não-espço da Matrix, o interior de um determinado constructo de dados tinha uma dimensão subjetiva ilimitada; [...]podia apresentar vastos golfos de não-existência usando-se apenas alguns comandos básicos" (p. 81).



Fig. 3 – Representação do ciberespaço no filme Johnny Mnemonic, um dos contos de Gibson de 1981, adaptados para o cinema.

Assim, novamente se referindo à Ellen Frank, como uma espécie de definição inversa, a Matrix de Gibson é capaz de ser infinita e de se tornar o único universo que conta precisamente "à custa do universo como um todo [... e] a exclusão do mundo" (FRANK, 1979, p. 9, tradução nossa). À medida que o narrador nos diz, em *Neuromancer*, que as "novas tecnologias precisavam de zonas fora da lei para florescer", como a cidade de Chiba, que não existia "por causa de seus habitantes, mas como um playground deliberadamente não supervisionado para a tecnologia em si mesma" (GIBSON, 2003, p.21).

É importante ressaltar que a arquitetura das cidades futuristas que compõem *Neuromancer* e suas continuações, explorando também o ciberespaço, as ambientações são, constante e conscientemente, colocadas em primeiro plano, impactando dramaticamente na construção dos personagens que povoam o texto.

Por fim *Neuromancer* veio definir como podemos imaginar e projetar o espaço arquitetônico de grandes cidades e também da rede, fornecendo a sintaxe visual de filmes, programas de TV e sites, bem como metáforas comuns na década de 1990 como a "autoestrada da informação"<sup>23</sup> para espaços virtuais emergentes como a internet. Fica claro que as arquiteturas de Gibson são construídas com referências e, produzindo referências de memória, mas sem o objetivo da preservação da plenitude subjetiva.

---

<sup>23</sup> "Information Highway", como é mais tradicionalmente conhecido.

## CAPÍTULO 2

### Literatura Invisível: tessituras socioestéticas do cotidiano

A popularidade e o sucesso comercial de *Neuromancer* acabaram por oferecer a um tanto de jovens escritores de ficção científica uma fórmula para ser seguida (ou copiada) de um típico enredo cyberpunk, que de acordo com Landon, citando a descrição feita primeiramente por Csicsery-Ronay em 1988, seria:

Um autodestrutivo, porém sensível jovem protagonista com um (implante/prótese/talento eletrônico), que faz com que (megacorporações/estados policiais/submundos criminosos) do mal o persigam através de (paisagens urbanas devastadas/enclaves de luxo das elites/estações espaciais excêntricas) cheias de grotescos (cortes de cabelo/rock/hobbies sexuais/design/drogas), representando os hábitos e costumes da civilização moderna em declínio terminal (CSICSERY-RONAY *apud.* LANDON, 1990 p. vii)

A fama momentânea alcançada pela literatura cyberpunk foi ironizada por outros autores de ficção, tal qual Bruce Sterling<sup>24</sup> (sob o pseudônimo Vincent Omniaveritas) que, no último número de seu fanzine de ficção científica *Cheap Truth* (novembro de 1986), declarou “o fim da revolução” (CHEAP TRUTH, 2006, p. 95 *apud.* LONDERO, 2013, p. 129). Tal preocupação se devia, pois Sterling, enquanto um entusiasta do gênero de ficção científica, a compreende enquanto uma cultura subterrânea que serve como exercício de experimentação, longe dos olhares taxativos da academia e dos olhares lucrativos do mercado (p. 31).

A FC [ficção científica] enquanto gênero, mesmo em sua faceta mais “convencional”, é uma cultura bastante subterrânea. [...] A ficção científica, como a Boemia, é um lugar útil para pôr em contato certa variedade de gente, onde suas ideias e ações podem ser examinadas sem o risco de pôr-las diretamente em uma prática mais ampla (STERLING *apud.* LONDERO, 2013, p. 31)

Nesse sentido que Londero (2013) atribui a certas literaturas, tal como ficção científica, horror, fantasia, policial, espírita, esotérica, auto-ajuda, etc., a definição de

---

<sup>24</sup>Bruce Sterling é um escritor estadunidense de ficção científica, mais conhecido por seus romances e sua obra seminal na antologia *Mirrorshades*, a qual, ao lado de seu colega William Gibson, ajudou a definir o gênero cyberpunk.

literaturas invisíveis, em contraposição a literatura estabelecida ou dominante (*mainstream*). Ou seja, não passam de literaturas abandonadas em função de tendências culturalistas e pós-modernistas, que as compreendem como “culturalmente insatisfatórias” (WILLIAMS, 1992, p. 125).

Apesar de reconhecermos a presença de ficção científica em autores como Jorge Luís Borges, Julio Cortázar e José Saramago, considerados “altas literaturas”, ainda assim as classificações persistem tanto em critérios verticais que definem “altas” e “baixas” literaturas, além de outros critérios como literaturas como a “à direita” e “a esquerda” sendo a primeira conservadora dos valores canônicos tais como a eternidade, a universalidade e a originalidade, e a segunda subversiva ao preservar valores opostos aos canônicos de efemeridade, particularidade e imitação e, por isso mesmo, marginalizada. “Os termos empregados não são gratuitos pois denotam que a literatura se retira da crítica estética (*alta e baixa*) para entrar no campo político (*direita e esquerda*) (LONDERO, 2013, p. 26, grifos do autor).

Chegamos agora a “literaturas invisíveis”. O que nos agrada no termo é justamente sua ambiguidade, pois se refere tanto ao aspecto negativo de literaturas “invisíveis aos olhos dos estudos literário e/ou do mercado” quanto ao aspecto positivo de literaturas “não-observadas pela corrente principal dos estudos literários e/ou medrado”. Apresentando-se, portanto, como “lugares de experimentações culturais e políticas” (LONDERO, 2013, p. 31, grifos do autor)

No entanto, longe de pretender discutir o que define uma obra como estabelecida de outra, voltada unicamente para interesses comerciais, que não preza pelo estilo de escrita ou que possui a intenção de se conservar na eternidade dentro dos cânones do universalismo literário, é importante definir o gênero de ficção-científica não só enquanto um espaço de experimentações com seus próprios códigos de gênero (tais como “viagens espaciais”, “robôs e andróides”, “mutantes”, “destruição da Terra” e etc.), mas como uma alegoria.

Tzvetan Todorov (1992) diz que a ficção científica se encontra no meio de uma gama de subgêneros literários entre o fantástico (literalmente) e a alegoria pura que guarda apenas o segundo sentido (p. 71), ou seja, lemos as narrativas de ficção científica tanto num sentido literal quanto através de um segundo sentido, alegórico. Decodificamos o seu significado, deste modo, em dois movimentos, tanto de forma metonímica quanto também no seu sentido metafórico.

Esse duplo sentido da alegoria, metonímico e metafórico, está também marcado pelos seus tempos de produção, ou seja, está “datado”. Para Londero, o duplo sentido da alegoria é também um paradoxo, tais como as literaturas invisíveis tratadas pelo autor:

[...] sabemos que algo está lá para se lembrado, mas não sabemos exatamente o que é, então nos resta apenas a inscrição que não podemos ler como imagem porque sabemos que algo está lá para ser lembrado... A incapacidade da metáfora se realizar apela para a metonímia que também não se realiza porque se trata de metáfora. Podemos ilustrar este paradoxo por meio de um dilema comum ao leitor de ficção científica: “Não sei o que este alienígena significa, mas sei que ele significa algo” (LONDERO, 2013, p. 55)

Por causa desta dupla negação, a alegoria permite uma pluralidade de significados, sem que chegue a um único significado, como ocorre com o símbolo, pois é o momento da produção textual que é importante ser lembrado. Não obstante, o livro de John Shirley de 1980, “Andando vem a Cidade”, que é considerado o precursor<sup>25</sup> do que se tornaria o gênero cyberpunk, edificado poucos anos mais tarde, traz uma atraente alegoria de uma figura alta, de casaco, chapéu e óculos escuros que persegue a personagem Stuart Cole por toda San Francisco. É a cidade, a mente superior e avatar<sup>26</sup> de San Francisco em si.

Cole [parou a frente do clube, junto à porta e] escutou os sons da cidade, peneirando-se. Observou, enquadrando as sensações. Aquilo que procurava estava ali. Era a presença da cidade, o padrão geral da *Gestalt* unindo a sua diversidade, o relacionamento invisível entre o vidro partido da sarjeta e a antena da limusina, a ligação invisível entre o odor do vinho vomitado e o perfume das lojas das floristas, ao ar livre... a presença que só um louco não procuraria. Porque ao compreendê-la, ao conhecer seus atributos, geralmente se percebe se há um bando mortífero ao dobrar a esquina, ou se um incêndio está prestes a irromper na nossa morada. Dá-se conosco a deixar um lugar de repente, sem se saber o motivo – até se ler no dia seguinte nos jornais. E [...] a *presença* encontrava-se ali, no exterior. Mas a personalidade, o sentido de uma inteligência propositada suportando o zumbido da atividade cidadina – *essa* estava quase emudecida. Estava localizada. Era obscura ali na rua. Porque a personalidade da cidade se encontrava no interior, encarnada num homem que esperava no seu próprio clube. Lá dentro usando um chapéu maltratado e óculos espelhados. (SHIRLEY, 1991, p. 25, grifos do autor)

<sup>25</sup> Gibson, no prefácio da reedição de “Andando vem a Cidade” de 2000, chamou John Shirley de “paciente zero do cyberpunk, o primeiro locus desse vírus”.

<sup>26</sup> Avatar, no hinduísmo, é a figura assumida por uma divindade quando desce a Terra. O termo é utilizada atualmente também, para a representação pictórica de si mesmo que o internauta usa em ambientes virtuais.

“Cidade” extrai sua energia a partir da atividade psíquica de “centenas de milhares de pessoas muito falíveis” e das correntes eletrônicas da metrópole ao longo de seus “canais elétricos neurais, dos edifícios interligados e os *loci*, o nexos”. A cidade toma forma humana durante a noite, comanda televisores durante o dia e controla as redes de cabos e tubos que constituem a infraestrutura da cidade. Shirley retrata uma San Francisco de clubes de rock decadente, lojas pornôs, e apartamentos baratos e faz o seu avatar um cara durão, manipulador, sedutor e perigoso – um punk cibernético literal. Ele está lutando contra a suburbanização que está minando a concentração de energia que o mantém vivo.

Essas alegorias apenas demonstram que os problemas e preocupações do dia-a-dia encontram rapidamente o seu caminho para a ficção científica. Desde histórias sobre a tecnologia como uma cura para a depressão econômica nos anos 1930, alegorias sobre a “Ameaça Vermelha”, na década de 1950, as respostas para a Guerra do Vietnã, nos anos 1960 e 1970, e cenários de desastre ambiental em décadas recentes. Em *Origem do drama barroco alemão*, Walter Benjamin nos diz que “a alegoria oferece ao olhar do observador a *facies hipocrática* da história como topografia petrificada” (BENJAMIN, 1984, p. 188). Todas essas conexões invisíveis são um gancho para a crítica de ficção científica, que persegue as linhas de influência e discussão entre a política, a mudança social e ficções do futuro. Ou seja, mais do que uma metonímia do futuro, uma metáfora do presente.

Raymond Williams (2011) ainda argumenta que se deve compreender a literatura enquanto uma composição individual e composição social que por sua própria natureza significadora é sempre um processo ativo e historicamente construído. A partir de uma compreensão mais complexa sobre a relação existente entre o factual e o ficcional, ele aponta possibilidades de abordagem, elementos importantes e processos históricos a serem considerados na análise.

Portanto, os ambientes representados nas cidades cyberpunk apenas concebem o espírito do tempo de quando emergiram tais literaturas. De fato, em setembro de 1993, o jornal USA Today, falando sobre William Gibson, escreveu que “apenas não se pode perguntar a Gibson para se falar sobre o amanhã. O George Orwell dos dias modernos diz: 'eu não estou tentando prever o futuro. Eu estou tentando nos permitir ver o presente'" (SNEAD, 1993, p. 1D).

Desta forma, as ideias perseguidas nesse capítulo, de cidades globais e de utopia e distopia urbana dos cenários cyberpunk, representam um emaranhado de sensações e

mudanças que já eram perceptíveis não apenas no mundo acadêmico como também aos olhos de artistas que a partir de suas percepções criaram provisões de futuros e tentavam entender o seu tempo.

Sendo assim, recorreu-se às interpretações sobre o planejamento urbano feito por importantes urbanistas e de outros escritores que pensaram sobre o futuro, além de interpretações de analistas sociais contemporâneos tais como Saskia Sassen, John Friedmann, Manuel Castells e David Harvey, para tentar compreender as mutações sociopolíticas que o mundo vem sofrendo nas últimas décadas com o crescente aumento das cidades globais e das megacidades. Busca-se ainda explorar como esses tipos urbanos são uma das principais marcas do presente e como estes comparecem como indicadores das transformações sócio-históricas e dos modos de compreensão social que orientam concepções utópicas e distópicas sobre a nossa realidade.

## 2.1 – Cidades Globais

Carl Abbott (2007) reconhece que tanto o planejamento urbano quanto a ficção especulativa sobre futuros urbanos emergiram das condições de crise das cidades industriais do final do século XIX. As últimas décadas daquele século produziu uma onda de pensamento cataclísmico como o “ataque carregado de estatísticas de Josiah Strong<sup>27</sup> as cidades cheias de imigrantes em *Our Contry: Its Present Crisis and Possible Future* (1885)”, a *Paris do século XX*<sup>28</sup> de Julio Verne (1889), até “a fantasia sombria de Ignatius Donnelly<sup>29</sup> sobre anarquia urbana *Caesar’s Column* (1891)” (p. 123). De um lado mais otimista, *Looking Backward* (1889) de Edward Bellamy era uma utopia socialista que inspirou um movimento político nos EUA e contribuiu para a criação da obra do planejador urbano Ebenezer Howard, *To-morrow: A Peaceful Path to Real Reform* (1898), que planejou as “Cidades Jardim” – uma cidade livre de favelas e que desfruta dos benefícios de oferecidos por um meio urbano (como a oportunidade de trabalho, diversão e altos salários) e de um país (como beleza, ar fresco e baixos impostos). Howard concebeu suas ideias para o contexto de um sistema econômico

<sup>27</sup>Josiah Strong (1847-1916) foi um pastor protestante que pretendia promover a atividade missionária no oeste americano quando escreveu tal obra.

