



FACULDADE DE LETRAS
UNIVERSIDADE DE
COIMBRA

Tailor Gonçalves Morais

ANTOLOGIA CYBERPUNK

UM ESTUDO SOBRE A SÉRIE BLACK MIRROR

Dissertação de Mestrado em Estudos Artísticos, orientada pelo Professor Doutor Sérgio Dias Branco, apresentada ao Departamento de História, Estudos Europeus, Arqueologia e Artes.

Julho de 2022

FACULDADE DE LETRAS

ANTOLOGIA CYBERPUNK

UM ESTUDO SOBRE A SÉRIE BLACK MIRROR

Ficha Técnica

Tipo de trabalho	Dissertação
Título	Antologia Cyberpunk
Subtítulo	Um estudo sobre a série Black Mirror
Autor/a	Tailor Gonçalves Morais
Orientador/a(s)	Doutor Sérgio Dias Branco
Júri	Presidente: Doutor Xosé Iván Villarrea Álvarez Vogais: 1. Doutor José Alberto Olivença Duarte 2. Doutor Sérgio Dias Branco
Identificação do Curso	2º Ciclo em Estudos Artísticos
Área científica	Artes
Data da defesa	20-07-2022
Classificação	18 valores

Agradecimentos

Dedico este trabalho às minhas filhas Olívia e Lina.

Agradeço primeiramente à minha mãe (*in memoriam*) e ao meu pai, por todos os esforços que fizeram para viabilizar os meus estudos.

Agradeço também à minha esposa Sílvia, grande incentivadora intelectual e companheira dedicada.

Por fim, agradeço ao professor Sérgio Dias Branco, bem como aos meus professores e colegas de curso, pela confiança, dedicação e apoio ao longo do meu percurso de aprendizagem em Coimbra.

RESUMO

Antologia Cyberpunk – Um estudo sobre a série Black Mirror

Esta dissertação é um olhar aprofundado para o Cyberpunk e para a série de antologia *Black Mirror*. Ao invés do horror atômico, as bombas que agora preocupam são constituídas de informação. A onipresença da tecnologia, das telas e mídias móveis, bem como na maneira imperceptível como estas tecnologias são utilizadas para colonizar a consciência humana, são temas relevantes tanto para o modo Cyberpunk como para a série criada por Charlie Brooker. No Primeiro Capítulo do trabalho, busca-se o entendimento amplo sobre como surge o subgênero Cyberpunk na Ficção Científica e sobre como ele se transforma em um modo, uma formação cultural capaz de traduzir o sentimento de preocupação da humanidade frente aos mais variados dilemas da vida pós-moderna. Busca-se ainda situar este modo no âmbito da Ficção Científica audiovisual, estudar suas raízes, seus cânones e seu repertório. No Segundo Capítulo, o trabalho volta-se para o seriado. A partir da análise aprofundada de seis episódios, bem como o estudo mais superficial de todas as outras obras do programa e de seu filme interativo, busca-se desenvolver um mapeamento temático do multiverso compartilhado em *Black Mirror*. A intenção é reunir informações suficientes para apontar quais as fascinações do Cyberpunk que se manifestam em *Black Mirror*, e com que frequência. Além disso, busca-se refletir se, considerando o “colapso” temporal introduzido pela hiper conectividade e pelo surgimento das novas tecnologias na contemporaneidade, ainda seria possível a proposta de novas ideias para se pensar o futuro, a exemplo do que fizeram os cyberpunks iniciais.

Palavras-chave: Cyberpunk, Cinema, Televisão, *Black Mirror*, Tecnologia

ABSTRACT

Cyberpunk Anthology – A Study of the Black Mirror Series

This dissertation is an in-depth look at Cyberpunk and the anthology series Black Mirror. Instead of atomic horror, the bombs we now worry about are made of information. The ubiquity of technology, screens, and mobile media, as well as the imperceptible way these technologies are used to colonize human consciousness, are themes relevant to both Cyberpunk mode and the Charlie Brooker' series. In the First Chapter of the work, a broad understanding of how the Cyberpunk subgenre appears in Science Fiction is sought. In addition, the intention is to investigate why the mode has become a cultural formation capable of translating the feelings and concerns of humanity in the face of the most varied dilemmas of postmodern life. Another intention is to contextualize the mode in the field of audiovisual Science Fiction, to study its roots, its canons, and its repertoire. In the Second Chapter, the work turns to the series. From the in-depth analysis of six episodes and thematic mapping of the remaining episodes and the interactive film, efforts are made to identify the recurring fascinations of Black Mirror's shared multiverse. In addition, it seeks to reflect on whether, considering the "time collapse" introduced by hyperconnectivity and the emergence of new technologies in contemporary times, it would still be possible to propose new ideas for thinking about the future, as the first cyberpunks did.

Keywords: Cyberpunk, Cinema, Television, *Black Mirror*, Technology

ÍNDICE

Introdução.....	1
Capítulo I – O movimento Cyberpunk.....	8
Raízes do Cyberpunk	14
Cânones Cyberpunk	17
Cinema e Televisão: o caminho da FC até a pós-modernidade	21
O repertório Cyberpunk	38
<i>Metrópole Tecnológica</i>	38
<i>Ciberespaço</i>	39
<i>Identidades Pós-Humanas</i>	40
<i>Império</i>	42
<i>Vigilância cibernética</i>	44
<i>Hiper-realidade</i>	45
<i>Sublime Tecnológico</i>	47
Cyberpunk e o fim do futuro	49
Capítulo II – Black Mirror	51
Isso é muito Black Mirror Cyberpunk!	51
“Hino Nacional”: tecno-pesadelo do hiper-real	53
“Volto Já”: quando a existência pós-humana traz constrangimento	57
“Queda Livre”: viagem de vigilância líquida.....	62
“Black Museum”: no calor do sublime tecnológico.....	67

“Striking Vipers”: o jogo-protético e sua ironia fundamental.....	72
“Smithreens”: império da invasão.....	77
O multiverso compartilhado em Black Mirror.....	82
Conclusão	88
Referências.....	96

“*New inventions do not release us from old troubles*”

—John Durham Peters (2015, 50).

Introdução

O ano é 1959 e milhões de pessoas estão sintonizadas no canal televisivo americano CBS. Na tela em preto e branco, um novo programa é introduzido por uma abertura incomum. Uma música enigmática acompanha imagens indefinidas entre reflexos de água e neblina. Surgem aos poucos um deserto arenoso e uma montanha de rochas estranhas, que vão ganhando destaque na tela até que uma transição suave conduz o espectador ao céu estrelado onde aparece o título. Ao longo de toda a abertura, uma narração misteriosa revela o tom do conteúdo que viria a seguir: “Existe uma quinta dimensão além daquela que é conhecida pelo homem. É uma dimensão tão vasta quanto o espaço e tão atemporal quanto o infinito. É o meio termo entre a luz e a sombra, entre a ciência e a superstição, e fica entre o poço dos medos do homem e o ápice de seu conhecimento. Este é o tamanho da imaginação. É uma área que chamamos de *The Twilight Zone*”.

Série de antologia de Ficção Científica idealizada pelo talentoso escritor e roteirista Rod Serling, a primeira edição de *The Twilight Zone* durou até 1964. Seus episódios transmitiram, alegoricamente, sentimentos a respeito da contemporaneidade e acabaram por explorar temas polêmicos como bomba atômica, direitos civis, macarthismo, psicologia e a corrida pelo espaço. Durante os 5 anos, o seriado imaginou inúmeros cenários possíveis sobre a sociedade moderna e o nosso vasto universo. Seus finais inesperados, questões filosóficas e situações paradoxais foram, em grande medida, as principais influências para que Charlie Brooker, roteirista, apresentador e produtor de TV britânico, realizasse em 2011, uma nova série televisiva que buscou explorar filosoficamente os anseios de uma era. Com seu primeiro episódio exibido para 2 milhões de pessoas na emissora britânica Channel 4, *Black Mirror* pode ser considerado o *The Twilight Zone* do século XXI, já que também confronta as condições existenciais da sociedade com a sua dependência em relação às novas tecnologias e as inevitáveis questões filosóficas que desafiam os seres humanos nestes novos horizontes. Desta vez, a navegação dos homens não se dá mais no espaço, mas no ciberespaço. A exemplo de *The Twilight Zone*, as críticas e observações de McLuhan, Debord, Foucault e Baudrillard a respeito das alterações culturais impostas pela tecnologia também sustentam as

narrativas de *Black Mirror*, mas ao invés do horror atômico, as bombas que agora preocupam são constituídas de informação. Diversamente das angústias vivenciadas pelos *baby boomers* em razão da Guerra Fria, os *millenials* enfrentam medos que se originam na onipresença da tecnologia, das telas e mídias móveis, bem como na maneira imperceptível como estas tecnologias são utilizadas para colonizar a consciência humana.¹

Em toda sua diversidade de episódios, *Black Mirror* conectou incontáveis percepções sobre mudanças culturais importantes do início do milênio. Apesar disso, há quem critique a série por ter se debruçado sobre muitos assuntos considerados típicos das décadas passadas, como sociedade do espetáculo e mídia de massa, ao invés de levantar pistas sobre o futuro. É verdade, a série realmente traz referências a temas que parecem ultrapassados. Entretanto, não se pode dizer que são temas totalmente superados, que não estejam mais em contato com nossa realidade, manifestando-se agora de maneira evoluída ou adaptada. Ou seja, será que não vivemos mais em uma sociedade pautada pela espetacularização? Nossa mídia de massa não produz mais impacto em nossas comunidades? Será que a mídia hoje em dia é muito mais democrática do que ao final do século XX? O fato é que a série pode ser considerada um dos programas de televisão mais interessantes do início do milênio. Seu corpo de trabalho, composto por 22 episódios e um filme interativo até a presente data, expõe os efeitos colaterais da era digital em textos viscerais, psicologicamente desconcertantes e não raramente desafiadores em sua forma e conteúdo. Na introdução do livro *Through the Black Mirror - Deconstructing the Side Effects of the Digital Age*, Terence McSweeney e Stuart Joy sustentam que talvez o mais importante em *Black Mirror* seja o fato de que a série não fornece respostas para os dilemas contemporâneos e éticos, mas, entretanto, incentiva a audiência a refletir sobre inúmeras questões morais levantadas a cada episódio.²

Na série, algumas fascinações são recorrentes e apontam para um futuro não muito distante. Em episódios como “Toda sua História” (T1), “Manda quem pode” (T3) e Crocodilo (T4), o que está em pauta são os encadeamentos éticos que resultam de uma tecnologia avançada de gravação e armazenamento de memórias humanas. Nossos limites enquanto pais protetores são testados quando uma tecnologia de vigilância ultramoderna é apresentada em

¹ Angela M. Cirucci e Barry Vacker, “Introduction - The Twilight Zone and Black Mirror: Critical media Television,” in *Black Mirror and Critical Media Theory* (Nova Iorque: Lexington Books, 2018), Adobe Digital Editions.