<sup>28</sup>Essa obra escrita em 1863, mas apenas lançada apenas no fim do último século, trata de uma civilização urbana, ao mesmo tempo admirável pela sua tecnologia, e totalmente "desculturizada".

<sup>29</sup>Ignatius Donnelly (1831-1901) foi um parlamentar americano que as voltas com o populismo agrário norte-americano, e escreveu sobre um homem que sai de seu ambiente rural para o coração de uma oligarquia capitalista brutal; onde ele encontra, em primeira mão, um mundo corrompido, e se torna testemunha de sua destruição.

capitalista, e procurou equilibrar as necessidades individuais e comunitárias e além de servir de referência para outros arquitetos modernistas do século XX, tendo duas cidades inglesas inspiradas em seus projetos (Letchworth e Welwyn).

Em *Cidades do Amanhã*, Peter Hall (1995) vê a ideia de Howard como a proposta de uma nova sociedade, fundada no cooperativismo voluntário de homens e mulheres vivendo e trabalhando em pequenas comunidades autônomas. A seus olhos, mais do que um planejador urbano, Howard é um projetista social. Em resumo, “um urbanista que imagina uma cidade a ser construída procede em grande e essencial medida, como o utopista que fantasia uma cidade ideal” (RISÉRIO, 2012, p. 322).

Além de narrativas utópicas e distópicas, a história do planejamento urbano por vezes assumem designs que poderíamos chamar de ficção científica. “A Cidade Radiosa de Le Corbusier, a Cidade Evanesciente [Broadacre City], de Frank Lloyd Wright, e as arcologias fantásticas de Paolo Soleri, são todas extrapolações das possibilidades de novas tecnologias e de novos valores culturais” (ABBOTT, 2007. P. 124, tradução nossa). Suas apresentações são mais pictóricas do que verbais, com o propósito de especular como certas cidades seriam construídas, tendo como base algumas inovações, tal como o telefone e o automóvel para a *Broadacre City*, de Wright (1932), com todas as suas possíveis implicações sociais e urbanas. As provocações, do campo da ficção científica, estavam disponíveis nas ilustrações de Hugh Ferriss sobre uma Manhattan futura em *The Metropolis of Tomorrow* (1929) e no filme *Metropolis* de Fritz Lang (1927), obras que dividem a mesma retórica visual.



Fig. 4 - Hugh Ferriss, *The Metropolis of Tomorrow* (1929); *Metropolis* (1927)



Em uma leitura de importantes romances cyberpunk é notável como as ideias de teorias urbanas de Le Corbusier, Frank Lloyd Wright e Paolo Soleri, por exemplo, foram apropriadas para constituir o importante cenário dessas histórias: as cidades. Com o propósito de especular sobre o tipo de cidade que pode se construir se tivéssemos que tomar certas inovações tecnológicas, os autores cyberpunks especularam sobre as megacidades e as cidades globais, com sistemas de comunicação, redes de polímeros condutores eletrônicos e corredores aéreos que interligam bancos internacionais, concentram sedes de empresas multinacionais e agregam mecanismos e funções de controle que determinam o poder dessas cidades na economia financeira e cultural em um nível global (ABBOTT, 2007).

As cidades cyberpunk são de certa forma um local no qual os teóricos sobre as cidades globais iriam achar familiar, já que o gênero cyberpunk se desenvolveu, pelo menos cronologicamente, de forma quase simultânea às teorias sobre as cidades globais. Nos últimos 30 anos, os estudiosos urbanos perceberam a escala crescente de fluxos globais de bens, capital e trabalho, argumentando que a economia mundial está centralizada dentro de um pequeno número de cidades globais. John Friedmann e Saskia Sassen são os autores que consolidaram a perspectiva de que a análise socioeconômica urbana contemporânea depende de redes financeiras globais que se condensam em um grupo determinado de cidades.

Friedmann (1986), o pioneiro, lançou a hipótese de que algumas cidades espelhavam as relações contraditórias que emergiam entre a produção econômica, com interesses e planejamentos em escala global, e a determinação política de interesses nacionais. Tal autor acrescenta ainda que tais cidades ocupariam uma posição na articulação da economia global, mais forte que a relação com a economia nacional.

Já Sassen (1991) avança a discussão de Friedmann dizendo que, além do papel no comércio e no fluxo financeiro internacional, as cidades globais teriam como características o fato de concentrarem pontos de comando de organizações globais; infraestrutura de telecomunicações; firmas especializadas que dariam suporte aos grandes atores globais, como empresas de publicidade, advocacia, etc.; importantes centros financeiros; atores influentes na política governamental; indústria inovadora em processos pós-fordistas; e mercado para se consumir esses bens e serviços.

Assim como Sassen descreveu Nova York, Londres e Tóquio como uma espécie de três cabeças de capital da economia mundial, os autores cyberpunk têm mais frequentemente centrado suas histórias nessas mesmas cidades globais, compreendendo-as enquanto centros nervosos, centros de controle, nós de informação, como os lugares que você precisa estar para ficar fazer parte da ação.

Autores como David Harvey (2002) e Manuel Castels (2002) afirmam ainda que a maior disponibilidade de telecomunicações ocasiona na maior concentração de funções de controle e conseqüente poder de cidades globais. Castells elabora que o fenômeno da cidade global é um processo que conecta serviços avançados, centros produtores e mercados em uma rede global com intensidade diferente e em diferente escala de uma forma que tudo fique conectado de acordo com sua relevância em um âmbito global.

No estudo de Castells (1999), sobre as correlações da estrutura básica da sociedade capitalista contemporânea, com alta produção e o consumo de informação, o autor afirma que o novo paradigma da tecnologia de informação fornece a base material para a sua expansão penetrante em toda a estrutura social. Ele argumenta sobre a tendência de organização em torno de redes que “constituem a nova morfologia social de nossas sociedades, e a difusão da lógica de redes modifica de forma substancial a operação e os resultados dos processos produtivos e de experiência, poder e cultura” (p. 497).

Redes são sistemas apropriados para a economia capitalista baseada na inovação, globalização e concentração descentralizada; para o trabalho, trabalhadores e empresas voltadas para a flexibilidade e adaptabilidade; para uma cultura de desconstrução e reconstrução contínuas; para uma política destinada ao processamento instantâneo de novos valores e humores públicos; e para uma organização social que vise a suplantação do espaço e invalidação do tempo (CASTELLS, 1999: p. 498).

Pensando na cidade global como um centro para as comunicações internacionais, um nó de convergência e divergência de fluxos que interliga o globo, seus lugares e territórios precisam ser compreendidos como ação e comunicação simbólicas, onde tudo é concebido e executado não apenas para atender as necessidades econômicas e políticas imediatas, mas, não menos importante, para demonstrar ao mundo como a existência moderna pode ser imaginada e vivida.

A cidade global coloca seus habitantes e sua periferia como receptores, transmissores e intermediários dessa nova cultura tecnológica, esmagados como massa, com altíssimos índices de consumo, espelhando na paisagem urbana a mescla de identidades e estilos de vida distintos sob o poder das grandes corporações. O que os autores de ficção científica fizeram foi antever, extrapolar o poder das grandes organizações econômicas não apenas no controle dos fluxos de informações, mas na sua força e presença como um dominante cultural em sociedades capitalistas de riqueza sem precedentes. Criaram e recriaram a paisagem de uma *Times Square* de Nova York ou do centro de Tóquio, com seu tumulto, trânsito caótico e suas propagandas em milhares de luzes em *neon*. Recriaram também suas paisagens esquecidas de velhos centros solapados pelos viadutos e redes de acesso rápido, reaperentaram o crescimento vertical das cidades, seus guetos e espaços entre vias ocupados por uma periferia pulsante e favelizada, comuns em megacidades como a Cidade do México, Rio de Janeiro, Moscou ou Lago.

A cidade torna-se, enfim, uma referência ilimitada, dissolvida na malha das conexões sociais, o que reafirma a cidade na literatura como o novo palco da experiência humana em contraste ao campo, idílio bucólico de tranquilidade, segurança e felicidade. Para Williams (2011), novos elementos foram se instilando na literatura, cuja visão da cidade era em geral, desde o início, bastante negativa. As imagens das cidades enquanto aglomerados urbanos, lugares sujos e lúgubres, onde seres humanos se amontoavam em condições nada salubres persistem e se reforçam na literatura de ficção-científica e viram o espaço de experimentação para as utopias do futuro.

## **2.2 – Utopias/Distopias urbanas**

O termo “megacidade”, por definição, surgiu em meados da década de 1990, quando especialistas da ONU (Organização das Nações Unidas) observaram que algumas cidades estavam aumentando seus contingentes populacionais de forma muito mais acentuada do que outras, em especial nos países subdesenvolvidos. Diante desse fenômeno, usaram o termo para caracterizar esse grupo de cidades, incluindo nesse conjunto os centros urbanos que tivessem um número de habitantes igual ou superior a 10 milhões.

Dessa forma, as metrópoles dos países desenvolvidos seriam superadas por megacidades superpopulosas como Lagos (Nigéria), Karachi (Paquistão) e Dacca (Bangladesh). Salienta-se que esse enorme contingente populacional não seria atendido em

suas necessidades básicas de moradia, transporte, educação, saúde e emprego, o que aumentaria significativamente a miséria nessas regiões.

De acordo com Carl Abbott (2017, p. 127) o cyberpunk também internalizou esse prognóstico de cidades profundamente divididas, mais do que tinham Sassen e Castels sobre as cidades globais: com uma elite protegida, um meio urbano ainda mais conflitivo e marginal e uma pobreza cada vez mais bárbara.

Era fim de tarde. Em algumas horas, as primeiras luzes começariam a brilhar nos volumes escuros dos Projetos. O Grande Playground estendia-se na distância, como um mar de concreto. Os projetos se erguiam na outra costa, vastas estruturas retilíneas suavizadas pela sobreposição aleatória de sacadas com estufas improvisadas, aquários da bagres, sistemas de aquecimento solar e as sempre presentes parabólicas de tela de arame.

Two-a-Day estaria lá agora, dormindo, em um mundo que Bobby jamais vira, um mundo de arcologia de programas de renda mínima. [...] Sempre parecera bom para Bobby, lá em cima, com tanta coisa acontecendo nas sacadas à noite, [...]. Às vezes, o vento mudava, e o cheiro de comida instalava-se no Grande Playground. Às vezes, dava pra ver um ultraleve saindo de algum canto secreto nos telhados tão lá em cima. E sempre o ritmo mesclado de um milhão de vozes, ondas de música que pulsavam e ganhavam ou perdiam a nitidez com o vento.

Two-a-Day nunca falava sobre a vida, sobre onde vivia. Two-a-day falava de negócios, ou, para ser mais sociável, de mulheres. As coisas que Two-a-Day falava sobre mulheres faziam Bobby, mais do que nunca querer cair fora de Barrytown, e Bobby sabia que negócios seriam sua única passagem. (GIBSON, 2008a, p. 48-9)

O relato de Bobby “County Zero”, de Gibson, evidencia a segregação espacial e econômica que ele é vítima, vivendo nos condomínios (o Grande Playground) da periferia de Barrytown, em New Jersey, enquanto assistia, logo do outro lado da costa do Rio Hudson, a grandeza das arcologias e invejava as pessoas que vivam nesses “Projetos” de biosferas controladas, ansiando estar lá. “[...] os prédios de apartamentos de Barrytown encapelavam-se em uma onda de concreto que se arrebentava contra as torres mais escuras dos Projetos. A onda de prédios tinha uma fina pelagem arrepiada de inseto, formada por antenas parabólicas de tela de arame, entrelaçadas com varais de roupa” (p. 33).

Se levarmos em consideração que a mudança acarretada pelo processo de industrialização e automatização resultou em uma transformação qualitativa da cidade, de forma que as novas cidades não podem ser consideradas somente uma versão maior da cidade tradicional, mas sim uma nova e diferente forma de agrupamento humano, compreendemos também que a revolução industrial promoveu a divisão do trabalho uma especialização,

exigindo uma coexistência de trabalhadores de diversas especialidades e de diversos estabelecimentos, forçados a intercambiar bens e serviços.

Só que, a partir da segunda metade do século XX, como afirma Saskia Sassen, “uma multiplicidade de centros manufatureiros e cidades portuárias, outrora importantes, perderam suas funções e encontram-se em declínio, não só nos países menos desenvolvidos como também nas economias mais adiantadas” (SASSEN, 1998: 17). Ou seja, houve um esgotamento da onda expansiva manufatureira que caracterizou o capitalismo depois da Segunda Guerra Mundial, a lógica da valorização do capital substituiu o antigo regime fordista por um padrão flexível de acumulação, que tem como princípios mobilidade, articulação e agilidade, promovendo uma reestruturação produtiva do sistema capitalista. Essas reestruturações provocaram profundas transformações no modo de produção de diversos setores industriais, sendo responsável por drásticas mudanças no espaço urbano das cidades (DENZER-KEMPTER, 2009, p. 312).

Ao descrever a cidade contemporânea, a natureza dos fenômenos socioculturais contemporâneos apenas pode ser desvendada quando referidos às transformações sistêmicas experimentadas pela ordem do capital a partir dos anos 80, consubstanciadas na reestruturação produtiva que afetou dramaticamente o mundo da produção, ensejando inovações na organização do processo produtivo, novas formas de gestão do trabalho, que buscaram legitimação ideológica e cultural no ideário neoliberal hegemônico em escala mundial (DENZER-KEMPTER, 2009, p. 312).

Essa crise contribuiu não só para o surgimento de áreas miseráveis dentro dos grandes centros urbanos, com o surgimento de áreas abandonadas que atingiram principalmente a categoria de edifícios e complexos industriais. Em completa decadência física e funcional, a partir da década de 70 e com efeitos que são vistos até hoje – vide o abandono de parques industriais da indústria automobilística em Detroit – muitos países passaram a enfrentarem uma série de problemas produzidos por paisagens do auge da era industrial, que assumem um caráter extremamente negativo.

Marshall Berman (2005) indica que o impacto cumulativo de tudo isso é que os cidadãos se vêm “*em meio uma a floresta de símbolos baudelaireana*<sup>30</sup>”. Trabalhando com

---

<sup>30</sup> Baudelaire desenvolve por meio da metáfora de floresta de símbolos a relação como ocorre a relação entre o meio natural e o homem que o atravessa no soneto das “Correspondências”, o quarto poema do ciclo *Spleen* de sua obra.

cidade de Nova York enquanto ambiente moderno, ele acrescenta que a presença e a profusão de edificações gigantescas fazem da cidade um local rico, estranho e perigoso de se viver. “Tais símbolos e simbolismos estão em infatigável conflito uns com os outros, em busca de sol e luz, trabalhando para eliminar-se mutuamente, desmanchando a si próprios e aos outros no ar”. (BERMAN, 2005, p. 324). Nas cidades cyberpunk, a profusão de símbolos compõe e se multiplicam na paisagem urbana e as pessoas transitam entre anúncios de néon pulsantes, vendedores ambulantes, bares, lojas e multidões que Carl Abbott (2007) afirma ser uma forma de reciclar a paisagem onírica de Las Vegas, conforme urbanistas tais como Robert Venturi, Denise Scott-Brown e Izenour Stephen admoestaram na década de 70 (p. 126).

Historicamente, houve diversas visões de futuro na ficção-científica que se desdobram em distopias. A ideia de uma transformação com efeitos ruins que ocorrerá no futuro graças a instrumentalidade humana, ou seja, graças a transformação tecnológica, nos apresenta uma imagem de consequência dessa mudança que funciona socialmente como desejo ou ameaça consciente da técnica sobre a humanidade. A ideia de que a nova tecnologia, para o bem ou para o mal, construa uma nova acepção de vida em termos civilizatórios, segue usualmente em ficção-científica um determinismo tecnológico que não evoca qualquer espécie de agenciamento social, embora comumente seja descrito como possuindo certas consequências sociais inevitáveis (WILLIANS, 2011).

Em 1982, por exemplo, o filme *BladeRunner – O caçador de andróides*<sup>31</sup>, de Ridley Scott, lançou um novo paradigma visual para os filmes de ficção científica. No filme, uma adaptação do livro “*Do Androids Dream of Electric Sheep?*” de Phillip K. Dick (1968), a distópica Los Angeles do ano de 2019 é cinzenta e decrepita. No livro de Dick, a poluição industrial afetou dramaticamente o clima do planeta, trazendo não apenas o aquecimento global e a chuva ácida como também o escurecimento global. Espécies reais de animais são raros, já que a precipitação radioativa causada pela guerra levou a extinção a grande maioria deles.

No filme, o destino imposto pelas grandes corporações se abateu inapelavelmente sobre nós e é demonstrado na paisagem urbana com grandes pirâmides monumentais de tecnologia faraônica. A situação, segundo Carlos Brandão (*apud*. RISÉRIO, 2012), aboliu todo o projeto de cidade e sociedade e estilhaçou toda a tradição comum que outrora nos distinguiu de uma massa desorientada. A Los Angeles de 2019, figurada na película, é o

território tumultuoso onde outrora havia cidadãos e que se tornou uma somatória de guetos e replicantes desnorreados. A mistura étnica é evidente nos dialetos das ruas e nos cenários. É fácil ver, ao mesmo tempo, judeus ortodoxos, *harekrishnas* e *punks* interagindo em ruas com propagandas em diversas línguas e nomes de corporações (como Shimago-Dominguez) que exemplificam essa mistura cultural, consequência provável de uma migração em massa para Los Angeles. Está representada no filme a visão de Saskia Sassen (1991) ao discorrer sobre as cidades globais como cidades duais, polarizadas entre os setores mais dinâmicos da economia com altos profissionais e, de outra, trabalhadores pobres, em sua maior parte imigrantes, sinônimo de trabalho barato e informal, que prestam serviços.



Fig. 5 – Los Angeles de 2019 em Blade Runner, o caçador de andróides.

Governada pela economia e pela técnica, as leis que regem não se engendram na política e são impostas pelas megacorporações. Nessa visão, Brandão ainda afirma que somos novamente servos dentro de um espaço fragmentado em vários feudos e onde o mundo público converteu-se na escória do universo privado. Ele não é mais o espaço onde desenvolvemos nossas potencialidades, mas o abismo onde se enterrou nossa memória, toda festa e troca de experiências.

Essa Los Angeles não é uma utopia futura, mas aquilo que é gerado pela falta de utopia de nosso presente destituído de qualquer projeto e, portanto, liberado para as tiranias que no

filme se revelam, mas que já estão em curso se nossa polis não for capaz de detê-las. [...]. No seu espaço se exibem, simultaneamente a utopia tecnológica e a miséria humana. Nessa Los Angeles de 2019 floresce o que estamos a plantar já em nosso presente. Radicalizando, o futuro da cidade pode ser a não cidade (BRANDÃO *apud.* RISÉRIO, 2012 p. 320).

A utopia renascentista clássica imaginava uma cidade ou sociedade ideal, livre das perversões do mundo existente. A literatura utópica desde Thomas More (Utopia – 1516) tem gerado cidades ideais, e a criação urbanístico-arquitetônica deveria criar cidades reais que incorporam ou encarnam uma perspectiva utópica. Mas o século XX trouxe uma novidade pouco agradável no campo da criação utópica. O cyberpunk em vez de apresentar um mundo ideal e novo, passou-se a representar cidades que exacerbavam o horror, os problemas e potencialidades mais perturbadoras do presente.

É o que vemos em obras de Orwell ou Huxley, classificadas como *utopias negativas*. “São as missas negras do utopismo”, define Jerry Szachi, em *As Utopias ou A Felicidade Imaginada*. O filme *Blade Runner* pertence a esta linhagem de um utopismo paradoxalmente antiutópico, no sentido maior da expressão. Esta utopia negativa ou contrautopia opera pela ampliação estética da loucura político social. A utopia clássica, ao contrário, propõe uma nova ordem. Aponta para o futuro. Em *Human Agression*, Anthony Storr escreveu “A perene capacidade do homem em imaginar a utopia só é superada pelo seu periódico fracasso em atingi-la” (RISÉRIO, 2012, p. 320, grifos do autor).

De acordo com Raymond Williams (2011), assim como a cidade tornou-se novo palco da experiência humana em contraste ao campo, idílio bucólico de tranquilidade, segurança e felicidade, novos elementos foram se instilando na literatura, cuja visão da cidade em geral, desde o início foi bastante negativa. As imagens das cidades enquanto aglomerados urbanos, lugares sujos e lúgubres, onde seres humanos se amontoavam em condições nada salubres persistem e se reforçam na literatura de ficção-científica.

Se analisarmos a criação artística através de sua vertente coletiva, tudo que envolve sua produção envolve compreender o objeto estético enquanto um produto social (BOURDIEU, 1996). O artista, apesar de sua aspiração individual, do desejo de dar forma e de usar da sensibilidade estética própria para criar, não é um ser isolado, imune e intangível. Quando o objeto é produzido, o é para um público real ou potencial. Assim como a própria produção material do objeto recorre a instrumentos e a meios técnicos, a imaginação de



cenários recorre a uma visão do mundo socialmente ativa que encerram objetivos e almejam fins independentemente dos padrões de belo, que cada sociedade adota ou rejeita.

Entre as formulações a respeito das cidades contemporâneas, há um desenvolvimento que coloca em consideração o que se chama por economia informacional, no qual o atual estágio financeiro do capital aliado a infraestrutura de tecnologia comunicacional conduziram “a saturação em larga extensão dos locais pelos signos” (FARIAS, 2010, p. 83). A ideia do capitalismo informacional de Castells (1999) procura descrever o presente enquanto uma época em que a dimensão imaterial da produção seria o fator de coordenação tanto das relações estritamente econômicas quanto das cada vez mais variadas interfaces dessas com a diversidade de fazeres e saberes humanos.

Nessa direção em se tratando do tecido urbano moderno, David Harvey (2002) qualifica o contexto atual enquanto um projeto necessariamente fragmentado, uma colagem de formas passadas superpostas umas às outras que geram configurações arquitetônicas especializadas, que podem ser sensíveis às histórias locais ou aos desejos, necessidades e fantasias individuais utilizando como recurso um ecletismo de estilos arquitetônicos.

Como a inspiração artística, seja na arquitetura contemporânea, seja na imaginação literária, possui um vínculo coletivo enquanto produto social, o produtor cultural é, portanto, tanto receptor, transmissor e intermediário dessa nova cultura tecnológica, que espelham na paisagem urbana a mescla de identidades e estilos de vida distintos e o poder das grandes organizações econômicas não apenas no controle dos fluxos de informações, mas na sua força e presença como um dominante cultural em sociedades capitalistas de riqueza sem precedentes e com altíssimos índices de consumo.

Considera-se, portanto, que o ambiente imaginado das cidades cyberpunk constitui uma construção complexa de experiência urbana que há muito é um cadinho vital para se forjarem novas sensibilidades culturais. “A aparência de uma cidade e o modo como seus espaços se organizam formam uma base material a partir do qual é possível pensar, avaliar e realizar uma gama de possíveis sensações e práticas sociais” (HARVEY, 2002, p. 69).

Se experimentarmos a arquitetura cyberpunk, o caos distópico do temor tecnológico e do controle e desagregação social, como comunicação, se “a cidade é um discurso e esse discurso é na verdade uma linguagem” (HARVEY, 2002, p. 70), temos de dar atenção ao que está sendo dito e como estão sendo assimiladas as múltiplas significações que nos atingem. O olhar do artista na composição da mensagem é próximo ao olhar do turista, dentro da

concepção de John Urry (1996), ele transforma o ordinário, que no caso é a cidade contemporânea, e concede a esse “olhar” uma característica estética que promove e dá significado à paisagem, no caso da cidade cyberpunk uma paisagem futurista é revelada ao seu espectador.

É nesse sentido que as representações de futuro, nos filmes, nas animações, nos videogames, nas histórias em quadrinhos ou em ilustrações ganham sentido na tentativa de compor um corpo urbano que funcione enquanto comunicação. A paisagem usa o corpo da cidade em um conjunto de corpos para servir de mediação à mensagem de que o espaço geográfico urbano do futuro é multifacetado, o espelho exagerado de um espaço de convivência tenso: o do próprio meio urbano.

Assim como Risério apresenta as relações entre utopia e urbanismo como “dois projetismos” que se entrelaçam (RISÉRIO, 2012, p. 321), o universo cyberpunk se move no campo da contrautopia com visões mais concretas de nossos rumos urbanos. O universo cyberpunk conseguiu incorporar a realidade do crescimento que gerou as favelas, as *barriadas* mexicanas os *Kampongs* asiáticos, crescimento esse que transcende a urbanização *per se*, fazendo assim que urbanização e favelização se tornem sinônimos.

As cidades do futuro, em vez de feitas de vidro e aço, como fora previsto por gerações anteriores de urbanistas, serão construídas em grande parte de tijolo aparente, palha, plástico reciclado, blocos de cimento e restos de madeira. Em vez das cidades de luz arrojando-se aos céus, boa parte do mundo urbano do século XXI instala-se na miséria, cercada de poluição, excrementos e deterioração (DAVIS, 2006, p. 29)

Por fim, Fredric Jameson (2007), em seu *Archaeologies of the Future*, afirmou que o cyberpunk era a expressão literária suprema do capitalismo tardio, procurando desta forma revelar a importância dessa ficção para a compreensão da atual fase do sistema econômico dominante, da mesma forma que outros teóricos (Lukács, por exemplo) indicam a literatura de Balzac para o entendimento da primeira fase do capitalismo. Essa afirmação de Jameson se mostra real, em se tratando da forma de organização do espaço, onde algumas “ilhas de riqueza” florescem em torres de escritório ou condomínios fortificados (conforme o item 2.2), ou, no caso do caldo social, representado por um tecido de conexões conflituosas engendrado pela crescente população favelada, separada por muros e exércitos privados, mas conectados entre si por vias e redes de comunicação e, principalmente, pelo consumo das marcas globais (conforme o item 2.3). Dessa forma se a imagem da metrópole no século XX era a dos

arranha-céus e das oportunidades de emprego, porém a nova geografia humana do século XXI revela as metrópoles pensadas nos livros de ficção cyberpunk.

### CAPÍTULO 3

## Cidades do Amanhã: futuros do pretérito?

Nesta dissertação, temos perseguido a proposta de que o cyberpunk é a representação literária e artística de uma distopia urbana. No caso, uma contrautopia ao gosto de alguns autores e de um público que percebiam as mudanças econômicas e sociais que viam ocorrendo na década de 70 e que em grande parte seus efeitos ainda se alastram e são sentidos na contemporaneidade.