² Terence McSweeney e Stuart Joy, *Through the Black Mirror - Deconstructing the Side Effects of the Digital Age* (Cham: Palgrave Macmillan, 2019), 2.

“Arkangel” (T4). Em “Urso Branco” (T2), a espetacularização da justiça é levada ao limite, a ponto de nos desafiar a ter empatia por pessoas moralmente imperfeitas. A portabilidade da consciência humana é outro tema recorrente em muitos episódios, com destaque para “Natal” (T2), “San Junipero” (T3), USS Callister (T4), “Hang the DJ” (T4) e “Black Museum” (T4). Não obstante, engendrada geralmente em um futuro distópico, a série explora temas ligados à inteligência artificial, realidade virtual, masculinidade branca, gênero, biotecnologia, ampliações cibernéticas, megacorporações capitalistas, novas mídias e controle social, aproximando-se de maneira incontestável à conceitos e elementos construídos pelo subgênero de Ficção Científica denominado Cyberpunk. Mas aqui há uma ressalva importante: tanto pela estética, quanto pelo ambiente ficcional e construção dos personagens, *Black Mirror* talvez esteja mais alinhada ao universo que Lawrence Person, num artigo publicado em 1999, iria qualificar como Pós-Cyberpunk³.

Enquanto subgênero da Ficção Científica, o Cyberpunk trouxe para a literatura, e “posteriormente” para o cinema e televisão, uma extrapolação tecnológica para a vida cotidiana. Seus personagens clássicos eram comumente alienados e viviam à margem da sociedade, em grandes cidades futurísticas de um mundo distópico. Suas vidas, enormemente afetadas pelos avanços tecnológicos, sofrem uma pressão asfixiante em virtude da onipresença dos dados e informações computadorizadas. Além disso, seus corpos eram constantemente afetados por modificações que aumentavam ou limitavam suas capacidades cognitivas e físicas. Apesar de toda essa tecnologia disponível para quem obtivesse recursos, como regra geral, a liberdade e a qualidade de vida pareciam cada vez mais ameaçadas. O clichê “alta tecnologia, baixa qualidade de vida” resulta de um universo Cyberpunk construído em obras como o arquétipo romance *Neuromancer* (1984) e os contos *Johnny Mnemonic* (1981) e *Burning Chrome* (1982), de William Gibson, bem como *The Artificial Kid* (1980), de Bruce Sterling.

Uma característica marcante do Cyberpunk, diz respeito ao modo como os seus autores conseguiram repaginar a Ficção Científica através de uma descrição imersiva do mundo, onde os personagens interagem freneticamente com objetos, móveis, roupas e painéis eletrônicos futuristas. Essas interações refletiam muito mais o comportamento que se podia

³ Lawrence Person, “Notes towards a post-Cyberpunk manifesto,” Slashdot, 9 de outubro, 1999, <http://slashdot.org/features/99/10/08/2123255.shtml>.

observar entre os jovens nas sociedades urbanas dos anos 1980, do que as correlações de personagens com espaçonaves, foguetes ou mesmo os robôs característicos da Ficção Científica em seu período clássico. Segundo Lawrence Person, esta mesma técnica de imersão se mantém no Pós-Cyberpunk, mas há nesta nova onda uma espécie de atualização dos personagens, dos cenários e, mais significativamente, nas especulações sobre o futuro. Segundo o autor:

Longe de serem solitários alienados, os personagens Pós-Cyberpunk são frequentemente membros integrantes da sociedade (ou seja, eles têm empregos). Eles vivem em futuros que não são necessariamente distópicos (na verdade, muitas vezes estão repletos de um otimismo que varia de cauteloso a exuberante), mas suas vidas cotidianas ainda são afetadas por rápidas mudanças tecnológicas e uma infraestrutura computadorizada onipresente.⁴

Ao analisar o diálogo entre o corpo de obras do Cyberpunk e obras Pós-Cyberpunk como *The Diamond Age* (Romance de Neal Stephenson, 1995), *Permutation City* (Romance de Greg Egan, 1994) e *The Matrix* (Filme dirigido por Lana e Lilly Wachowski, 1999), Rafael Miranda Huereca aponta que enquanto no Cyberpunk as obras exibem um “fatalismo e determinismo” que evidenciam os efeitos da tecnologia na sociedade, o Pós-Cyberpunk realça uma atitude que, ao mesmo tempo, desconfia e confia na tecnologia, especialmente as novas tecnologias. Para o autor, o Pós-Cyberpunk é mais livre de preconceitos sobre estes extremos e seus personagens podem ser tão perturbados e torpes, quanto entusiastas que utilizam a cibernética para “melhorar o *status quo* e sua própria condição pessoal”. Huereca defende que os resultados das suas análises apontam que a principal transformação entre esses estilos ocorreu no campo das “descrições, usos e vantagens da rede de computadores, ciberespaço, realidades virtuais ou simuladores cibernéticos”. Enquanto os trabalhos Cyberpunk associavam esses elementos ao dinheiro, consumismo e abuso econômico, no Pós-Cyberpunk eles são inseridos em um contexto em que são utilizados em busca de múltiplos objetivos além do financeiro. Ademais, esse último faz uso de uma infinidade de tecnologias inovadoras como a nanotecnologia, *wetwares* e paisagens cibernéticas.⁵

⁴ Tradução minha. Lawrence Person, “Notes towards a post-Cyberpunk manifesto.”

⁵ Rafael Miranda Huereca, “The Evolution of Cyberpunk into PostCyberpunk: The Role of Cognitive Cyberspace, Wetware Networks and Nanotechnology in Science Fiction.” (Tese de Doutorado, Universidade Autònoma de Barcelona, 2011). <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/288302/rmh1de1.pdf>

É fato que as semelhanças estilísticas entre Cyberpunk e Pós-Cyberpunk trazem como resultado um desconhecimento geral sobre o segundo, raramente citado. O resultado disto é que suas diferenças são frequentemente desconsideradas. Por outro lado, essas diferenças podem muito bem ser encaradas apenas como uma atualização aos novos tempos e movimentos da sociedade. Neste sentido, tomarei o Pós-Cyberpunk apenas como um novo momento do Cyberpunk, mantendo a citação ao termo original mesmo quando me referir a características de sua “atualização 2.0”.

Black Mirror tem uma relação complicada com os gêneros e não pode ser apontada como uma série pura de Cyberpunk, dado que além da presença majoritária da Ficção Científica, suas narrativas trazem frequentemente elementos de vários outros gêneros como terror, drama, suspense, fantasia e até comédia. Para além de ser um programa que fala sobre tecnologia e como ela pode afetar nossa vida, a série é, principalmente, sobre como os seres humanos são falhos e como essas falhas podem ser amplificadas a partir da utilização e evolução da tecnologia. Ou seja, acima de tudo, *Black Mirror* traz novas e velhas questões políticas e filosóficas, e isso, a meu ver, também é muito Cyberpunk. O que realmente sabemos sobre as outras pessoas? Que mundo deixaremos para trás? O que acontece quando desumanizamos os outros? Até que ponto a tecnologia pode fazer parte de nossas mentes e nossos corpos? Todas essas questões estão também presentes nos textos do modo⁶.

Julgo que esta introdução ao universo de *Black Mirror* e ao Cyberpunk, assim como sua “atualização 2.0”, ou seja, o Pós-Cyberpunk, já são elementos suficientes para que se perceba a conexão entre o programa e este subgênero da Ficção Científica. Minha intenção nesta pesquisa é realizar uma clarificação a respeito da FC Cyberpunk contida em *Black Mirror* e estabelecer um dimensionamento teórico que permita a contextualização, bem como a compreensão e o olhar aprofundado para esta série televisiva carregada de interrogações sobre nossa realidade e os rumos que ela poderá tomar.

No primeiro capítulo do trabalho, a intenção é alcançar uma investigação minuciosa sobre o Cyberpunk. Apoiado em textos contemporâneos do movimento, mas também em leituras mais recentes, tento retratar o modo da maneira como o apreendo: um movimento

⁶ Assim como sugerido por estudiosos do Cyberpunk como Foster e Rosemary Jackson, algo colocado em prática no livro *The Cambridge Companion to Science Fiction*, preferi priorizar a palavra “modo”, buscando evitar ao máximo o uso das palavras “gênero” ou “subgênero” para me referir ao Cyberpunk. A opção pela terminologia tem como objetivo identificar melhor as características estruturais implícitas em trabalhos do modo, em diferentes períodos.

essencial e controverso. Essencial porque foi extremamente original na forma como implementou a relação da tecnologia com seus personagens e suas narrativas, trazendo uma resposta literária e estética que foi capaz de traduzir o espírito de uma época. Controverso, porque embora possa ser visto como uma escola que introduziu inovações importantes no campo da FC, também é encarado por alguns críticos como um grande truque de marketing literário, ou seja, um movimento, que neste caso, estaria mais para um sintoma da condição pós-moderna da FC do que propriamente uma nova forma de se fazer FC.

Para entender o legado estético e temático das narrativas cyberpunk enquanto produtoras de discursos e representações que exercem uma força cultural pedagógica na construção de identidades pós-modernas, tão influenciadas pelas mudanças que a tecnologia imprime em nossas sociedades contemporâneas, inicialmente busco conceituar o subgênero, explicar suas inovações e contradições, bem como a sua contextualização em relação ao próprio gênero da FC. Logo após, o foco do trabalho recai sobre as raízes do movimento, os principais expoentes e suas obras canônicas que partem da literatura e aterrizam na TV e no cinema, sem deixar de influenciar também diversas outras expressões artísticas, como música, artes visuais, quadrinhos e vídeo games.

Na segunda metade deste capítulo, busco enquadrar o assunto no contexto do cinema (onde o seu legado é enorme) e da televisão, meio original de *Black Mirror* antes de se tornar um sucesso da Netflix. Primeiramente, faço uma pequena retrospectiva sobre a ascensão da FC enquanto gênero audiovisual, um dos resultados da intensificação da globalização da indústria do entretenimento ocorrido no fim dos 1970 e início 1980. Em seguida, examino a manifestação do Cyberpunk no cinema desde a sua aparição no clássico *Blade Runner* (1982) até a sua aclamada continuação em 2017. No caminho, incluo percepções de especialistas sobre o corpo de trabalho seminal de criadores como David Cronenberg e as irmãs Wachowski, além de elencar os ciclos dominantes no cinema Cyberpunk no fim do século XX e início do XXI.

O segundo capítulo tem como proposta o estudo de alguns dos principais episódios da série *Black Mirror* e está condicionado a duas escolhas que vou explicar a seguir. A primeira delas, é a deliberação por uma análise mais interna da obra. Apesar disso, a análise externa, que, grosso modo, tem um olhar mais específico para o contexto histórico, social, político e econômico em que a obra foi produzida, é neste caso indissociável da própria análise interna, já que tanto o modo Cyberpunk, como a série *Black Mirror*, tratam justamente deste *zeitgeist*

em que estamos inseridos, qual seja, um contexto de pós-modernidade, de “modernidade líquida”, se usarmos a expressão cunhada por Zygmunt Bauman.

A segunda escolha que faço é a de optar por uma análise centrada no conteúdo da série. Nesse sentido, ficam descartadas, ou em segundo plano, as análises interessadas em um olhar detalhado para o texto, para a poética ou para a imagem e o som. A ideia é analisar episódios de toda as temporadas da série e do filme interativo, identificando a manifestação das temáticas que também são caras ao Cyberpunk, como, por exemplo, o sentido e a qualidade da existência humana em ambientes no ciberespaço, as identidades pós-humanas, o uso das novas tecnologias como ferramenta de dominação e vigilância, bem como a alienação do significado que advém da virtualização do mundo, além da abordagem neogótica, que no caso da série, se manifesta mais pelo terror psicológico do que pelo consagrado terror corporal tão característico do modo.

A intenção principal neste capítulo é demonstrar que, embora o programa apresente características visuais distantes daquelas que o movimento consagrou nos anos 1980, 1990 e 2000, muito apoiadas no neogótico e na cultura POP, o arcabouço temático cyberpunk é fundamental para a construção das narrativas em *Black Mirror*. Ademais, busco analisar também o que há de “novo” nas histórias contadas, se o programa introduz uma “nova visão” do futuro ou apenas atualiza a visão distópica dos cyberpunks. Nesse sentido, me interessa especialmente visualizar novos caminhos possíveis para a construção de narrativas audiovisuais de FC influenciadas pela cultura cyberpunk, mas que introduzam novidades no conteúdo e no ambiente ficcional.

Capítulo I – O movimento Cyberpunk

A atual polêmica envolvendo a prisão e extradição para os EUA de Julian Assange, fundador do Wikileaks, pode ser vista como um daqueles momentos históricos em que a realidade vai ao encontro da ficção, neste caso, da Ficção Científica Cyberpunk. Forçado a se refugiar na embaixada do Equador por quase 8 anos em condições desumanas e preso por revelar a podridão que habita os porões do “estado profundo” e do autoritário sistema de inteligência norte-americano, Assange denuncia em seu livro *Cypherpunks: Freedom and the Future of the Internet*: “A internet, nossa maior ferramenta de emancipação, está sendo transformada no mais perigoso facilitador do totalitarismo que já vimos. A internet é uma ameaça à civilização humana.”⁷. O episódio do fechamento do Wikileaks pelos EUA demonstrou na prática algo que vem se tornando comum: guerras estão sendo travadas no ciberespaço. Na ocasião, os colaboradores tratavam enlouquecidamente de distribuir e esconder o conteúdo do site em diversos servidores para tentar driblar a inteligência norte-americana e, enquanto isso, apoiadores atacavam sistematicamente websites de grandes corporações como Mastercard, Visa e Amazon.⁸ Um claro ato de retaliação ao que consideravam uma afronta à democracia, vinda justamente do país que se vangloria de ser “a maior democracia do mundo”. Na atualidade, a palavra *hacker* já virou *cliché* e a representação virtual da realidade gera experiências que são cada vez mais comuns. Além disso, qualquer pessoa minimamente informada sabe da importância e dos perigos da rede mundial de computadores. Como escreveu o escritor e designer de videogames Kyle Marquis, em um *tweet* que ganhou imensa notoriedade em 2013: “a menos que você tenha mais de 60

⁷ Julian Assange, *Cypherpunks: liberdade e o futuro da internet*, Tradução Cristina Yamagami (São Paulo: Boitempo, 2013), 25.

⁸ Esther Addley e Josh Halliday. “WikiLeaks supporters disrupt Visa and MasterCard sites in 'Operation Payback,’” *The Guardian*, 9 de dezembro, 2010. <https://www.theguardian.com/world/2010/dec/08/wikileaks-visa-mastercard-operation-payback>

anos, não lhe foram prometidos carros voadores. Foi prometido a você uma distopia Cyberpunk opressiva. Aqui estamos.”⁹

O início dos anos 1980, entretanto, nos mostrava um cenário completamente diverso. William Gibson ainda não havia criado o termo “ciberespaço” e a noção do que é um “avatar” ainda não havia sido publicada por Neal Stephenson. *Blade Runner* (1982), *The Terminator* (1984) e *The Running Man* (1987) eram alguns dos filmes que começavam a apontar para uma exploração “tecnoestética distópica”, reimpulsionada, mais tarde, em *Matrix* (1999).¹⁰ O movimento de Ficção Científica Cyberpunk é um produto desses anos 1980. Seu nascimento é o resultado de um grupo de escritores de Ficção Científica, inicialmente auto-denominado *Mirrorshades Moviment*, que encontrou uma estética própria ao optar por um estilo que não fosse idealista, mas sim coerente com as transformações políticas, sociais e culturais do período. Bem no início da década, o fim do industrialismo e a emergência de uma nova cultura pop foram as questões que deram o impulso inicial para que nomes como Bruce Sterling, William Gibson, Rudy Rucker, Lewis Shiner, Walter Jon Williams e John Shirley iniciassem um projeto literário e estético direcionado ao fim dos utopismos e à imaginação de um mundo futurista em boa parte alinhado com as previsões elaboradas pelo professor Alvin Toffler, um especialista em antever tendências e dinâmicas sociais. Em seu famoso livro *Choque do Futuro* (1970)¹¹, Toffler, com a ajuda de sua esposa Heidi, traz a tona uma série de cogitações futuristas, em especial sobre a morte da permanência e a eminência da transitoriedade, a ascensão da diversidade nos estilos (de vida, de identidades), bem como sobre as limitações da humanidade para lidar com inúmeras mudanças oriundas de um processo de avanço tecnológico acelerado.¹²

Segundo o escritor e crítico John Clute, havia uma sensação de que a FC nos anos 1980 estava em um estado de inércia, até que a explosão de informação passou a gerar impactos inimagináveis. Para Clute, no início dos anos 1990, quando a internet começou de fato “a moldar o senso da natureza e do mundo real”, apenas o Cyberpunk era capaz de produzir uma FC capaz de lidar com alguns aspectos da nova ordem mundial. De acordo com

⁹ Kyle Marquis (@Moochava), “Yearly reminder: unless you're over 60, you weren't promised flying cars. You were promised an oppressive *Cyberpunk* dystopia. Here you go,” Twitter, 10 de julho, 2013, <https://twitter.com/moochava/status/354986725388468224>.

¹⁰ Carlen Lavign, *Cyberpunk Women, Feminism and Science Fiction - A Critical Study* (Londres: McFarland & Company, 2013), 3-19.

¹¹ Alvin Toffler, *O choque do futuro* (Rio de Janeiro: Record, 1970).

¹² Herlander Elias, *Cyberpunk 2.0: Fiction and Contemporary* (Covilhã: LabCom Books, 2009), 12-15.

o autor, o termo Cyberpunk foi cunhado pelo escritor Bruce Bethke em 1983, e visava categorizar os romances e histórias que exploravam essa superexposição às informações que a década de 1980 iria trazer (daí “Cyber”, de cibernética). Grande parte dessas histórias acontecia em um “mundo novo, denso, urbano e confuso”, na qual os personagens se deparavam com uma realidade em que eram totalmente “privados de qualquer poder real” (daí “punk”). Clute defende no entanto, que apesar de gerar um universo imaginativo extremamente rico, o movimento Cyberpunk claramente não buscou explicar ou iluminar as revoluções pelas quais passavam a vida cotidiana e corporativa do período: “a história cyberpunk não domesticou o futuro, tratou-o como um deus.”¹³ Apesar de críticas como as de Clute, especialmente em relação ao proselitismo empregado na defesa do Cyberpunk enquanto sub-gênero inovador da FC, a descrição mais citada sobre a origem do movimento é encontrada no famoso “Prefácio” de Bruce Sterling em *Mirrorshades – The Cyberpunk Anthology*:

Science fiction—at least according to its official dogma—has always been about the impact of technology. But times have changed since the comfortable era of Hugo Gernsback, when Science was safely enshrined—and confined—in an ivory tower. The careless technophilia of those days belongs to a vanished, sluggish era, when authority still had a comfortable margin of control.