Para os autores de cyberpunk, os elementos explorados no capítulo anterior tornaram-se elementos marcantes que determinaram a paisagem urbana atual, fazendo inclusive com que muitos deles começassem a escrever romances sobre o presente. Esse capítulo propõe que o aumento e a acessibilidade às novas tecnologias comunicacionais e a crescente “invasão” da pobreza nas áreas urbanas, criaram novos mecanismos de segregação espacial, de enobrecimento urbano e de investimento financeiro para as grandes corporações que agem cada vez mais como detentores de soluções não só para o caos citadino como também para o salvamento e progresso de nações pobres.

Portanto, o propósito desse capítulo é o de verificar, na medida do possível, como esses elementos que povoaram as narrativas forjadas pelos autores cyberpunk, são utilizados hoje como modelos de ações e políticas empreendidas na contemporaneidade como prospecto de futuro utópico.

Com a reestruturação produtiva do capital, o surgimento de novas tecnologias comunicacionais e informacionais, a expansão crescente das megacidades e a precarização do trabalho, de repente, a *Utopia* humanista de Thomas More, ou mesmo a utopia científica de Francis Bacon, em *Nova Atlântida*<sup>32</sup> (1627), que segundo Raymond Williams (2011) representam, respectivamente, a simplicidade de uma economia de subsistência cooperativa e de consumo livre, assim como a utopia do domínio da natureza através de uma economia industrial especializada, que podem ser vistas como imagens alternativas permanentes,

---

<sup>32</sup>Um dos escritos mais importantes de Francis Bacon (1561-1626), *Nova Atlântida* concebe um Estado ideal regulado por ideias de caráter científico, com uma ordem social altamente especializada, desigual, mas abastada e eficiente.

comuns da ideologia socialista e/ou da utopia progressista (*Op. cit.*, p. 273), não eram mais suficientes.

Assim como nessas “imagens alternativas permanentes” estavam enraizadas, em cada caso, em uma situação social e classista específica, o gênero cyberpunk emergiu dentro de um contexto histórico no qual as incertezas, o medo e a insegurança se tornaram uma sensação inerente na sociedade. Zygmunt Bauman (2009) explora que a estressante sensação de insegurança não teria existido sem a ocorrência simultânea de duas “reviravoltas” que se disseminaram rapidamente por todo o planeta:

A primeira [...] consiste na “supervalorização” (*survalorization*) do indivíduo, liberado das restrições impostas pela densa rede de vínculos sociais. A segunda, que vem logo depois da primeira, consiste na fragilidade e vulnerabilidade sem precedentes desse mesmo indivíduo, agora desprovido da proteção que os antigos vínculos lhe garantiam. Se a primeira revelou aos indivíduos a estimulantes e sedutora existência de grandes espaços nos quais implementar a construção e o aprimoramento de si mesmo, a segunda tornou a primeira inacessível para a maior parte dos indivíduos. (BAUMAN, 2009, p.16-7)

Para Bauman, os “medos modernos” tiveram início com a redução do controle estatal (a chamada desregulamentação) e suas consequências individualistas. O momento em que as relações entre os homens, dentro de uma comunidade ou de uma corporação, e até mesmo os laços entre associações, sindicatos e coletivos são fragilizados até o ponto de serem danificados, e por fim substituídos pela competição, deixou os indivíduos abandonados em si mesmos e entregues a seus próprios recursos (2009, p. 21). Em poucas palavras, “as cidades se transformam em depósitos de problemas causados pela globalização” (p. 32). As cidades contemporâneas são os campos de batalha nos quais os poderes globais e os sentidos e identidades tenazmente locais se encontram e se confrontam, tentando chegar a uma conclusão satisfatória ou pelo menos aceitável para tais problemas.

Vários outros elementos crescem a uma notável dose de inquietação às aspirações e ocupações dos habitantes da cidade. A onipresença de estrangeiros (concorrentes), a ameaça do desemprego, a criminalidade, a progressiva comercialização do setor de saúde, as crises econômicas e também situações cuja origem e cujas causas são indubitavelmente globais, tais como a poluição do ar ou dos recursos hídricos acaba entrando na pauta da cidade

alimentando o paradoxo de Castells (apud. BAUMAN, 2009) de “políticas cada vez mais locais num mundo estruturado por processos globais” (p. 32).

A consequência disto é a segregação cada vez mais forte e excludente que se apresenta na maior parte das metrópoles do mundo. Em São Paulo, Teresa Caldeira escreve que “hoje é uma cidade de muros. Ergueram-se barreiras por toda parte — em volta das casas, prédios de apartamentos, parques, praças, complexos de escritórios e escolas” (CALDEIRA, 1997, p. 159). Conforme Bauman (2009) a incerteza do futuro, a fragilidade da posição social e a insegurança da existência, que “sempre e em toda parte acompanham a vida na modernidade [...]”, diminuem a sensação de controle dos indivíduos e tendem a convergir para objetivos mais próximos e a assumir a forma de questões referentes à segurança pessoal e a segregação-exclusão espacial. Quem possui condições financeiras adquire seu imóvel em um condomínio fechado, que se trata de um lugar isolado que fisicamente se situa dentro da cidade, mas, social e idealmente, está fora dela.

Condomínios fechados são sempre imaginados como mundos à parte. Os anúncios propõem um "estilo de vida total" que representaria uma alternativa à qualidade de vida oferecida pela cidade e seu espaço público. Sugerem a possibilidade de construir um mundo claramente diverso daquele do resto da cidade: uma vida de total calma e segurança. Pretendendo dispensar a cidade, os condomínios fechados tentam ser tão independentes e completos quanto possível, oferecendo os mais variados equipamentos para uso coletivo, que os transformam em uma espécie de clubes sofisticados. Nos anúncios, os equipamentos coletivos prometidos dentro dos condomínios fechados parecem ser ilimitados — de farmácias a salas de bronzamento, de bares e saunas a salas de balé, massagem e esgrima, hortas a bibliotecas, piscinas e solário a tabacarias e salas de vídeo. (CALDEIRA, 1997, p. 160)

O seu isolamento e sua distância da cidade é uma de suas características mais relevantes, e a primeira estratégia do *marketing* imobiliário é a segurança que cercas, muros vigilância contínua, o acesso a serviços oferecem e que servem para manter os outros afastados. Os moradores, então, permanecem separados da turbulenta, confusa e perigosa vida urbana, e tendem a defender esse padrão de “guetos voluntários” para conservar o seu “oásis” de segurança e tranquilidade.

Em *Building Paranoia* (1994), de Steven Flusty, fica claro que a intenção desses espaços vetados é claramente dividir, segregar, excluir e não de criar ligações, convivências agradáveis e locais de encontro, facilitar as comunicações ou reunir os habitantes das cidades.

Os estratagemas arquitetônico-urbanístico identificados e listados por Flusty são os equivalentes tecnicamente atualizados dos fossos pré-modernos, das torres e das seteiras nas muralhas das grandes cidades antigas. Mas, em lugar de defender a cidade e todos os seus habitantes de um inimigo externo, servem para dividir e manter separados seus habitantes: para defender um dos outros, ou seja, daqueles a quem se atribuiu o status de adversários. (BAUMAN, 2009, p. 42)

De fato, escrevendo sobre o mundo pós 11 de setembro Holliger (2006) postula os elementos característicos do cyberpunk que inclui a desintegração social, a presença marcante de tecnologias de comunicação, o elemento “*high tech, low life*”<sup>33</sup> e o lado rebelde e niilista das ruas, levando-o ainda a afirmar que o “cyberpunk é agora”, determinando o “presente-futurista tecnocultural”.

Em seu romance “Reconhecimento de Padrões”, de 2003, Gibson coloca um de seus personagens conjecturando sobre o presente e sobre como o futuro pensará nossos tempos:

“Não temos ideia, agora, de quem ou o quê poderão ser os habitantes do nosso futuro. Nesse sentido, não temos futuro. Não no sentido do futuro que nossos avós tinham, ou achavam que tinham. Futuros culturais completamente imaginários eram o luxo de outra época, na qual o ‘agora’ tinha uma duração maior. Para nós, claro, as coisas podem mudar de modo tão abrupto, tão violento, tão profundo, que futuros como o dos nossos avós possuem um ‘agora’ insuficiente para se manter de pé. Não temos futuro porque nosso presente é volátil demais. (...) Temos apenas gerenciamento de riscos. O desdobramento dos cenários de um momento indeterminado. Reconhecimento de padrões. (GIBSON, 2004: 70)

Norbert Elias (2005) nos lembra “que toda obra de arte com funções artísticas, assim como toda utopia pictórica ou literária, pode ter também, ao mesmo tempo, em ato ou em potência, funções ideológicas” (p. 36).

É aqui que o confronto entre a distopia urbana do *Sprawl*, de William Gibson, e a materialização desse mundo como presente-futurista tecnocultural, adquire seu sentido paradigmático. Há uma mudança de discurso, no qual os planejadores urbanos retiram a norma do “feito” e do “degradado” do cyberpunk que, como uma contrautopia, despertam o medo das pessoas, para uma controvertida apropriação, transformando o pesadelo em ideal e essas terríveis utopias em belas.

---

<sup>33</sup> “Alta tecnologia, baixa vida”

Em cidades como São Paulo, a exemplo da análise de Teresa Caldeira, a tendência a segregar manifesta-se de forma tão brutal e despuorada que se torna um novo cânone do que pode ser considerado “bom” ou “aceitável” em um tom mais otimista do que seria o desejo de urbanidade utópico atual. Desta forma, pode-se dizer que, no decorrer de um conflito longo e exasperado, produtos, como no caso do cyberpunk, que caminham sobre a linha da crítica sistemática aos destinos de nosso futuro, representando claramente a dúvida e a disputa sobre múltiplos aspectos da realidade humana, com um tom severamente pessimista, passavam agora a ser associados a uma pronunciada intenção otimista.

De fato Mike Pondsmith, um dos principais criadores de jogos e *designer* gráfico dentro da temática cyberpunk, ao ser recentemente perguntado sobre qual teriam sido seus “momentos mais cyberpunk” em sua vida, respondeu em seu site<sup>34</sup> que seria a vista do edifício mais alto de São Paulo.



Fig. 6 – Vista de São Paulo do topo de seu edifício mais alto – foto publicada por Mike Pondsmith em 2 de abril de 2014 no site da R. Talsorian Games.

Durante anos, eu tentei descrever o que seria estar olhando para uma paisagem urbana cheia de arranha-céus do porte de Manhattan - que somem no horizonte - em todas as quatro direções cardeais. A maior cidade do hemisfério sul; a sétima maior cidade do mundo, SP é tão grande que muitos dos meus

<sup>34</sup>Inside a designer's head: <https://rtalsoriangames.wordpress.com/2014/04/02/inside-a-designers-head/>



amigos "paulistas" que vivem lá nunca foram do outro lado dela. No chão, as ruas da cidade são um labirinto apertado de edifícios, parques, enormes outdoors (os maiores que eu já vi e eu fui a um monte de lugares ao redor do mundo) e de pessoas misturadas.

[...] as ruas estão cheias de mercados e barracas, onde se pode comprar produtos, comida e bugigangas. Totalmente Cyberpunk. Cartazes gigantes sobrecarregam o olhar, cegando com a mudança de vídeos luminosos. Totalmente Cyberpunk. Então, até eu chegar a Tóquio, SP é a minha principal megalópole Cyberpunk. E eu adoro o lugar. (PONDSMITH, 2014, tradução nossa)

Desta forma, as transformações engendradas nos últimos 50 anos fizeram emergir esquemas utópicos (neste caso, ideias de medo) em franca concorrência com a realidade. Sem dúvida, o hiato entre real e ideal trouxe toda sorte de angústias e frustrações aos autores cyberpunk, sobretudo diante da perspectiva de que finalmente vivemos em “tempos cyberpunk”.

No entanto, o amálgama tenso entre real e ideal não significa, para Elias (2005), nenhum estado de anomia, mas tão somente que essas duas dimensões compõem uma figuração social e definem a produção sociológica da realidade, uma realidade ideacional e ao mesmo tempo concreta. Mediante à longa e maciça produção e consumo cultural das sociedades urbanas, o conflito entre ideal versus real, e sua figuração correspondente (seja o desejo utópico ou o medo distópico), tornou-se parte da estrutura social de personalidade de muitos grupos humanos contemporâneos.

### **3.1 – As cidades privatizadas do futuro**

Segundo as previsões recentes emitidas pelo relatório da ONU *Population Challenges and Development Goals* (2005, p.9), dentro de 15 anos cerca de duas pessoas em três viverão em cidades. Do período que se compreende entre 2005 e 2030, espera-se que a população urbana nas regiões menos desenvolvidas do globo cresça em torno de 1,7 bilhões de pessoas. Esse ritmo de urbanização acelerada dos países pobres fez com que a população das cidades superasse a do campo pela primeira vez na história por volta de 2006.

Com 35 milhões de habitantes em 2005, Tóquio é a aglomeração urbana mais populosa no mundo, seguido por Cidade do México (19 milhões), Nova Iorque-Newark (18,5 milhões) e Mumbai (Bombaim) e São Paulo (18,3 milhões cada). Em 2015, Tóquio continuará a ser a maior aglomeração urbana, com 36,2 milhões de habitantes, seguida por

Mumbai (Bombaim), Rio de Janeiro, Cidade do México e São Paulo, todos que se espera que tenham, pelo menos, ou mais do que 20 milhões de habitantes.

Segundo projeção da ONU, em 2030, teremos 61% da população mundial vivendo em cidades. Em 1975 este índice era de 37%. Das 21 maiores metrópoles do mundo 14 estão em países subdesenvolvidos. Esse percentual deverá aumentar 89% em 2030. Ou seja, as projeções indicam uma multiplicação das grandes cidades nas regiões pobres, num cenário radicalmente diferente de 50 anos atrás, quando apenas 100 aglomerações urbanas tinham mais de 1 milhão de habitantes, e a maioria delas localizava-se em países ricos. Ainda segundo a ONU, em 2030 haverá 527 grandes cidades sendo 2/3 delas localizadas nos países menos desenvolvidos (2005, p. 10).