For the cyberpunks, by stark contrast, technology is visceral. It is not the bottled genie of remote Big Science boffins; it is pervasive, utterly intimate. Not outside us, but next to us. Under our skin; often, inside our minds.

Technology itself has changed. Not for us the giant steam- snorting wonders of the past: the Hoover Dam, the Empire State Building, the nuclear power plant. Eighties tech sticks to the skin, responds to the touch: the personal computer, the Sony Walkman, the portable telephone, the soft contact lens.¹⁴

Sterling ressalta que “certos temas centrais surgem repetidamente no Cyberpunk. Temáticas ligadas à modificação do corpo, como “membros protéticos, circuitos implantados, cirurgia estética, alteração genética”. Além disso, sugere o autor, o movimento explorou um tema ainda mais poderoso, a invasão da mente através de “interfaces cérebro-computador,

¹³ John Clute, “Science fiction from 1980 to the present,” in *The Cambridge Companion to Science Fiction*, eds. Edward James e Farah Mendlesohn (Cambridge: Cambridge University Press, 2003), 64.

¹⁴ Bruce Sterling, *Mirrorshades: the Cyberpunk anthology* (Nova Iorque: Arbor House, 1986), Preface, Kindle.

inteligência artificial, neuroquímica.” Técnicas, diz ele, “que redefinem radicalmente a natureza da humanidade, a natureza do eu”¹⁵. Esta última afirmação é corroborada por Veronica Hollinger em *Cybernetic deconstructions: Cyberpunk and postmodernism*, texto crítico onde descreve o Cyberpunk como produto de massas da FC, preocupado com uma elucubração focada num futuro próximo e a grosso modo “convencional no nível da técnica narrativa”. No entanto, ressalta a autora, o gênero traz um brilhantismo inovador quando explora a tecnologia como uma das muitas estruturas que se cruzam para produzir o que os humanistas chamam de *self*. Nesse sentido, o Cyberpunk poderia estar situado num campo de projetos de FC identificados como “anti-humanistas”, já que tem como uma de suas características mais marcantes a desconstrução do humanismo apresentado até então pela FC, em especial pelo colapso que representa a cibernética na clássica oposição entre natureza e cultura. Dessa forma, Hollinger explica que “o Cyberpunk pode ser lido como um sintoma da condição pós-moderna do gênero Ficção Científica”, pois enquanto a FC problematiza opostos como natural e artificial, homem e máquina, preservando o humano sempre abrigado no centro das coisas, o Cyberpunk explora justamente o “colapso dessas oposições”.¹⁶

No capítulo inicial do recém lançado *The Routledge Companion To Cyberpunk Culture*, Anna McFarlane, Graham J. Murphy e Lars Schmeink explicam, a partir de uma afirmação de Thomas Foster, que apesar de ter sido utilizado inicialmente como um conceito literário, nomeando um ramo da FC, o Cyberpunk veio a se tornar uma “formação cultural [que é] uma articulação histórica de práticas textuais”, moldando atualmente a “maneira como vemos nosso lugar no mundo”. A forma como os autores decidiram organizar o livro pode nos fornecer um panorama interessante sobre o conceito, a importância e a abrangência do modo. Na primeira parte, denominada *Cultural Texts*, McFarlane, Murphy e Schmeink focam nas raízes do movimento literário, enfatizando entretanto, que se trata de um fenômeno igualmente visual e auditivo, já que influenciou substancialmente “quadrinhos americanos, mangá e anime japoneses, videogames, jogos de RPG de mesa, música e até moda”. Esta parte demonstra como o Cyberpunk se tornou transcultural e como veio a oferecer uma “abundância de maneiras de lidar com o cenário tecnológico que ocupamos”. Eles destacam ainda, que o nascimento do Cyberpunk correspondeu também à difusão do pós-modernismo:

¹⁵ Ibid, Kindle.

¹⁶ Veronica Hollinger, “Cybernetic deconstructions: Cyberpunk and postmodernism,” in *Science Fiction Criticism: An Anthology of Essential Writings*, ed. Rob Latham (Londres: Bloomsbury, 2017), 43-58.

(...) it was indelibly linked to postmodernity the moment Fredric Jameson famously remarked in *Post-modernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism* that Cyberpunk is “the supreme literary expression if not of postmodernism, then of late capitalism itself”; in particular, Jameson sees in Cyberpunk “as much an expression of transnational corporate realities as it is of global paranoia” and singles out Gibson as “an exceptional literary realization within a predominantly visual or aural postmodern production”.¹⁷

Os autores evidenciam ainda, que na medida em que se difundia, o Cyberpunk atraiu a atenção de teóricos que enxergaram no movimento um terreno abundante para o estudo de questões contemporâneas relativas, por exemplo, à função do humanismo e à gênese do pós-humano. A segunda parte de *The Routledge Companion To Cyberpunk Culture* traz como tema a importância central das questões que envolvem a identidade na história do modo. Intitulado *Cultural Theory*, este capítulo oferece textos que explicam como o Cyberpunk veio a ser explorado (e também questionado) por grupos de perspectivas feministas, queer, indígenas e afrofuturistas, bem como por inquietações culturais mais ampliadas, em torno de “classe, ecologia e império”. Por fim, a terceira parte do livro traz uma visão sobre a geografia do Cyberpunk e como ele se espalhou pelo mundo. Denominado *Cultural Locales*, este capítulo explora a expansão do Cyberpunk sob uma perspectiva da influência da onda norte-americana do gênero e também das reações regionais específicas em relação às “redes globais que definem cada vez mais as relações humanas e o fluxo de capital entre e além dos estados-nação”. A seleção de textos reflete sobre a manifestação do movimento Cyberpunk em espaços geográficos como América Latina, Cuba, Japão, Índia, Alemanha, França e Quebec, demonstrando que o movimento vai muito além dos EUA (onde a maioria dos precursores morava) ou Canadá (residência principal de Gibson).¹⁸

Em *Towards a Poetics of Cyberpunk* (1992), Brian McHale defende que por mais equivocado que possa parecer, a pergunta “o que é o Cyberpunk?” admite várias respostas, todas diferentes e “nenhuma delas necessariamente redutível a nenhuma das outras”. O teórico acrescenta que “sem dúvida” a FC Cyberpunk é como dizem os seus críticos: um artifício de marketing descarado. Contudo, McHale acredita que o movimento é algo mais do que isso, e que antes de tudo é um fenômeno geracional e de “escola”:

¹⁷ Anna McFarlane, Graham J. Murphy e Lars Schmeink, “Cyberpunk as Cultural Formation,” in *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture* (Londres; Nova Iorque: Routledge, 2020), 2.

¹⁸ *Ibid*, 3.

It has its own “school” institutions—manifestoes and literary polemics, group anthologies, fan magazines, panels at SF conventions, etc.—and its forms of “school” solidarity; e.g. cyberpunks write jacket blurbs for one another’s books and otherwise promote the careers and reputations of fellow members of the school. ¹⁹

Neste sentido, explica McHale, assim como acontece em outros fenômenos de escolas literárias, é mais salutar saber quem são os cyberpunks do que saber exatamente o que é esse movimento. Para ele, existia um círculo interno de cyberpunks “radicais” que incluía William Gibson, John Shirley, Rudy Rucker e Lewis Shiner, além, é claro, de Bruce Sterling, o principal propagandista do movimento. E um volátil círculo externo de escritores que se afiliaram ao grupo ou foram afiliados involuntariamente por terceiros. Entre eles, estariam Greg Bear, Pat Cadigan, Richard Kadrey, Marc Laidlaw, Tom Maddox, Lucius Shepard, Michael Swanwick e Walter Jon Williams.²⁰

Ao se referir, em um documentário, sobre as condições que o levaram a trilhar seu caminho literário, William Gibson conta que o gênero da FC sempre fez parte da sua vida como leitor, mas que começou a pensar sobre o que já havia sido feito de Ficção Científica por volta de 1976-77. Nesse momento, o autor enxergava a FC como uma “viável, mas essencialmente abandonada forma de arte popular”. “Percebi a possibilidade ali”, diz ele, enquanto explica que na época quase ninguém pensava em como o mundo iria ser afetado pelos computadores e a FC ainda não retratava esse futuro próximo.²¹ Nesta mesma linha, Sterling destaca que a construção narrativa Cyberpunk surge quase como uma reação natural ao *zeitgeist*:

The cyberpunks are perhaps the first SF generation to grow up not only within the literary tradition of science fiction but in a truly science-fictional world. For them, the techniques of classical 'hard SF' - extrapolation, technological literacy - are not just literary tools but an aid to daily life. ²²

¹⁹ Brian Mchale, “Towards a Poetics of *Cyberpunk*,” in *Beyond Cyberpunk. New Critical Perspectives*, ed. Graham J. Murphy e Sherryl Vint (Londres; Nova Iorque: Routledge, 2010), Google Livros.

²⁰ *Ibid.*, Google Livros.

²¹ *No Maps for These Territories*, dirigido por Mark Neale (Nova Iorque: Docurama, 2000), DVD.

²² Bruce Sterling, *Mirrorshades: The Cyberpunk anthology*, Preface, Kindle.