Segundo os planejadores urbanos, num futuro breve, as cidades globais desenvolvidas continuarão a concentrar as sedes das multinacionais e grande parte do dinheiro que gira pelo mundo, porém, também continuarão a sofrer com poluição, congestionamentos e violência – ponto comum nos prognósticos dos urbanistas: o aumento da tensão urbana nas cidades provocada pela crescente desigualdade entre seus habitantes.

O “problema”, como diz Zygmunt Bauman (2009), é que essa expansão urbana acelerada, reforça e contribui para a produção de uma sensação de caos que nossas ações só fazem agravar (p. 54). A cada nova atitude tais como a construção de prédios sem marquises para evitar o acúmulo de sem-teto e “marginais” em dias de chuva, o uso de seguranças armados, a diminuição do espaço da calçada ou até mesmo a exploração da insegurança e do medo por publicitários na venda de SUV<sup>35</sup> “que nos Estados Unidos já alcançaram 45% da venda total de automóveis” e foram “rotulados na vida urbana como cápsulas defensivas” (p. 54), faz surgir um mundo mais desconfiado e medroso, e induz a ações defensivas posteriores que terão inevitavelmente o mesmo efeito.

Desta forma, os planejadores urbanos e formuladores de políticas públicas para as cidades, recomendam o planejamento como antídoto para o caos. Apostam em parcerias entre a sociedade civil e o governo. Preconizavam que será necessário coordenar ações locais e iniciativas conjuntas entre cidades de uma mesma região (GOHN, 1999).

Descentralização, parcerias do governo com a iniciativa privada e participação popular são palavras de ordem e diretrizes preconizadas como solução para os atuais dilemas das cidades. Uma revolução na administração também é

---

<sup>35</sup> SUV: *Sport Utility Vehicle* ou Veículo Utilitário Esportivo, carros grandes e geralmente de luxo, concebidos para suportar os deslocamentos e os “perigos” das cidades.

proposta: menos burocratas, menor burocracia nos procedimentos de gestão, e maior participação dos cidadãos. Essa é a fórmula recomendada nos quatro cantos do universo, em congressos e relatórios de diferentes instituições. GOHN, (1999, p. 5)

A fim de dar vazão a esses processos, a ideia de transformações graduais de uma zona urbana, na maioria dos casos popular, para uma região nobre tem sido cada vez mais comum. Esse processo de “gentrificação”<sup>36</sup> se expande pelas grandes cidades e é cada vez mais facilmente identificado, correspondendo a transformação de uma região ou bairro alterando-se as dinâmicas da composição do local, tal como novos pontos comerciais ou construção de novos edifícios, de forma a valorizar a região.

Talvez o exemplo mais notório, seja o *Sony Center* na Postdamer Platz em Berlim, Alemanha. Como parte de um esforço de requalificação para a área, um complexo de sete edifícios foi construído e inaugurado em 2000, por um projeto do arquiteto teuto-americano Helmut Jahn, com patrocínio e como sede europeia da empresa multinacional japonesa *SONY Corporation*.

O local de construção do Sony Center era originalmente um movimentado centro da cidade de Berlim no início do século 20. No entanto, a maioria dos edifícios foi destruída ou danificada durante a Segunda Guerra Mundial. De 1961 em diante, a maioria da área tornou-se parte do terreno do Muro de Berlim resultando na destruição dos edifícios remanescentes. Após a queda do Muro de Berlim em 9 de novembro de 1989, a praça tornou-se o foco da atenção de novo, já que era uma localização atraente que de se tornara disponível no centro de uma grande capital europeia.

O complexo, com áreas de comércio, lazer, negócios e moradia renovou a praça Potsdamer com projeto que se destaca pelo design da cobertura do pátio principal: um cone assimétrico, que mais parece um guarda-chuva aberto em vidro e tecido, que se adapta a ação do vento, chuva ou neve. No centro do complexo, a cobertura da arena principal aproveita a luz natural tanto durante o dia como à noite, graças ao uso de materiais como vidro e tecido de fibra de vidro recoberto por Teflon. A construção ganha efeitos de *luminotecnia* à noite, com matizes de luz que refletem sobre o tecido branco e o vidro. A estrutura cobre o *Fórum*, a arena central do complexo, com quatro mil metros quadrados, onde estão quatro dos sete edifícios do conjunto, com quarenta metros de altura. Ele ainda contém um tanto de lojas,

---

<sup>36</sup> Forma aportuguesada da palavra inglesa *gentrification*.

restaurantes, um centro de conferências, um hotel de luxo, apartamentos residenciais, escritórios, museus, cinemas, um teatro, uma versão pequena de um parque temático da *Legó*<sup>37</sup> e conexões *wi-fi*<sup>38</sup> estão disponíveis para todos os visitantes.



Fig. 7 – Sony Center, Postdamer Platz, Berlim

De fato, a concepção de possibilitar uma conexão sem fio ainda é algo pequeno próximo dos projetos empreendidos por empresas de tecnologia tal como a IBM, Siemens, Intel, Microsoft e Cisco, pelo que se denomina *smart-cities*, ou, cidades inteligentes. Essas grandes empresas de tecnologia buscam soluções para os grandes problemas das cidades, vendendo programas que mapeiam dados que vão desde vazamentos de água até a poluição do ar e controle de trânsito. Ações que têm sido compreendidas como a nova alternativa para o crescimento e controle urbano sustentável, relacionados ao fornecimento inteligente de serviços essenciais, como: energia, transporte público, saúde, água e educação, entre outros (DANISH SMART CITIES, 2012).

<sup>37</sup> *Legó* é um popular brinquedo de construir manufaturado pela empresa dinamarquesa *Legó Group*, e com diversos parques temáticos chamados de *Legoland*.

<sup>38</sup> *Wi-Fi*: uma certificação que permite a conexão de dispositivos específicos a uma rede local sem fios (*wireless-fidelity*, ou, fidelidade sem fio).

Em Cingapura, em Estocolmo e na Califórnia, por exemplo, a IBM coleta dados sobre o trânsito e os processa com algoritmos para prever onde acontecerão os engarrafamentos uma hora antes que eles comecem. No Rio de Janeiro, a mesma empresa construiu uma sala de controle onde diversas telas reúnem dados de sensores e câmeras localizadas em toda a cidade. No total, a IBM tem cerca de 2,5 mil projetos de cidades inteligentes no mundo e, inclusive, registrou a expressão *smarter cities*<sup>39</sup>.

No entanto, a crítica é dura à atuação dessas empresas para a resolução de problemas urbanos. Anthony Townsend, diretor do Instituto do Futuro<sup>40</sup> e autor do livro *Smart Cities* (2013), questiona a reestruturação das cidades sob a tutela de empresas que não dão ouvidos às necessidades dos cidadãos, tratando-os como consumidores e não como cidadãos. O autor tenta alertar para o perigo de se construir toda uma rede de controle, sem a participação ativa dos habitantes de uma grande cidade ressaltando a crítica sistemática do planejador urbano Christopher Alexander em seu artigo *A City is Not a Tree*, e sua estrutura de cidade como uma árvore, ou seja, planejada e orientada de cima para baixo.

Esses sistemas, capazes de coletar grandes volumes de dados, podem e são utilizados para mapear a tanto a movimentação do tráfego urbano, como também conseguem mapear o volume de publicações compartilhadas via redes sociais nas áreas focos de grandes manifestações conforme registrado e utilizado para a contenção dos tumultos da Inglaterra<sup>41</sup> no verão de 2011 (BATTY, 2012, p. 499).

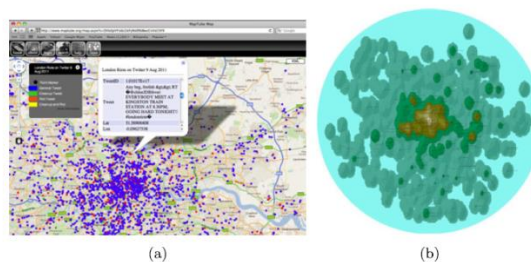


Fig. 8 – Mapeamento de publicações do Twitter<sup>42</sup> : a) as revoltas de Londres, 2011; b) um mapa de publicações via Twitter durante 24h em Paris.

<sup>39</sup> “Cidades mais inteligentes” em tradução livre

<sup>40</sup> Uma organização de pesquisa sem fins lucrativos com sede na Califórnia, que se propõe a estudar a tecnologia, nas suas mais variadas vertentes, e o seu impacto na qualidade de vida, nos negócios e na história do conhecimento humano. ([www.iftf.org/home](http://www.iftf.org/home) - [www.institutodofuturo.com.br](http://www.institutodofuturo.com.br))

<sup>41</sup> Os tumultos na Inglaterra ocorridos em agosto de 2011 foram uma série de manifestações onde houve confrontos entre a população e a polícia, saques e incêndios criminosos. A princípio surgiu em distritos de Londres, depois de uma manifestação pacífica, para pedir esclarecimentos às autoridades sobre o assassinato de Mark Duggan por membros armados da Polícia Metropolitana de Londres, espalhando-se em seguida por outras cidades do país.

<sup>42</sup> Twitter é uma rede social que permite aos usuários enviar e receber atualizações pessoais de outros contatos (em textos de até 140 caracteres, conhecidos como "tweets"), por meio do website do serviço, por mensagem de celulares e por softwares específicos de gerenciamento.

A principal característica para cidades inteligentes pode ser definida como uma sociedade interligada por meio das tecnologias da informação e comunicação, mas a realidade é que a maioria desses processos ainda é em pequena escala, como as iniciativas de geração de energia solar ou programas de compartilhamento de transporte. No entanto, essas iniciativas tendem a crescer até tornar a infraestrutura de dados tão importantes quanto à infraestrutura de trens e estradas. Na agenda política da Coreia do Sul, por exemplo, as *u-cities* (*ubiquitous cities*, ou seja, *idades ubíquas*), são projetos a se concretizar em 2015, não só buscando impulsionar a economia nacional, mas também minimizar as disparidades regionais, otimizando o uso de informações e amparar a criação de conhecimento nas comunidades através da tecnologia (HO LEE et. al., 2008, p. 149),

O objetivo da u-city é construir um ambiente ecológico e sustentável, onde qualquer cidadão pode obter quaisquer serviços em qualquer lugar e a qualquer hora através de quaisquer dispositivos de tecnologia de informação ou comunicação a sua disposição. Colocando a tecnologia em contato entre os todos os elementos urbanos e com os habitantes de um local, isto permitiria uma comunicação quase que onipresente entre todas as pessoas e entre objetos que estejam conectados a rede de computadores. Desta forma, a proposta visa aumentar a eficácia no planejamento urbano e melhorar a administração urbana através da utilização de aquisição de dados e informações em tempo real que são monitorados via computadores embutidos em todas as partes da cidade.

O *Songdo International Business District* (Songdo IBD) é sem dúvida a mais ambiciosa iniciativa para se construir a cidade do futuro. Em uma área de 6 km<sup>2</sup> tomada do Mar Amarelo, a 65 km de Seul, um investimento de 40 bilhões de dólares é considerado o maior investimento imobiliário privado já realizado e destina-se a ser um centro financeiro global. Com os mais altos arranha-céus da Coreia, infraestrutura urbana de alta qualidade, sistema viário impecavelmente planejado e o traçado urbano assinado pelos americanos *KPF Architects*<sup>43</sup>, além de prédios assinados por arquitetos consagrados, como Daniel Libeskind<sup>44</sup>. O gigantesco empreendimento de Songdo IBD pretende ser finalizado em 2015 e será a mais moderna área urbana da Ásia. Propõe-se como uma mistura de Paris, Nova

---

<sup>43</sup> Kohn Pedersen Fox Associates (KPF) é um dos maiores escritórios de arquitetura do mundo, oferecendo serviços de arquitetura, interiores, programação e planejamento mestre para clientes do setor público e privado.

<sup>44</sup> Arquiteto famoso por sua produção arquitetônica marcada por ângulos imponentes, geometrias que se intersectam, fragmentos, vazios e linhas picadas de uma forma exuberante. Foi o arquiteto de diversos museus e galerias, e desenvolveu o projeto do *One World Trade Center* (antes conhecido como *Freedom Tower*), a torre central do novo complexo *World Trade Center*, que se encontra em construção no *Ground Zero* em Nova York.

York, Veneza e Dubai, com canais aprazíveis, bulevares arborizados, um parque inspirado no Central Park e torres rivalizando em altura e exibicionismo com as dos Emirados Árabes (o Northeast Asia Trade Tower – NEATT –, possui 312 metros de altura).

Songdo pretende ser a primeira “*u-city*” do mundo, uma cidade “wireless” onde tudo está conectado, registrado e personalizado. Através da sua iniciativa de computação ubíqua, a Coreia do Sul investe em um sofisticado circuito cultural e educativo, com um ambicioso projeto de campus universitário global e também tenta ser uma metrópole “ecológica”, com 40% de sua área destinada a áreas verdes e com baixas emissões de carbono, através de uma malha de transporte público sem protagonismo de automóveis privados, investindo em metrô e numa rede de táxis aquáticos elétricos.

O empreendimento é uma *joint venture*<sup>45</sup> entre uma empresa americana (Gale International) e uma coreana (Posco) em parceria com a cidade de *Incheon*. Oficialmente se apresenta como a primeira cidade do mundo planejada para ser um centro financeiro e administrativo, além de ser a cidade mais verde e sustentável do continente asiático. Espera-se 65 mil moradores e a geração de 300 mil empregos, além de sedes de multinacionais que operam na Ásia. Songdo também pode ser considerada uma “aerotropolis”: uma urbe que é planejada tendo o aeroporto como um importante foco e motor. Ela está ligada diretamente ao Aeroporto Internacional de Incheon (o maior da Coreia do Sul), que fica apenas a 15 minutos da nova cidade, conectados por uma ponte. A cidade foi estrategicamente planejada para estar perto do aeroporto e a 3 horas de voo das mais prosperas cidades da China, Japão e da Rússia Oriental.