Raízes do Cyberpunk

Segundo McHale, Carl Malmgren sugeriu “de forma útil” que a história da FC enquanto gênero no século XX, teria seus alicerces fundamentados em uma combinação de dois modos de construção narrativa, a “extrapolação” e a “especulação”. Na primeira, parte-se do mundo empírico atual (especialmente do atual conhecimento científico) para, de maneira lógica e linear, alcançar um mundo futuro que é uma consequência do estado atual das coisas. Entretanto, no caso da construção especulativa, é necessário que a narrativa estabeleça um “salto imaginativo” com a inserção de afastamentos do real estado das coisas. “Os mundos construídos por extrapolação”, explica o autor, “estão em uma relação metonímica com o mundo empírico atual, enquanto os mundos construídos pela especulação estão em uma relação metafórica ou analógica a ele”. Essas duas categorias de construção narrativa correspondem, ao menos parcialmente, ao que a crítica de FC caracteriza de FC Hard (mais próxima da extrapolação e baseada na ciências exatas) e FC Soft (mais próxima da especulação e baseada nas ciências humanas). Naturalmente, um texto de FC pode apresentar essas duas características ao mesmo tempo, entretanto, é a ascendência de um dos modos sobre o outro (e não a ausência de um deles), que costuma identificar a FC enquanto construção extrapolativa ou especulativa. Em consequência disto, “uma história interna do gênero FC que utiliza essas categorias será uma história das sucessivas mudanças de domínio entre a extrapolação e a especulação”.²³

A FC moderna tem seu início (ou re-início, já que H.G. Wells é considerado seu fundador) na ficção editada por Hugo Gernsback em sua *pulp-magazine* das décadas de 1920 e 1930. Como sabemos, essas histórias continham uma construção de mundo predominantemente extrapolativa, o que gerou como consequência no período seguinte uma ascensão do estilo especulativo, evidenciado pela *space opera* e pela fantasia espacial em expoentes como Edgar Rice Burroughs. Por sua vez, a contra-reação trouxe novamente a extrapolação para a vitrine na chamada Era de Ouro dos anos 1940 e 1950. Já na década de 1960, a New Wave marca o retorno da dominação da construção especulativa. Essa fase acabou por durar mais tempo do que as anteriores, chegando até os anos 1970 e 1980, por conta da ascensão e influência do novo estilo de escrita híbrido de aventura e fantasia, surgido a partir da trilogia *O Senhor dos*

²³ Brian Mchale, “Towards a Poetics of *Cyberpunk*,” Google Livros.

Anéis, de J. R.R.Tolkien. Essa constante alteração de polos nas narrativas de FC, evidencia McHale, não significa o rompimento absoluto com a fase anterior. Em vez disso, existe uma apropriação de elementos poéticos que são combinados com novos elementos ou elementos recuperados de uma fase mais anterior do mesmo modo construtivo. Na esteira desta história, a “última” onda de escrita de FC, ou seja, o Cyberpunk, “rejeita a especulação dominante da FC *New Wave* dos anos 1960 e volta-se para a construção extrapolativa do mundo, ao mesmo tempo em que retém certos elementos da poética da *New Wave*.” É por isso, destaca McHale, que “enquanto os próprios cyberpunks descrevem sua prática de construção de mundo como extrapolativa, outros escritores de FC extrapolativos tendem a considerá-los como continuadores da *New Wave*, mais preocupados com estilo e ‘textura’ do que com extrapolação”.²⁴

Segundo Bruce Sterling, o “escritor cyberpunk típico” não existe. “Esta pessoa é apenas uma ficção platônica”, na medida em que cada autor possui suas próprias influências. Apesar disso, ele sustenta que “é possível fazer declarações amplas sobre o Cyberpunk e estabelecer seus traços de identificação”. Para Sterling, é preciso sempre advertir sobre a propagação de rótulos, entretanto, o autor considera que se trata de uma fonte válida de “*insights* - além de ser muito divertida”. Ele acrescenta ainda que, para além da cultura dos anos 1980, as raízes do movimento Cyberpunk estão intimamente ligadas aos sessenta anos da FC moderna e popular, tendo como precursores uma “legião de escritores”. Sterling crava alguns nomes que segundo ele exerceram uma influência notável no grupo:

*From the New Wave: the streetwise edginess of Harlan Ellison. The visionary shimmer of Samuel Delany. The free-wheeling zaniness of Norman Spinrad and the rock esthetic of Michael Moorcock; the intellectual daring of Brian Aldiss; and, always, J. G. Ballard.*²⁵

Além da *New Wave*, os cyberpunks tiveram em comum uma admiração pelo trabalho de autores tradicionais que exploraram o aspecto extrapolativo da FC: Olaf Stapledon e sua “perspectiva cósmica”, H. G. Wells e sua “ciência-política”, bem como a “extrapolação de aço” de Larry Niven, Poul Anderson e Robert Heinlein. Sterling aponta ainda, um “carinho especial” por grandes visionários, destacando-se entre eles, nomes como Philip Jose Farmer, John Varley, Philip K. Dick e Alfred Bester. Entre esses visionários, o autor aponta um

²⁴ Ibid, Google Livros.

²⁵ Bruce Sterling, *Mirrorshades: The Cyberpunk anthology*, Preface, Kindle.

“escritor cuja integração entre tecnologia e literatura permanece insuperável: Thomas Pynchon”.²⁶

“Vale a pena notar”, ressalta Scott Bukatman, que antes mesmo do “advento” do Cyberpunk com a publicação de *Neuromancer* em 1984, ao menos três filmes foram lançados e de alguma maneira também influenciaram a estética do movimento literário: *Videodrome*, *Blade Runner* e *TRON* (todos antes de 1983). Em sua análise, o autor corrobora com a visão do crítico e escritor de FC Fred Pfeil, de que a *New Wave* representou um momento de “compromisso modernista” que estava preso a uma estrutura narrativa antiquada, a temáticas e a uma novidade “que ainda não podiam nascer.” Sob outra perspectiva, no Cyberpunk e em outras ficções científicas dos anos 1980, diz Bukatman, uma nova temática surgiu (o que ele chama de *Identidade Terminal*), e junto dela, todo um “conjunto complexo e heterogêneo de ideótipos para falar essa nova temática”. Tanto para Bukatman como para Pfeil, essa Ficção Científica dos anos 1980 foi algo bem diferente da FC *New Wave*, pois trata-se de uma literatura mais “trash”, mais “polpuda” e de um nível de sofisticação superior, além de mais libertária.²⁷

Rob Latham discorda deste tom e afirma que o Cyberpunk tem uma “dívida significativa” com a *New Wave*. Para o crítico, autores como John Brunner, James Tiptree Jr., Daniel F. Galouye e Robert Silverberg escreveram histórias nas décadas de 1960 e 1970, que já traziam “uma série dos principais pilares da visão de mundo cyberpunk”. Entre esses pilares, Latham aponta para uma alteração na percepção sobre as tecnologias da informação, indo de uma simples “convicção de que as tecnologias da informação iriam radicalmente remodelar a sociedade global”, para uma “crença de que as formas capitalistas de mercantilização e controle inevitavelmente canalizariam esse processo para fins lucrativos”. A mudança de percepção sobre o *self* é outro pilar que já estaria presente na *New Wave*. Segundo o autor, “o ataque biotecnológico à centralidade da subjetividade montado pelo Cyberpunk clássico também foi fortemente prefigurado” neste movimento, especialmente através do tratamento dado às “tecnologias proto-RV, com sua capacidade de projetar ambientes artificiais e, assim, quebrar e remodelar a percepção do *self*”. Por fim, Latham aponta ainda que a obsessão da *New Wave* pelo “espaço interno” é algo que pode ser visto

²⁶ Brian Mchale, “Towards a Poetics of *Cyberpunk*,” Google Livros.

²⁷ Scott Bukatman, *Terminal identity: the virtual subject in post modern science fiction* (Londres: Duke University Press, 1993), 137-145.

ecoando “na famosa evocação de Gibson do ciberespaço como uma *alucinação consensual*²⁸ e que as “fervilhantes texturas e tonalidades dos anos 1980” já haviam sido esboçadas em textos de Tiptree Jr. e Silverberg. Em suma, Lathan defende que não se pode ignorar “a maneira como a FC realmente cresce e evolui: não rompendo radicalmente com o que aconteceu antes, mas adaptando e remodelando as conquistas do passado em formas novas e atraentes”.²⁹

Cânones Cyberpunk

Como visto anteriormente, a visão de mundo e a estética cyberpunk exerceram influência em diversas áreas artísticas e culturais. Portanto, não é por acaso que existe uma longa lista de autores e obras icônicas em campos como artes visuais, quadrinhos, games, cinema e televisão, por exemplo. Além disso, o movimento também deixou uma marca importante nos domínios da moda, da arquitetura e das humanidades digitais. Entretanto, foi no campo da literatura que o modo foi concebido e gerou uma série de textos-chave que compartilham repertórios e o estilo de escrita cyberpunk. Em *The Routledge Companion To Science Fiction*, o estudioso de Ficção Científica Michael Levy elenca os textos principais do movimento. Entre eles, Levy aponta o conjunto de histórias *Shaper/Mechanist Universe*, nas quais Bruce Sterling combina conceitos sobre pós-modernidade cibernética e biológica com *space opera*. Faz parte desta série, *Schismatrix* (1985), a *magnum opus* do autor. Textos Pós-Cyberpunk de Sterling como *Islands in the Net* (1988) e *Crystal Express* (1989) também merecem destaque.³⁰

Levy lista ainda textos importantíssimos como: *Software* (1982) de Rudy Rucker, em que uma rede consciente de robôs derruba seus senhores humanos; *Frontera* (1984) de Lewis Shiner, sobre um futuro dominado por grandes corporações e uma sombria colônia humana em Marte; *City Come A-Walkin* (1980), um dos influentes proto-Cyberpunk de John Shirley;

²⁸ “Ciberespaço. Uma alucinação consensual vivenciada diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações, por crianças que estão aprendendo conceitos matemáticos... uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas no não espaço da mente, aglomerados e constelações de dados. Como luzes da cidade, se afastando...” William Gibson, *Neuromancer*, tradução Fábio Fernandes (São Paulo: Aleph, 2013).

²⁹ Rob Lathan, “Literary Precursors,” in *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, ed. Anna McFarlane, Graham J. Murphy, e Lars Schmeink (Londres; Nova Iorque: Routledge, 2020), 7.

³⁰ Michael Levy, “Fiction, 1980-1992,” in *The Routledge Companion to Science Fiction*, ed. Mark Bould, Andrew m. Butler, Adam Roberts, e Sherryl Vint (Londres: Routledge, 2009), 156-157.

Eclipse (1985) e suas sequências, onde punks e roqueiros se revoltam contra a dominação da direita ocidental, bem como outros contos de Pat Cadigan. Além disso, o autor menciona *True Names* (1981) de Vernor Vinge e *Blood Music* (conto em 1983 e romance 1985) de Greg Bear, como textos cruciais para o entendimento do repertório Cyberpunk. Embora não esteja formalmente enquadrada no movimento, Levy defende que o romance de Vinge é pioneiro na utilização do conceito de “ciberespaço”, talvez uma das maiores contribuições dos cyberpunks para o entendimento do mundo hoje. A obra de Bear, por sua vez, é considerada por Levy como a principal responsável pela inserção da nanotecnologia na FC. Em seu texto, um cientista desenvolve microorganismos inteligentes que acabam por se transformar em uma nova forma de vida pós-humana.³¹

Neuromancer (1984) de William Gibson é considerada a obra mais importante da ficção cyberpunk e também a mais icônica (ao lado do filme *Blade Runner*). O texto é ainda um dos que exerceram maior influência na história da FC como um todo. Levy explica que “o aprendizado de Gibson como contista produziu peças surpreendentemente polidas como *The Gernsback Continuum* (1981) e *Johnny Mnemonic* (1981), ambos coletados em *Burning Chrome* (1986), mas *Neuromancer* foi um alerta instantâneo para a comunidade da FC”. Para o autor, o livro tem “suas falhas” e escancara a dívida de Gibson para com Bester, William Burroughs, Raymond Chandler, entre outros. Entretanto, o seu reconhecimento foi imediato e o texto continua sendo o único na FC a ganhar os prêmios Hugo, Nebulosa e Philip K. Dick. Sombrio e intensamente simbólico, *Neuromancer* é uma imersão num mundo repleto de “hackers psicologicamente torturados e cirurgicamente alterados”. Ambientado em um futuro próximo, o livro apresenta os principais arquétipos do movimento e coloca o leitor bem no meio de uma megacidade urbana dominada por corporações corruptas, clínicas clandestinas e ruas cheias de lixo e perigo. A inteligência artificial também é outro aspecto bastante explorado por Gibson, que a utiliza junto ao conceito de ciberespaço como uma forma de oferecer um clima enigmático e surpreendente ao texto. *Count Zero* (1986) e *Mona Lisa Overdrive* (1988), sequencias imediadas de *Neuromancer*, apesar de menos originais, são consideradas obras “mais polidas em seu estilo de prosa e enredo”. Por fim, Levy defende que Gibson obteve um “refinamento contínuo de suas técnicas e métodos”, o que fica claro em textos posteriores como *Virtual Light* (1993), ou seja, já em um período Pós-Cyberpunk.³²

³¹ Ibid, 156-157.

³² Ibid, 157.

Nos anos 1980, o Japão era de longe o país mais identificado ao que se pode chamar de tecnologia de ponta. Essa é uma das razões pelas quais a cultura e as marcas japonesas foram fortemente exploradas em ambientes futuristas concebidos pelos autores cyberpunk. No entanto, o Japão não foi apenas uma inspiração. Pelo contrário, a Ficção Científica japonesa se fez globalmente presente em diversas mídias, incluindo cinema, TV, anime (animação japonesa), mangá (quadrinhos japoneses) e logicamente, videogames. Algumas das obras cyberpunk japonesas se tornaram lendárias, obtiveram um sucesso internacional e até hoje possuem verdadeiras legiões de fãs. Entre elas, pode-se destacar animes (que vieram do mangá) como *Akira* (Ōtomo 1988), *Ghost in the Shell* (Oshii 1995), *Battle Angel Alita* (originalmente intitulado *Gunmu*; Fukutomi 1993) e *BLAME!* (Seshita 2017), entre outros. Para o professor de literatura comparada Shige (CJ) Suzuki, “seria um erro ver os trabalhos cyberpunk japoneses como meras imitações ou subprodutos” do cyberpunk americano. Apesar do estilo ter sido importado para o Japão, diz ele, essas obras “são uma resposta sincrônica e multimídia às novas condições tecnoculturais além dos limites das fronteiras nacionais e culturais”.³³

Alguns títulos de vídeo games também podem ser considerados obras cyberpunk icônicas. Entre eles, Herlander Elias destaca *AnotherWorld* (1991), “um dos melhores videogames já lançados, digno do selo *cyberpunk style*”, bem como *Interphase* (1989), *Delta V* (1993), *Beneath a Steel Sky* (1994), *Cyberspace* (1993), *Syndicate* (1993), *The Terminator: Future Shock* (1995), *SkyNet* (1996), *Blade Runner* (1997), *Syndicate Wars* (1997), *Ghost In The Shell* (1997), *Enter The Matrix* (2003), *The Matrix: Online* (2005), *The Matrix: Path of Neo* (2005) e também o aclamado *Mirror’s Edge* (2008).³⁴ Apesar de ter causado revolta dos *gamers* por sua incrível lista de *bugs*, é impossível não citar também como uma dessas obras icônicas, o game que é uma homenagem declarada ao modo: *Cyberpunk 2077* (2020), história de ação e aventura em mundo aberto ambientada em Night City, uma clássica megalópole cyberpunk onde as pessoas são obcecadas por poder, glamour e modificação corporal.³⁵

³³ Shige (CJ) Suzuki, “Manga,” in *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, ed. Anna McFarlane, Graham J. Murphy, e Lars Schmeink (Londres; Nova Iorque: Routledge, 2020), 107.

³⁴ Herlander Elias, *Cyberpunk 2.0 - Fiction and Contemporary* (Covilhã: LabCom Books, 2009), 107-117.

³⁵ “Cyberpunk 2077,” Cyberpunk Games, The Cyberpunk Database, acessado em 27 de julho, 2021, <https://cyberpunkdatabase.net/gsearch.php?query=cyberpunk+2077&column=all>.

Por fim, qualquer estudo sobre obras cyberpunk não poderia deixar de mencionar a reciprocidade entre o modo e a música. Afinal, não é aleatória a utilização de *punk* no nome do movimento. No entanto, Nicholas C. Laudadio defende que:

“(...) cyberpunk’s musical aspects draw from far more than just the noise, speed, and rage of canonical punk rock. Electronica, hip hop, the avant-garde, film scores, and heavy metal are all vital parts of cyberpunk’s sonic identity and, to the degree that it has a definable musical form, it is a hybrid one that draws from these multiple contexts.”³⁶

Para além das trilhas sonoras de filmes como *Blade Runner* (do compositor grego Vangelis) e *Akira* (áudio de Tsutomu Ohashi e o coletivo Geinoh Yamashirogumi), bem como temas de artistas proto-cyberpunk como Kraftwerk, Gary Numan e David Bowie, que construíram composições marcadamente de imaginário tecnológico e distópico, uma cultura futurística do *underground eletrônico* também emergiu junto ao Cyberpunk, gerando inúmeras obras importantes. “Em meio a todas essas formas musicais”, defende Laudadio, “o *rock sintetizador* que mais se assemelha ao Cyberpunk é a *música eletrônica industrial*. Os dois campos estão tão intimamente ligados que seria difícil saber qual veio primeiro”. O autor descreve com detalhismo a evolução da *música eletrônica industrial*, desde os trabalhos que pavimentaram sua criação, influências como “o pop de robô distópico de Devo”, “explorações experimentais como Yellow Magic Orchestra”, “a política espacial libertadora de Sun Ra em *Space is the Place* (1973), bem como a obra-prima *Mothership Connection* (1975), da banda de funk americana Parliament”. Os “sons sombrios e desafiadores” de bandas como Joy Division, Suicide, Einstürzende Neubauten e The Velvet Underground também são parte importante na construção do modo que veio, em meados dos anos 1980, a “criar a primeira música cyberpunk identificável”, segundo Laudadio. Entre os principais nomes de *industrial*, ele aponta para Front 242 (Bélgica), Front Line Assembly (Canadá), Clock DVA (Reino Unido), The Cassandra Complex (Reino Unido), Ministry (EUA) e KMFDM (Alemanha). Essas bandas, explica o autor, se utilizam de um “aspecto-chave do Cyberpunk:

One key aspect of cyberpunk, a romanticization of digital criminality, finds a common cause in industrial’s defining reliance on sampling pre-existing auditory material. If the ‘lawless’ hacker is out to liberate us from increasingly centralized power structures

³⁶ Nicholas C. Laudadio, “Music,” in *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, ed. Anna McFarlane, Graham J. Murphy, e Lars Schmeink (Londres; Nova Iorque: Routledge, 2020), 238.

in a hyper-digital age, the lawless artist does something similar with the sample, each purloined sound a bit of artful techno-plunder.³⁷

Muitos artistas de outros gêneros também viriam a explorar traços da estética cyberpunk em suas obras. Do *pop rock* de Billy Idol, passando pelo *heavy metal* do Black Sabbath, o *trash metal* do Voivod, o *hip hop* do Deltron 3030 até o *R&B* futurista de Janelle Monáe, o estilo segue sendo influente e se mostra “repetidamente compatível”. Assim como na literatura ou no cinema, diz Laudadio, “o cyberpunk musical também é mais do que uma moda popular: a música cyberpunk continua relevante para o século XXI, pois continua sua tentativa pioneira de dar voz a um mundo onde a tecnologia obteve o melhor da humanidade”. Ou seja, “a *música cyber-punk* se tornou parte do vasto mar de mudanças do cyberpunk cujas formações e *fandoms* continuam a proliferar na cultura digital”.³⁸

Cinema e Televisão: o caminho da FC até a pós-modernidade

Segundo o crítico Mark Bould, em suas observações a respeito da Ficção Científica, o escritor britânico Brian Michael Stableford sustenta que a FC enquanto gênero popular pode ser dividido em três palcos: as revistas *Pulp* entre os anos 1930 e 1960, a publicação de livros entre 1960 e 1990, e a partir dos anos 1990, a televisão (com a inclusão dos filmes exibidos). Para Bould, apesar de haver problemas com este esquema, ele aponta uma tendência importante de espraiamento da FC através de uma ampla gama de mídias, especialmente a partir da consolidação da indústria do entretenimento de forma global a partir dos anos 1980, quando o setor do audiovisual alcança um crescimento em grande parte pautado por novas estratégias e a criação de novos conglomerados midiáticos. Uma dessas estratégias foi a criação de conceitos e pacotes pensados para o mercado global, como por exemplo, no caso da bem-sucedida franquia *Star Trek*, que além de uma infinidade de *merchandising*, passou a ser explorada em séries *live action*, séries animadas, *filmes*, revistas e livros. Produtos que alimentam o universo cada vez maior de fãs em um círculo criativo que vale ouro. Em menor grau, Bould aponta que esse fenômeno também ocorreu com seriados televisivos como *Doctor Who* (1963–89), *Babylon 5* (1993–8) e *The X-Files* (1993–2002).³⁹

³⁷ Nicholas C. Laudadio, “Music,” 238.