Várias empresas globais já estão investindo em Songdo, que foi planejada e criada por corporações justamente para ser um exemplo ao mundo corporativo, aonde os executivos globais teriam acesso a internet em qualquer hora e lugar, um hospital de ponta, centros culturais sofisticados e um campus universitário de nível internacional.

Porém a crítica urbanística questiona o quanto que cidades planejadas por grandes corporações privadas, destinadas a um determinado estrato social, irão realmente se constituir em “cidades”. Planejadores como Anthony Townsend (2013) reafirmam a dúvida sobre o quanto uma cidade aonde tudo é registrado e gravado, conectado a internet, pode ser

---

<sup>45</sup> *Joint venture* é uma expressão de origem inglesa, que significa a união de duas ou mais empresas já existentes com o objetivo de iniciar ou realizar uma atividade econômica comum, por um determinado período de tempo e visando, dentre outras motivações, o lucro.

“espontânea”. Para os detratores dessas iniciativas privadas, as u-cities são um sofisticado meio de controle e vigilância social e uma cidade não democrática.

No entanto, essa tendência se instaurou como solução para os problemas urbanos mundiais e cada vez mais cidades e bairros saem das pranchetas de empresas privadas, e com a participação dos poderes públicos apenas cedendo terras e com investimentos em infraestrutura básica. Para Paul Romer (TEDTalks: 2009), um renomado economista americano da *Stanford University*, a solução para tirar países asiáticos e africanos da pobreza está justamente nessa premissa que é dar-se uma grande parte de suas terras para um país rico.

Desta forma, especialistas em políticas de Washington podem assumir um pedaço de Ruanda, e convidar juntamente a *General Motors Company*, a *Microsoft Corporation* e a *The GAP Inc.*, para iniciar fábricas e controlar setores inteiros de, respectivamente, transporte, telecomunicações e vestuário deste local. Essa é a ideia das *Charter Cities*<sup>46</sup>, no qual países pobres devem desistir de sua soberania nesses territórios em troca da promessa de maior prosperidade e progresso para as suas regiões.

Paul Romer se inspira em Hong Kong para amparar sua ideia. No final da primeira guerra do ópio em 1842, os chineses foram forçados a ceder Hong Kong para a Inglaterra. Ao longo dos próximos 150 anos, a pequena ilha se transformou na maior história de sucesso capitalista da Ásia. A perda da China de Hong Kong não deve ser visto como uma humilhação nacional ou grande injustiça internacional, de acordo com Romer, mas como "uma intervenção", que tem "feito mais para reduzir a pobreza no mundo do que todos os programas de ajuda oficial do mundo do século XX combinados – e em uma fração do custo". É "o que o mundo precisa", argumenta, “não de uma, mas de 100 Hong Kongs” (TEDTalks, 2009).

A ideia de construção de cidades privadas divide opiniões. Muitos acreditam no conceito enquanto algo novo para estimular o crescimento econômico. Defendem que o “fretamento” de cidades facilitaria o desenvolvimento e investimento estrangeiro, e que ainda iria reduzir a influência das redes criminosas. Aqueles que se opõem ao conceito (MALLABY, 2010; e CHAKRABORTTY, 2010), no entanto, rejeitam a proposta neoliberal acusando-a como um presente para os ricos, uma continuação do domínio oligárquico e uma

---

<sup>46</sup> Cidades fretadas, numa tradução literal. O nome é uma inspiração para as cidades que seriam fundadas sobre um “manual de regras” diferente de seus países de origem para desta forma, atrair investimentos, empresas e habitantes.



ameaça à governabilidade democrática. Essas objeções no contexto das políticas económicas são consideradas agravantes de desigualdades, de pobreza e de desemprego.

No entanto, essa ideia recebe endosso de governos como o da China, da Coreia do Sul e da Honduras. Pepe Lobo, atual presidente de Honduras, já chegou a “fretar” um grande pedaço de terreno nacional para investidores estrangeiros, para se construir uma zona livre mercado na América Central e com leis diferenciadas em relação ao restante de seu país. Romer, a princípio parte do projeto hondurenho, pediu seu desligamento de participação da iniciativa, porém segue defendendo que sua ideia não seja uma nova forma de colonialismo:

Por que isso não é colonialismo? O ponto negativo do colonialismo, e que também é ruim em parte de nossos programas de ajuda, é que ele envolvia elementos de repressão e condescendência. Este modelo é baseado em opções. Para os líderes e para as pessoas que irão morar nesses novos lugares. E opção é o antídoto para a repressão e a condescendência. (TEDTalks, 2009)

Porém, como criticou Rosemary Joyce, professora de antropologia da Universidade da Califórnia em Berkeley, o conceito *charter-cities* "presume que certos lugares do mundo estão muito para trás para se permitir o luxo de aspectos regulares de governo democrático, como a autodeterminação por meio de eleições com base no princípio de uma pessoa, um voto" (JOYCE apud. PHILLIPS, 2014).

O plano de Paul Romer envolve, resumidamente, numa mudança de regras na escala correta. Ou, em outras palavras, na mudança localizada das leis. Mudar as regras em uma vila, até que é possível. Mas uma vila seria muito pequena para produzir os benefícios que poderia obter se milhões de pessoas trabalhassem sob “boas regras”. Por outro lado, se a nação é muito grande, se você tentar mudar as regras em toda a nação, você dará chance para algumas pessoas aguardarem para ver como as coisas vão evoluir, enquanto outros aderem às novas regras. Mas as cidades dão essa oportunidade de criar novos lugares, com novas regras, que as pessoas podem então aderir. E elas são grandes o suficiente para produzir todos os benefícios que se pode ter quando milhões trabalham juntos sob novas regras (TEDTalks, 2009).

Desta forma a *joint venture* entre empresas e governos é a resposta para atrair habitantes para novas cidades, construídas sob novas leis e organização, que funcionasse como atrativo para a escolha das pessoas de habitarem aquele local, enquanto a maioria das cidades do mundo não quer sequer receber novos habitantes (TEDTalks, 2011).

### 3.2 – Uma neocolonialidade metropolitana

Diante das paisagens acima descritas, talvez seja possível supor que a colonialidade do poder continua a ser uma estratégia nos dias de hoje, atuando não mais com argumento de “missão civilizadora” como foi utilizado durante anos pelos países europeus para justificar o colonialismo na América, África, e Ásia, mas agora é um atributo de grandes empresas atuando como “missão modernizadora”. Desta forma, assim como antigamente, a configuração da modernidade na Europa ainda sustenta que não pode haver modernidade sem colonialismo, que o colonialismo é constitutivo da modernidade, e não derivativa (MIGNOLO, 2005).

De fato, apesar da maioria dos países pobres terem se livrado da colonização imperialista do fim do século XIX, ainda é evidente que para que o imperialismo exista não há necessidade de dominação colonial. A situação pós-colonial ainda deixa esses países como uma figura imaginária enraizada em clichês e formas abreviadas em hábitos de pensamento, que de certa forma tenta ainda conservar o essencial do que caracteriza o regime colonial.

A situação pós-colonial apesar de ter forçado os principais países colonizadores a recuarem e fazer concessões no campo político, esses manearam “estruturas coloniais” e se esforçaram muito para não perder a guerra da dominação colonial. Desenvolvem-se assim, um conjunto de estratégias, sejam elas econômicas ou culturais que tentam conservar o essencial do que caracteriza o regime colonial.

A mais nova cartada é a articulação com as grandes empresas multinacionais, que alimentados por esse jogo de interesses políticos passam a ensejar condições e a fazer promulgar leis adequadas aos interesses sociocorporativos e não dos interesses das pessoas que compõem a população do país como um todo, em troca da promessa de desenvolvimento e progresso da nação.

Isso apresenta uma complicação para os países no centro do capitalismo global em estender conceitos como o de cidadania, Estado, sociedade civil, esfera pública, direitos humanos, igualdade perante a lei, democracia, soberania popular e justiça social. Uma demonstração de que há ainda uma dificuldade de aplicabilidade política e de superação da política colonial como modelo capitalista de hegemonia política.

Isso se articula ainda com o que diz Scott Lash, quando trata das formas de vidas tecnológicas e argumenta que “no capitalismo tecnológico, o poder opera talvez menos através da exploração que da exclusão” (LASH, 2002, p. 31). Ter propriedade real dos meios

de produção carrega consigo o direito de exploração, mas possuir também a propriedade intelectual carrega consigo o direito de excluir. Ser proprietário de uma marca comercial empurra para trás as fronteiras do proprietário em si, e exclui qualquer outra pessoa que não o proprietário de valorizar aquela marca comercial.

Tornar empresas proprietárias de cidades inteiras não é apenas permitir a manipulação e usufruto de grandes áreas a seu bel prazer, com suas próprias leis e distribuição de poder governamental, quando legitimar o direito de excluir dos mesmos. Nesse atual paradigma tecnológico, classe social se torna uma questão de acesso e suspensão das formas de vida tecnológicas.

Esses processos emergem como uma ideologia sobreposta ao mundo moderno e estabelece uma série de instituições e visões de mundo que sustentam o sistema capitalista. O medo que os cidadãos possuem com a segurança pessoal e o isolamento social (conforme item 3.1) são um dos pontos dessa ideologia e que, segundo Mike Davis, é o pavor que consome Los Angeles, sobre o qual ele escreve:

Diante da incontrolável pobreza urbana e da população sem-teto, e apesar de uma das maiores expansões da história econômica americana, um consenso bipartidário insiste em que todos os orçamentos devem ser equilibrados e os direitos reduzidos. Sem esperança de novos investimentos governamentais para melhorar as condições sociais fundamentais, somos forçados, em vez disso, a fazer crescentes investimentos públicos e privados em segurança física. A retórica da reforma urbana persiste, mas a essência está extinta. “Reconstruir L.A.” significa simplesmente acolchoar o *bunker*. (DAVIS, 2001, pg. 346)

Uma consequência dessa demanda foi a continuada erosão da divisa entre arquitetura e a defesa da lei. Essa concepção se expande para além das bordas nacionais e vai buscar novos “acolchoamentos” contra os “bárbaros” não mais tão distantes e que irrompem as fronteiras dos países ricos com seus casos de pobreza, corrupção, guerras e de má gestão econômica e política. À medida que a vida na cidade fica mais selvagem, os diferentes ambientes sociais adotam estratégias tecnológicas de acordo com os meios de que dispõem, o que agora inclui a criação de novas cidades sob as novas regras de conduta e organização: um campo de testes feito com pessoas reais que escolham viver lá.

Isso apenas reforça o estilo de pensamento baseado em uma distinção ontológica e epistemológica feita entre “o Oriente” e (a maior parte do tempo) “o Ocidente” de Edward

Said. Ele destaca que intelectuais sempre tiveram um papel decisivo na construção histórica dos saberes que reforçam estas distinções, autorizando opiniões sobre o “Oriente” descrevendo-o, colonizando-o e governando-o (SAID, 1990, p. 15).

O autor destaca que o Oriente é “uma ideia que tem uma história e uma tradição de pensamento, imagística e vocabulário que lhe deram realidade e presença no e para o Ocidente. As duas entidades geográficas, desse modo, apoiam e, em certa medida, refletem uma à outra” (SAID, 1990, p. 17). Dessa forma, clama-se atenção para a importância das ideias:

“[...] ideias não são construtos sem consequências, simples palavras ao vento ou pensamentos sem efeitos na realidade exterior [...] ideias possuem sempre uma relação interna com valores e, portanto, encerram uma avaliação da realidade, na medida em que definem e separam o importante do secundário. Nesse sentido, ideias se entranham no cotidiano e em práticas sociais, permitindo uma direção singular aos comportamentos individuais e coletivos. Elas institucionalizam e produzem, a partir daí, uma seletividade que confere e expressa uma certa singularidade social ou cultural.” (SOUZA, 2000, p. 160)

Desta forma, o Oriente não é uma apenas uma ideia ou uma criação, é uma realidade correspondente. A força dessas ideias transforma em realidade uma relação de dominação e poder com vários graus. Desta forma, há uma imposição determinante sobre a maior parte do conhecimento produzido no Ocidente contemporâneo, uma relação complexa de hegemonia em que certas ideias predominam sobre as outras sendo ativamente mais influentes que outras.

Essa polaridade entre o Ocidente e o resto do mundo – West/Rest, conforme Sérgio Costa (2006) – encontra-se na base da constituição das ciências sociais, e para as estruturas e os valores encontrados nas sociedades denominadas ocidentais, tornaram parâmetros universais do que se entende como sociedades modernas. As sociedades não-ocidentais passam a figurar como incompletude em face ao padrão moderno e de estar sempre aquém deste (COSTA, 2006).

O esforço de desconstrução dos binarismos coloniais vem seguindo percursos diversos no âmbito dos estudos pós-coloniais. O foco é em demonstrar como a polaridade West/Rest constrói, no plano discursivo e legítima, no âmbito político, uma relação assimétrica irreversível entre o Ocidente e seu outro e acaba por ofuscar aquilo que supostamente busca

elucidar, a saber, as diferenças internas dessa multiplicidade de fenômenos sociais subsumidos nesse outro genérico.

Os países pobres, portanto, são um produto histórico da dominação colonial, mas, nunca foram sua extensão, porém, nos parâmetros da modernidade do século XXI a matriz do Ocidente tem de ser, de alguma forma, reproduzida em outros países. Países que possuem economias em desenvolvimento e esferas públicas tímidas, bem como estados fracos como foi a colonização no início do século XIX (DOMINGUES, 2011, p. 34) e que ao longo do processo de modernidade se defrontaram com a emergência de uma civilização global moderna e altamente heterogênea.