³⁸ Nicholas C. Laudadio, “Music,” 242-244.

³⁹ Mark Bould, “Film and Television,” 88.

As primeiras obras de Ficção Científica são transmitidas na televisão já na década de 1940 e início dos anos 1950. Eram programas não raramente transmitidos ao vivo, e que adaptaram convenções dramáticas do faroeste e do policial para um ambiente fictício espacial. Entre os seriados desse período, Bould cita o pioneiro *Captain Video and His Video Rangers* (1949-55), bem como *Tom Corbett, Space Cadet* (1950-55). Além disso, entre os anos 1950 e 60, são destacados pelo autor alguns programas genéricos sobre explorações e aventuras espaciais, como *The Science Fiction Theatre* (1955-57), *The Man and the Challenge* (1959-60) e *Men into Space* (1959-60). Começam também séries de antologia dramáticas com maior prestígio, como a já citada *The Twilight Zone* (1959-64), além de outras como *The Outer Limits* (1963-65), *Lost in Space* (1965–68) e *Star Trek* (1966–69). As narrativas destes programas, que costumavam submeter a ciência a uma mistura de aventura, novela, atualidade e moral, foram importantes para a consolidação dos parâmetros da FC na TV americana. Apesar disso, uma boa parte desse material foi perdido, já que era comum na época que as fitas fossem apagadas.⁴⁰

Na TV britânica, a FC foi um fenômeno de menor impacto, especialmente se comparado com a realidade do gigante mercado americano. Adams destaca as produções do escritor e roteirista Nigel Kneale, criador do requintado cientista Quatermass, protagonista de vários seriados e algumas séries de filmes que se conectam com as raízes da FC, explorando temáticas repetitivas sobre ciência em seu encontro com a superstição. Gerry Anderson e Sylvia Anderson, por sua vez, são responsáveis por uma ampla gama de programas bem-sucedidos, dedicados predominantemente ao público infantil. O mais bem sucedido desses programas foi *Thunderbirds* (1965-1966), que tinha como tema um serviço de emergência e resgate global, e apresentava simpáticos foguetes, estação espacial e aviões e submarinos gigantescos. Segundo Adams, programas posteriores dos Andersons, como *Joe 90* (1968-1969) e *Captain Scarlet* (1967-1968) alcançaram ainda mais sucesso.⁴¹

O principal legado dos anos 1960, no entanto, foram as criações dos seriados *Star Trek* (com a versão original exibida entre 1966 e 1969), nos Estados Unidos, e *Doctor Who* (1963-1989, 2005 até o presente), no Reino Unido. O sucesso dessas duas franquias revela o protagonismo da TV como principal veículo cultural, mas além disso, demarca uma escalada

⁴⁰ Adam Roberts, *A verdadeira História da Ficção Científica: do preconceito à conquista das massas*, tradução Mário Molina (São Paulo: Seoman, 2018), 574-575.

⁴¹ *Ibid.*, 576-577.

de amplo desenvolvimento da FC, na medida em que passa a ser consumida por bilhões de pessoas ao redor do mundo. Outra questão importante, é que a partir desse crescimento da TV e do gênero da FC, torna-se padrão criadores e escritores optarem por “mega textos”, ou seja, sequências ampliadas de textos que passam também a abranger várias mídias: novelas, filmes, seriados de TV, videogames, histórias em quadrinhos, ilustrações, etc. Esse paradigma se estabelece e passa a ser aplicado na maioria das obras relevantes de FC nas últimas quatro décadas do século passado e ainda continua sendo o mesmo na atualidade.⁴²

Paralela ao caminho da FC na televisão, a história da FC no cinema se transforma completamente a partir de uma explosão de experimentação criativa na indústria cinematográfica dos anos 70. Na sequência, a década de 1980 veio para consolidar este setor que se tornava cada vez mais globalizado, com crescimento em grande parte pautado em novas estratégias alinhadas aos novos conglomerados midiáticos que se formavam. E para que isso se tornasse possível, a FC foi inesperadamente elementar. *Jaws* (Steven Spielberg, 1975) e *Star Wars* (George Lucas, 1977) obtiveram um sucesso sem precedentes que ajudou a sedimentar uma mudança no ritmo e no orçamento das produções. Os grandes sucessos do cinema da FC começaram a apresentar, ano após ano, o que a tecnologia audiovisual oferecia de melhor, seja no campo visual, sonoro ou dos efeitos especiais. As produções, cada vez mais preparadas para atingir audiências globais, costumeiramente resultaram em sequências que se tornam extremamente lucrativas.⁴³

Logo após *Star Wars*, o cinema de FC parece se voltar novamente para o espaço. Filmes como *Black Hole* (1979), *Battle Beyond the Stars* (1980) e *Battlestars Galactica* (1980) são alguns exemplos de títulos que buscaram capitalizar com o sucesso da franquia criada por George Lucas. Uma outra onda importante do início dos anos 80 é a nova invasão de alienígena na terra, uma espécie de *review* do cinema dos anos 50, mas que desta vez mostrava uma faceta mais otimista ao incluir encontros inesperados e pitadas críticas ao comportamento humano, como em *ET* (1982), *Close Encounters of The Third Kind* (1982), *ET*, *Starman* (1984), *Cocoon* (1985) e *Flight of the Navigator* (1986). Mas o doce e famoso extraterrestre de Spielberg em *ET* contou com um grande opositor alienígena lançado três

⁴² Ibid, 580-583.

⁴³ Barry Langford, *Film genre: Hollywood and beyond*, 190-191.

anos antes e que, à sua maneira, já anunciava uma mudança de rumo no cinema de FC. *Alien* (Ridley Scott, 1979) contradiz muitas das tendências da era Reagan. A dimensão política e cultural da história deste repulsivo e voraz predador, visualmente inspirado no trabalho do pintor e escultor surrealista Hans Ruedi Giger, traz de volta às telas a crítica anticorporativa do início dos anos 70, presente em filmes como *Soylent Green* (1973). Apesar disso, as discussões que mais renderam em *Alien*, do ponto de vista crítico e teórico, foram aquelas relacionadas à visão acerca da sexualidade e reprodução femininas. Ao mesmo tempo em que presencia um grotesco nascimento alienígena a partir do corpo arreventado de um de seus representantes masculinos, a tripulação da gigantesca nave *Nostromo* está à mercê de um contraditório computador de bordo ironicamente nomeado Mãe, que faz de tudo para manter o alienígena vivo para ser estudado na Terra, enquanto considera as vidas humanas dispensáveis. Barry Langford lembra que *Videodrome* (1984) e *The Fly* (1986) se utilizam do mesmo imaginário de horror corporal presente em *Alien* para “explorar perturbações a respeito de sexualidade, identidade e infecção, sendo o último uma clara alegoria em referência à SIDA, estigmatizada nos anos 80 como uma *praga gay*”. O autor destaca que *Alien* é um dos filmes que trouxeram mais significado ao gênero da FC, já que traduziu muitas das preocupações públicas e políticas dos anos 70, introduzido um novo período cultural no cinema dos anos 80:

*(...) it is nonetheless plugged into the historical mainstream of SF film in ways that the child-alien films of the 1980 are not, in particular through the clear implication that the alien, whose body combines organic and machine-like elements, is effectively if unknowingly allied with the equally inhuman and lethal power of the Company, whose representatives in the film, significantly, are cybernetic: Mother, the ship's computer, and the android science officer Ash. For the unfolding, but usually anxious if not outright hostile, relationship to technology has been SF's closest approximation of a consistent semantic core. It is this relationship to which we will now turn.*⁴⁴

Esta aproximação semântica descrita por Langford é uma boa pista para a contextualização em que Jay Tellote encaixa a Ficção Científica Pós-Moderna. O autor desenvolve a ideia de que todo o arcabouço das construções épicas de Spielberg e Lucas, bem como os desdobramentos que lhes sucederam no cinema de FC, trouxeram à tona uma fascinação sobre os impactos da “inteligência mecânica e automação robótica”, temas que se

⁴⁴ Ibid, 193.

tornariam centrais para o gênero a partir dos anos 90. Em um período que, seguindo as orientações do teórico francês Jean Baudrillard, pode ser encarado como a era do simulacro, “robôs, ciborgues, replicantes e andróides” assumem papéis cruciais no cinema e as narrativas passam a explorar uma dupla e inconveniente possibilidade: a viabilidade de criação (quase divina) de cópias artificiais de nós mesmos, bem como a eventualidade de que elas possam nos dominar e assumir o nosso lugar no mundo. Tellotte ressalta que este conceito é bem introduzido na peça *R.U.R.* (1923), do tcheco Karel Čapek (obra em que pela primeira vez é encontrado o termo “robô”), como também na sequência *Terminator* (James Cameron, 1984 e 1991). No entanto, o autor argumenta que é *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) o filme chave para o desenvolvimento deste conceito pautado na celebração dualizada sobre o potencial tecnológico e suas possíveis implicações para a humanidade. No filme, replicantes geneticamente modificados são projetados para servir aos humanos de maneiras muito abrangentes, desde a satisfação dos desejos mais básicos, como também no combate ao crime e trabalho em locais inóspitos. *Blade Runner* inaugura no cinema esse tipo de imaginário híbrido, que mescla teorias pós-modernas e expõe a situação da sociedade contemporânea, cada vez mais dependente da tecnologia e ao mesmo tempo tão suscetível a riscos para a existência humana, particularidades que se tornariam, nos anos seguintes, muito familiares aos leitores da literatura cyberpunk.⁴⁵