Desta forma, o momento presente é tenso; nele, novas tecnologias se apresentam como a solução para as mazelas sociais e estão sendo aplicadas e difundidas cada vez em maior escala, enquanto o poder sociopolítico e suas instituições tentam se adaptar ou são incapazes de solucionar os desafios da era contemporânea. Por isso, trata-se de um momento de desolação e pessimismo para autores como William Gibson que traduz com propriedade o espírito de pânico e ansiedade em relação ao presente e ao futuro além de mapearem forças que causam o mal-estar do nosso tempo.

Portanto, essa realidade não está distante do que foi escrito por Gibson trinta anos atrás. A questão das fronteiras é fundamental no *cyberpunk* e esse modo de ver descreve tendências contraditórias. Uma no sentido da maior assimilação, da destruição das fronteiras culturais e raciais e da homogeneização da sociedade e da cultura, alcançado pelo acesso amplo a tecnologia, que rompe o espaço, conectando a todos numa rede informacional de comunicação, contato e troca de conhecimentos e, em contraposição à outra, de crescimento do medo e da segregação urbana, da ênfase nas forças empresárias que controlam a tecnologia, seus usos e abusos.

Para Gibson, os imperativos do acúmulo capitalista e da competição como motivação básica dos seres humanos, continuam sendo princípios organizadores da sociedade. Seus livros suscitam a questão sobre quem deve ter acesso e quem deve controlar a informação, e mais, sobre seus usos e abusos, cientes que seu desenvolvimento é algo inevitável e que está acontecendo diante de nossos olhos, reconfigurando o nosso espaço urbano e nossa forma de organização.

## CONCLUSÃO

Retomando as minhas indagações subjetivas que motivaram esse trabalho, chego à conclusão que mesmo antes de iniciar, na graduação, o curso de Ciências Sociais, quando tinha em mãos qualquer texto literário, era sempre os cenários onde se desenrolava a ação que despertavam meu maior interesse. Eu tentava entender o processo artístico do escritor, que por meio de palavras, construía tais espaços. No decorrer da leitura as palavras sugeriam imagens que se formavam, mentalmente, as cenas, conforme o texto suscitava. O mágico da literatura residiria no número infinito de possibilidades interpretativas. O mesmo texto pode ser lido por diferentes pessoas e cada uma atribui feições diferentes para as personagens e imagina os espaços de um determinado modo. Essas imagens mentais podem, inclusive, mudar com uma segunda leitura, pois se relacionam diretamente com o repertório individual, que por sua vez, é constituído e modificado diariamente.

Já durante a graduação, não foi difícil perceber que as análises sociológicas e etnografias também eram formas de produções textuais que assim, como os romances, são textos que falam de sujeitos, de experiências individuais, que envolvem escrever sobre alguma coletividade. Eu considerava ambos como verbalização da vitalidade em um dado momento, pois ambos exploram em distintos campos de expressão maneiras diferentes de dizer sobre o “mundo real” e sobre “pessoas reais”.

Interessava-me a perspectiva da leitura, que é o lugar onde se realiza o encontro do tradutório entre o mundo daquele que escreve e o mundo daquele que lê. Como diria Roland Barthes (1992, p. 22), escrever é como um desejo de representação do real, por mais que se reconheça sua impossibilidade, portanto ler também é uma representação do real. Neste sentido, como leitor, eu estou interessado no diálogo com escritores ou sociólogos e com a encenação das linguagens em seus romances e etnografias, reconhecendo que elas estão sempre saturadas por “heteroglossias” e por linguagens justapostas, como sugere Bakhtin (1993).

Bakhtin descreve a heteroglossia como a interação de múltiplas perspectivas individuais e sociais, representando uma estratificação e aleatoriedade da linguagem;

portanto, mostrando-nos o quanto não somos autores das palavras que proferimos (BAKHTIN, 1993). O filósofo russo diz que até mesmo a forma pela qual nos expressamos vem imbuída de contextos, estilos e intenções distintas, marcada pelo meio e tempo em que vivemos, nossa profissão, nível social, idade e tudo mais que nos cerca.

Para Williams, essa ideia da determinação deve ser compreendida na totalidade do processo social, já que se delimita na forma como a sociedade funciona enquanto processo constitutivo, com pressões muito poderosas que são internalizadas e se tornam vontades individuais. Ideias que influenciaram também a sua concepção de forças produtivas, que para ele seria “um dos e todos os meios de produção e reprodução da vida real” (WILLIAMS, 1979, p. 94). A cultura passa a ser vista como uma força produtiva, essencial na produção “de nós mesmos e nossas sociedades”.

Desta forma, para mim, foi um caminho natural ler os textos de sociologia ou antropologia urbana e ficar imerso na multiplicidade de símbolos que torna indissolúvel a aliança entre o homem, a escrita e urbe. A cidade em si, também possui uma linguagem, e isso se percebe, ao legitimar em seu corpo, a gravação de uma hierarquia social e política que obriga seu cidadão a dizer, sem sentir, o discurso instituído (DIAS, 1986, p. 8). Contudo, apesar do concreto, do vidro e do aço, do brilho impessoal de luzes e vitrines, da paisagem petrificada pelos hábitos da estratificação e do controle social, é um corpo que vive e que irradia linguagem e se move pela energia de homens e coisas.

A imagem da cidade e a produção arquitetônica, na sua visão mais ampla são recheadas de símbolos, o que representa algo para além da sua função específica, do atendimento a uma finalidade imediata. É simbolizada pela somatória de valores subjacentes a um determinado conjunto social. Aldo Rossi, por exemplo, em seu livro *A arquitetura das cidades*, observa que o desenvolvimento das cidades é tal como o desenvolvimento de uma arquitetura resultando em um ambiente construído:

Entendo a arquitetura em sentido positivo, como uma criação inseparável da vida civil e da sociedade em que se manifesta; ela é, por natureza, coletiva. Do mesmo modo que os primeiros homens construíram habitações e na sua primeira construção tendiam a realizar um ambiente mais favorável à sua vida, a construir um clima artificial, também construíram de acordo com uma intencionalidade estética. Iniciaram a arquitetura ao mesmo tempo que os primeiros esboços das cidades; arquitetura é, assim, um fato inseparável da civilização e é um fato permanente, universal e necessário. (ROSSI, 2004, p. 1)

Ao mesmo tempo em que se dá destaque à cidade como fruto das relações sociais, não se pode descuidar dos aspectos simbólicos e das representações imaginárias associadas às formas. Desta forma, esta visão associando a estética a uma determinada expressão de poder me abriu uma nova perspectiva de análise sobre as cidades futurísticas imaginadas e seu impacto nas relações humanas e nos atuais projetos urbanos.

Portanto, a partir da consideração de que escritores de ficção científica utilizam narrativas aceitas dos entendimentos do passado e do presente comum para enquadrar as suas visões do futuro, essa análise se propôs a investigar de que maneira escritores de uma subcategoria específica de ficção científica, o cyberpunk, teceram a paisagem de uma cidade futurística, caótica e distópica, como um espelho para as nossas próprias experiências e ambientes sociais. Como a partir desses espelhos distorcidos por especulação e exagero, eles levam a imaginação humana a pensar sobre os problemas presentes e sobre futuros desafios, um estratagema poético e racional que deriva de sua percepção de padrões econômicos, sociais e culturais.

No início do trabalho, o objetivo era apontar a importância do espaço na composição geral da narrativa e, por meio de análise, demonstrar os elementos mais importantes que este elemento adquiria na trilogia do *sprawl* de William Gibson. O esforço do autor em desconstruir não só o espaço físico como um terreno sólido para nosso futuro também atinge a própria desconstrução das personagens na obra, que são marginais das ruas, humanos fragmentados que vivem num embate que questiona não só o corpo físico diante das melhorias físicas e neurais pela cibernética, quanto desconstrói a própria personalidade diante de computadores que podem desenvolver a sua própria inteligência de autoreconhecimento (inteligência artificial).

Partiu-se daí então, uma elaboração das experiências que poderiam estar balizando as criações dos autores de cyberpunk, se aprofundando nos temas das cidades globais e a dissolução das fronteiras por via do crescimento da conectividade entre os grandes centros econômico-financeiros-culturais e também entre as pessoas, fazendo da tecnologia de comunicação um elemento de fricção e contato entre diferentes culturas, rompendo barreiras e causando mudanças na estrutura social.

O aumento da pobreza, o crescimento das favelas e dos conflitos urbanos serviram também como marcadores para uma expectativa de um crescimento desorganizado e problemático para nosso futuro cada vez mais urbanizado. O cyberpunk torna-se uma utopia



negativa sobre cidades profundamente divididas. As cidades imaginadas são grandes, ruins, segmentadas e desconcertantes, porém seus traços ainda são tão estimulantes que funcionam como grandes máquinas que facilitam a comunicação, o encontro e o conflito com o diferente e com o outro.

Por fim, a partir de uma análise sobre o planejamento urbano atual, percebeu-se que a razão para a grande maioria dos autores do gênero cyberpunk migrar seus romances para o tempo presente, partiu-se da percepção de que apesar do futuro ainda ser uma incógnita, o cyberpunk alcançou a contemporaneidade. Do medo na cidade, criaram-se novas formas de segregação espacial, com a gentrificação de áreas urbanas, construção de condomínio fechados (os enclaves fortificados) e com o crescimento de contramedidas de segurança privada e de formas de controle de multidões através das tecnologias de comunicação. As periferias das grandes aglomerações urbanas continuam a corresponder um modelo medieval de defesa, onde os acessos são dificultados e a grande aglomeração de moradias divide os espaços.

A realidade vivida entre a “cidade formalizada” – tanto do ponto de vista arquitetônico quanto urbanístico – e a “cidade invadida”, aquela que é construída e modificada pelo seu habitante, apresenta hoje, claramente, a organização da sociedade. Por um lado, o poder instituído (as elites) e por outro lado a grande maioria excluída e que monta verdadeiras trincheiras urbanas, representativas de um poder paralelo e de um mundo diferenciado.

Os monumentos e as cidades planejadas continuam sendo feitas, mas obviamente não atingem a imensa população da periferia. São frutos de interesses privados que sobrevivem a partir do medo e do caos urbano, prometendo satisfação e maior enobrecimento das elites. Os novos monumentos arquitetônicos são puramente expressões autorais e as novas cidades são construídas com finalidades específicas, tais como abrigar equipes técnicas em lugares ermos ou, até mesmo, suprimir as leis e a autoridade de algumas nações, sob a promessa colonialista de levar progresso e desenvolvimento a locais pobres que não conseguem resolver seus problemas sem o apoio de países ricos ou de grandes corporações multinacionais.

Talvez o nosso presente não seja tão sombrio e desesperador quanto o livros de Gibson, embora este último ache seu livro otimista e que o futuro será bem menos acolhedor do que aquilo que ele descreve como presente em *Neuromancer* e em suas outras obras. Para Gibson, o terror do futuro será o tédio e o conformismo induzidos pelas réplicas de Jerry

Falwell (um pastor cristão fundamentalista e televangelista dos Estados Unidos) e pela direita radical (KELLNER, 2001, p. 414).

Na trilogia do *Sprawl* e em outras obras cyberpunk, a tecnologia e a comunicação são representadas como instrumentos fundamentais de poder, portanto como algo importante para o controle democrático. As inovações tecnológicas podem promover o intercâmbio humano, tal como os celulares foram utilizados para registrar a violência policial nos protestos de junho de 2013 no Brasil, ou o *Twitter* serviu de ponte comunicacional sobre o que ocorria na primavera árabe e o resto do mundo.

Portanto, tais tecnologias facilitam a participação individual e possibilitam a comunicação social com duas mãos de direção. Não se trata do tipo de interação face a face, valorizadas pelas teorias políticas tradicionais da esfera pública, mas sim de novas modalidades de comunicação numa nova esfera pública mediada pelo computador e pela mídia, tão importante para o futuro da política contemporânea quanto a anterior esfera pública da democracia liberal (KELLNER, 2001).

Esse é o ativismo dos livros cyberpunk. Porém, apesar disso, muitos afirmam que o cyberpunk é agora obsoleto e que deveríamos prestar atenção noutras coisas. Por outro lado, os textos de Gibson, induzem-nos a refletir sobre o modo como a tecnologia pode, ao mesmo tempo, melhorar a vida humana e agir como força destrutiva. Esse é na verdade o desafio do nosso futuro urbano e tecnológico: como podemos usar a tecnologia para melhorar a vida humana, promover a democracia e produzir um futuro melhor? Embora não respondam a essas perguntas, os romances cyberpunk podem ajudar-nos a refletir sobre a natureza da nossa atual sociedade e sobre os desafios e os perigos que enfrentaremos no futuro.

Assim, como o músico punk *Joe Strummer*<sup>47</sup> deixou a mensagem de que o futuro ainda não foi escrito e está aberto a transformações, William Gibson deixa sua mensagem em *Reconhecimento de Padrões* (2004, p. 71) de que “o futuro está lá [...] olhando para nós. Tentando entender a ficção em que teremos nos tornado. E de onde eles estão, o passado atrás de nós não parecerá nem um pouco com o passado que imaginamos atrás de nós agora”.

---

<sup>47</sup> Joe Strummer (1952-2002), mais conhecido pelo seu trabalho como vocalista e guitarrista da banda punk The Clash, foi uma das figuras mais icônicas do movimento punk inglês.

## BIBLIOGRAFIA

**A ARQUITETURA na história em quadrinhos.** São Paulo, Martins Fontes / Instituto Francês de Arquitetura [s.d.]

ABBOTT, Carl. Cyberpunk Cities: science fiction meets urban theory. In: **Journal of Planning Education and Research**. v. 27. n° 2. Portland State University, december 2007.

ADORNO, Theodor W. **Teoria Estética.** Trad. Artur Morão. Lisboa: Edições 70, 1988.

ADORNO, Theodor W. Teses sobre sociologia da arte. In: COHN, Gabriel. **Theodor W. Adorno: sociologia.** São Paulo: Ática, 1986 (Grandes Cientistas Sociais, 54).

ANDERSON, Perry. **As origens da pós-modernidade.** Trad. Marcus Penchel. Rio de Janeiro: Jorge Zahar. Ed., 1999.

BAKHTIN, Mikhail. **Questões de literatura e de estética:** a teoria do romance. Trad. Aurora Fornoni Bernadini et. al. São Paulo: Ed. UNESP, 1993.

BARBIERI, Cláudia. **Arquitetura de palavras: espaço e espacialidade em “A Capital” de Eça de Queiroz.** Araraquara, 2008. Dissertação (Mestrado em Estudos Literários) – Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras, Campus de Araraquara.

BARTHES, Roland. **Aula.** Aula inaugural da cadeira de Semiologia Literária do Colégio de França, pronunciada dia 7 de janeiro de 1977. 6 ed. São Paulo: Cultrix, 1992.

BATTY, M. Smart Cities of the Future. In: The European Physical Journal Special Topics. November 2012, Volume 214, Issue 1, pp 481-518.

BAUMAN, Zygmunt. **Confiança e medo na cidade.** Trad. Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2009.

BAUMAN, Zygmunt. **Vidas desperdiçadas.** Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.

BENJAMIN, Walter. **Origem do drama barroco alemão.** Trad. Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1984.

BERMAN, Marshall. **Tudo que é sólido desmancha no ar:** a aventura da modernidade. Trad. Carlos Felipe Moisés e Ana Maria L. Ioratti. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

BRANDÃO, Carlos Antônio Leite. Cidades e futuro: reflexão e crítica. In: MACHADO, Denise Barcellos Pinheiro (org.). **Sobre urbanismo.** Rio de Janeiro: Viana & Mosley/Proureb, 2006.

- BOURDIEU, Pierre. **As regras da arte: gênese e estrutura no campo literário**. Lisboa, Editorial Presença, 1996.
- CALDEIRA, Teresa. Enclaves fortificados: a nova segregação urbana. In: **Novos Estudos Cebrap**. Trad. Heloísa Buarque de Almeida. Cebrap, n. 47, mar 1997, p. 155-176)
- CAVALLARO, Dani. **Cyberpunk and cyberculture**. London: Athlone Press: 2000.
- CLIFFORD, James. **A experiência etnográfica: antropologia e literatura no século XX**. Trad. Patrícia Farias. Rio de Janeiro: UFRJ, 1998.
- COSTA, Lúcio. **Arquitetura**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2002.
- CASTELLS, Manuel. **The Castells reader on cities and social theory**.(Edited by Ida Susser). Oxford: Blackwell, 2002.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede: a era da informação: economia, sociedade e cultura**. v. 1. Trad. Roneide Venâncio Majer. São Paulo: Ed. Paz e Terra, 1999.
- CHAKRABORTTY, Aditya. Paul Romer is a brilliant economist – but his idea for charter cities is bad. **The Guardian**. Londres. 27 jul. 2010. Disponível em: <<http://www.theguardian.com/science/2010/jul/27/paul-romers-charter-cities-idea>>. Acesso em: 18 ago. 2013.
- COSTA, Sérgio. **Desprovincializando a Sociologia: a contribuição pós-colonial**. In: Revista Brasileira de Ciências Sociais – RBCS. v. 21. n° 60. Fevereiro/2006.
- DANISH Smart Cities: Sustainable living in an urban world**. Copenhagen Cleantech Cluster, 2012 [report]. Disponível em: < [http://www.cphcleantech.com/media/2021654/smart%20city%20rapport\\_indhold\\_final\\_low.pdf](http://www.cphcleantech.com/media/2021654/smart%20city%20rapport_indhold_final_low.pdf)>. Acesso em 23 abr. 2014.
- DAVID, Harvey. **Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural**. Trad. Adail Ubirajara Sobral, Maria Stela Gonçalves. São Paulo: Edições Loyola, 2002.
- DAVIS, Mike. **Ecologia do medo: Los Angeles e a fabricação de um desastre**. Trad. Alada Porto. Rio de Janeiro: Record, 2001.
- DAVIS, Mike. **Planeta favela**. Trad. Beatriz Medina. São Paulo. Boitempo, 2006.
- DENZEN-KEMPTER, Eloisa. Uma nova revolução urbana: reinterpretando territórios no final do século 20. In: **História Social: revoluções no século XX**, UNICAMP, n. 17, p. 311-327, 2009.
- DIAS, Ângela Maria. Os signos da cidade. In: **Revista Tempo Brasileiro**, v. 85. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1986.
- DOMINGUES, José M. **Teoria crítica e (semi) periferia**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011.
- ELIAS, Norbert. **A Peregrinação de Watteau à ilha do amor: seguido de seleção de textos sobre Watteau**. Trad. Antonio Carlos Santos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

FARIAS, Edson. Espaço e lembranças na economia simbólica urbana: o “retorno” da África carioca. In: **Tomo**, vol. 12, n. 16, jan./jun., 2010.

FLUSTY, Steven. **Building Paranoia**: the proliferation of interdictory space and the erosion of spatial justice. Los Angeles Forum for Architecture and Urban Design, 1994.

FRANK, Ellen Eve. **Literary Architecture**: Essays Toward a Tradition: Walter Pater, Gerard Manley Hopkins, Marcel Proust, Henry James. Berkeley University of California Press, 1979.

FRIEDMANN, John. **The world city hypothesis. Development and Change**, vol 17, nº 1, 1986; p. 69-84.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Trad. Fanny Wrobel. Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1989.

GIBSON, William. **Burning Chrome and other stories by the author of Neuromancer**. London: Voyager, 1995.

GIBSON, William. **Count Zero**. Trad. Carlos Angelo. São Paulo: Editora Aleph, 2008a.

GIBSON, William. Forward to John Shirley. In: **City Come A-Walkin'**. New York: Four Walls Eight Windows, 2000.

GIBSON, William. **Mona Lisa Overdrive**. Trad. Carlos Irineu. São Paulo: Editora Aleph, 2008b.

GIBSON, William. **Neuromancer**. Trad. Alex Antunes. São Paulo: Editora Aleph, 2003.

GIBSON, William. **Reconhecimento de Padrões**. Trad. Fábio Fernandes. São Paulo: Editora Aleph, 2004.

GOGGIN, Joyce. Neuromancer and the question of Arquitetural Space, In: **Creative Forum**. vol. 24, nº 1-2, jan-dec 2011: 27-43.

HALL, Peter. **Cidades do amanhã**: uma história intelectual do planejamento e do projeto urbanos no século XX. Trad. Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 1995.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Trad. Tomaz Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro. 7ª. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

HARAWAY, Donna J.; Manifesto Ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialismo no final do século XX. In: TADEU, Tomás (org.). **Antropologia do ciborgue**: as vertigens do pós-humano. Trad. Tomás Tadeu. Belo Horizonte: Autentica Editora, 2009. (Mimo).

HARVEY, David. **A condição pós-moderna**. 11ª. ed. Trad. Adail Ubirajara Sobral, Maria Stela Gonçalves. São Paulo: Edições Loyola, 2002.

HO LEE, Sang; HOON HAN, Jung, TAIK LEEM, Yoon; YIGITCANLAR, Tan. Towards ubiquitous city: concept, planning, and experiences in the Republic of Korea. In: YIGITCANLAR, Tan; VELIBEYOGLU, Koray; BAUM, Scott, (org.). **Knowledge-Based Urban Development**: Planning and Applications in the Information Era. Hershey: IGI

Global, Information Science Reference, 2008, pp. 148-169. Disponível em: <http://eprints.qut.edu.au/26131/2/26131.pdf>. Acesso em: 21 mar. 2014.

HOLLINGER, Veronica. Stories about the future: From patterns of expectation to patterns recognition. In: **Science Fiction Studies** Vol. 33, nº 3 (nov, 2006), pp. 452-472.

IANNI, Octavio. **A sociedade Global**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.

JAMESON, Fredric. **Archaeologies of the future: the desire called utopia and other Science ficiton**. New York: Verso, 2007

JACQUES, Paola Berenstein. **A estética da ginga: a arquitetura das favelas através da obra de Helio Oiticica**. 4ª ed. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2011.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Trad. Ivone Castilho Benedetti. Bauru: EDUSC, 2001.

LANCASHIRE, Ian. Science Fiction Studies. In: **Social Science Fiction**. July 2003. Vol. 30, nº2. pp. 341-346.

LANDON, Brooks. Introduction. In: GIBSON, William. **Neuromancer**. Norwalk: The Easton Press, 1990.

LASH, Scott. Formas tecnológicas de vida. In: Estudos de sociologia. Vol. 1, nº 8. Recife: UFPE, 2002.

LEMONS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2004.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **O pensamento selvagem**. Trad. Tânia Pellegrini. Campinas: Papirus, 1997.

LONDERO, Rodolfo Rorato. **Futuro esquecido: a recepção da ficção cyberpunk na América Latina**. Rio de Janeiro: Rizoma, 2013.

MARCON, Frank. Narrativas literárias e etnográficas, convergências teóricas e possibilidades metodológicas nos estudos culturais. In: **Seminário de Estudos Culturais, Identidades e Relações Interétnicas**. Anais. São Cristovão. UFS, ago. 2009. Disponível em: <[http://200.17.141.110/pos/antropologia/seciri\\_anais\\_eletronicos/down/mesas/Frank\\_Marcon.pdf](http://200.17.141.110/pos/antropologia/seciri_anais_eletronicos/down/mesas/Frank_Marcon.pdf)>. Acesso em: 23 fev. 2014.

MALLABY, Sebastian. The Politically Incorrect Guide to Ending Poverty. **The Atlantic Montly**. Washington-DC, 8 jun. 2010. Disponível em: <<http://www.theatlantic.com/magazine/archive/2010/07/the-politically-incorrect-guide-to-ending-poverty/308134>>. Acesso em: 18 ago. 2013.

MIGNOLO, Walter. A colonialidade de cabo a rabo: o hemisfério ocidental no horizonte conceitual da modernidade. In: LANDER, Edgardo. (org.). **A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais, perspectivas latino-americanas**. Buenos Aires: CLACSO Livros, 2005.

ORTIZ, Renato. **Mundialização e cultura**. São Paulo: Brasiliense, 2000.

PHILLIPS, Anthony. **Charter cities in Honduras?**. Open Democracy: Open Security. 7 jan. 2014. Disponível em: <http://www.opendemocracy.net/opensecurity/arthur-phillips/charter-cities-in-honduras> Acesso em: 1 mai. 2014.

PONDSMITH, Michael. **Inside a designer's head**. R. Talsorian Games. 2 abr. 2014. Disponível em: <https://rtalsoriangames.wordpress.com/2014/04/02/inside-a-designers-head/>. Acesso em: 1 mai. 2014

RISÉRIO, Antônio. **A cidade no Brasil**. São Paulo: Editora 34, 2012.

ROSSI, Aldo. **A arquitetura da cidade**. Trad. Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

RÜDIGER, Francisco Ricardo. **Introdução às teorias da cibercultura**: perspectiva do pensamento tecnológico contemporâneo. Porto Alegre, Sulina, 2007.

SAID, Edward. **Orientalismo**: o Oriente como invenção do Ocidente. São Paulo, Cia das Letras, 1990.

SANSEVERINO, Antônio Marcos V. Sobre a categoria da mediação em Adorno. In: **Via Atlântica**(USP), v. 13, p. 99-112, 2008.

SASSEN, Saskia. **As Cidades na Economia Mundial**. São Paulo: Studio Nobel, 1998.

SASSEN, Saskia. **The global city**: Nova York, London, Tokyo. Princeton, New Jersey; Princeton University Press, 1991.

SHIRLEY, John. **Andando vem a cidade**. Trad. Paula Reis. Lisboa: Editorial Caminho, 1991.

SNEAD, Elizabeth. William Gibson's cy-fi reality – His future is closer than you think. In: **USA Today**, Section: LIFE. 2 de setembro de 1993. p. 1D.

SOUZA, Jessé. **A modernização seletiva**: uma reinterpretação do dilema brasileiro. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2000.

TEDTalks. **Paul Romer: why the world need charter cities**. TEDGlobal 2009: Jul. 2009. Disponível em: <[http://www.ted.com/talks/paul\\_romer#t-326192](http://www.ted.com/talks/paul_romer#t-326192)>. Acesso em: 18 ago. 2013.

TEDTalks. **Paul Romer: The world's first charter city?**. TED 2011: Mar. 2011. Disponível em: < [http://www.ted.com/talks/paul\\_romer\\_the\\_world\\_s\\_first\\_charter\\_city#t-99670](http://www.ted.com/talks/paul_romer_the_world_s_first_charter_city#t-99670)>. Acesso em: 18 ago. 2013.

TOWNSEND, Anthony M. **Smart Cities**: big data, civic hackers, and the quest for a new utopia. New York: W. W. Norton & Company, 2013. Disponível em: < <http://www.iff.org/smartcities/>>. Acesso em: 21 mar. 2014.

URRY, John. **O olhar do turista**: lazer e viagens nas sociedades contemporâneas. Trad. Carlos Eugênio Marcondes de Moura. São Paulo: Studio Nobel/SESC, 1996.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura**. Trad. Lólio Lourenço de Oliveira. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura e materialismo**. Trad. André Glaser. São Paulo: Editora UNESP, 2011.

WILLIAMS, Raymond. **Marxismo e Literatura**. Trad. Waltersnir Dutra. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1979.

WILLIAMS, Raymond. **Tenses of Imagination**: Raymond Williams on science fiction, utopia and dystopia, ed. by Andrew Milner. New York: Peter Lang, 2010.