William Gibson conta que abandonou a sessão de cinema quando assistiu pela primeira vez a *Blade Runner*. Baseado no conto *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968), de Philip K. Dick, o filme trazia uma atmosfera demasiadamente próxima daquela que o autor estava construindo em seu livro, o que o abalou.⁴⁶ Esse ato de um escritor ferido em seu ego já demonstra que as ideias cyberpunks estavam pairando no ar mesmo antes de *Neuromancer* ser lançado, definindo o que seria o universo do gênero. Isto fica claro quando se considera o fato de que outros dois filmes, também lançados em 1982, trazem temáticas que se relacionam com o modo que estava sendo criado por Gibson e seus parceiros de escrita. Enquanto *Blade Runner* populariza o Cyberpunk através de uma paisagem que é urbana, densamente povoada, visualmente poluída e transpassada por uma enigmática combinação de neon e chuva incessante, *TRON* (Lisberger 1982), por sua vez, conecta-se a um futuro próximo através de formas abstratas e cores neon vibrantes, apresentando ao espectador um universo virtualizado,

⁴⁵ Jay Tellotte, *Science Fiction Film*, 108-110.

⁴⁶ Sabine Heuser, *Virtual Geographies: Cyberpunk at the Intersection of the Postmodern and Science Fiction* (Amsterdão: Rodopi, 2003), Appendix: A Cyberpunk Time Line.

próximo ao que cyberpunks definiriam como ciberespaço. Um ano depois, *Videodrome* (1983) de David Cronenberg, fornece um imaginário inicial para a síntese homem-máquina, conectando-se especialmente com o horror corporal (bastante explorado no Cyberpunk japonês).⁴⁷

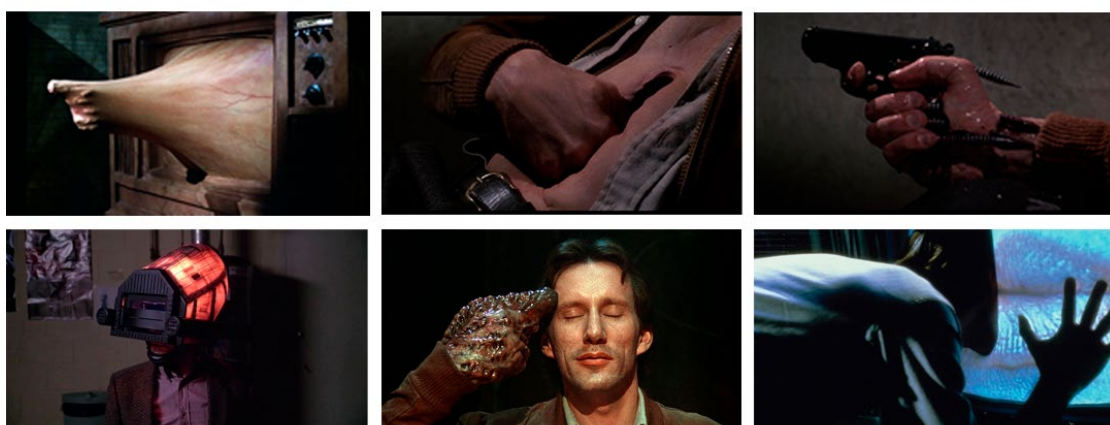
Esse conjunto de filmes, de certa forma resume o princípio do Cyberpunk. Segundo Lars Schmeink, um dos legados mais perenes do gênero é essa linguagem visual baseada numa estética que tem a “expansão urbana, o brilho nostálgico de neon, a síntese homem-máquina e a abstração do ciberespaço” como elementos-chave. Esse visual, diz o autor, é crucial para o mapeamento de novos mundos digitais impregnados por tecnologia, “que têm o potencial de abrir e redefinir as experiências humanas”. Ao romper com a seriedade da estética realista inerente à concepção fotográfica do cinema, os efeitos visuais, potencializados agora pelas tecnologias digitais, ressaltam a artificialidade da imagem e se tornam um destaque. A evolução digital possibilita um salto de qualidade na representação do fantástico e assim como o universo diegético cyberpunk força um colapso na divisão entre realidade e simulação, os filmes cyberpunk também apresentam uma integração perfeita entre “realidades” analógicas e digitais. Para Schmeink, os efeitos visuais na era digital “fornecem ao filme cyberpunk a ferramenta ideal para expressar sua estética visual por meio da indefinição de categorias, sejam elas representações de passado, presente e futuro, a distinção espacial dos mundos digital e material ou as fronteiras do humano e máquina”.

Ainda sobre a evolução dos efeitos visuais e sua influência nos filmes cyberpunk, Andrew M. Butler, apoiado em trabalhos de Andrew Britton, David Harvey, Robin Wood e Robert Alpert e Nicola Nixon, defende que a sua utilização, em um cinema cada vez mais digital, serviu como uma poderosa arma do neoliberalismo, tornando essa ideologia mais palatável como a “única via possível”. Afinal, pensa o autor, se Hollywood se permite gastar uma enormidade para realizar essas superproduções, então o capitalismo não pode ser tão ruim assim, não é mesmo? Outro ponto importante destacado por Butler, diz respeito ao próprio movimento Cyberpunk enquanto uma reação “reaganista” no entretenimento. O autor entende o movimento como uma das tantas respostas que buscaram reestabelecer o “status de homens americanos heterossexuais brancos”, que “supostamente estava ameaçado pelos direitos das mulheres, afro-americanos e homossexuais”. Uma reação contra a perda da

⁴⁷ Lars Schmeink, “Digital Effects in Cinema,” *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, ed. Anna McFarlane, Graham J. Murphy, e Lars Schmeink (Londres; Nova Iorque: Routledge, 2020), 134.

hegemonia americana, “prejudicada pelo escândalo Watergate” e derrotas no Vietnã, Irã, Nicarágua, bem como o aumento da atividade revolucionária no mundo e a invasão soviética no Afeganistão. Nos anos 2000, conclui Butler, “o homem branco hétero ainda permanecia na posição padrão”. Em suas individualidades disruptivas, protagonistas cyberpunk “representavam empresários” e reinventavam o mundo neoliberal, triunfando sobre “as corporações do mal” e buscando desfrutar “os consolos da vida familiar (*Blade Runner*, *The Lawnmower Man*, *Strange Days*) ou autonomia renovada (*TRON*, *The Matrix*)”.⁴⁸

Videodrome (Cronenberg, 1983), por outro lado, explora a televisão a cabo e via satélite para antecipar o Cyberpunk. No filme, Max Renn (James Woods), um diretor de programação de um pequeno canal a cabo está sempre em busca de conteúdo *underground* que ofereça aquilo que o público quer ver (assassinatos, pornografia, tortura e tudo que for bizarro). Renn acaba caindo em uma armadilha e é direcionado a assistir *Videodrome*, um programa de vídeo transmitido em baixa qualidade que exhibe tortura sadomasoquista. O conteúdo, no entanto, é mais uma espécie de “programa” que altera o estado psicológico e provoca “alucinações” em quem o assiste, causando um câncer mortal e induzindo a uma evolução mental. Sátira grotesca, o filme tem como mérito o retrato da violência masculina e da utilização da televisão como arma, além disso, “dramatiza uma série de repartições de categorias, entre estados-nação, humanidade e tecnologia, vigília e sonho, e assim por diante”. Butler considera que *Videodrome* foi um o filme que ofereceu “um interrogatório mais desafiador da cultura da mídia de massa dos anos 1980”.⁴⁹

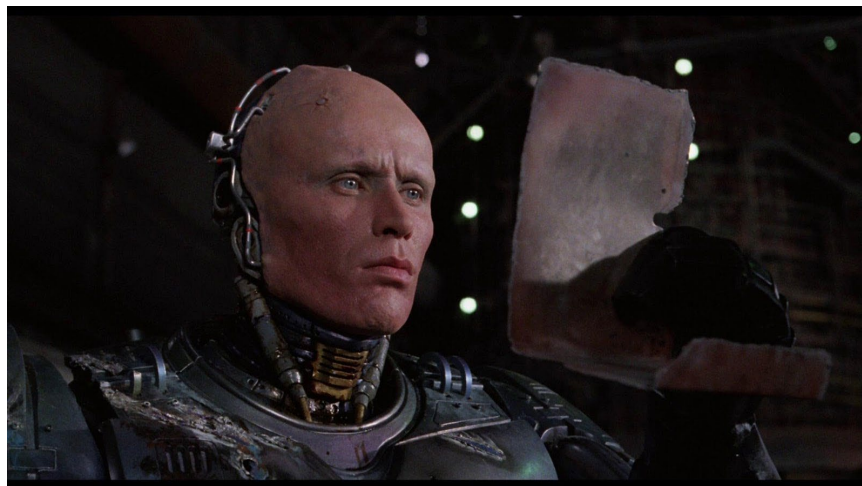


⁴⁸ Andrew M. Butler, “Early Cyberpunk Film,” in *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, ed. Anna McFarlane, Graham J. Murphy, e Lars Schmeink (Londres; Nova Iorque: Routledge, 2020), 119-127.

⁴⁹ *Ibid*, 122-123.

Quadros de *Videodrome* (David Cronenberg, 1983). Disponível em Google Filmes.

A despeito das inquietações trazidas por Cronenberg em *Videodrome* (que exploraria novamente o grotesco em *eXistenZ*), o perfil padrão de filmes cyberpunk produzidos por Hollywood nas décadas de 1980 e 1990 era centrado na ação e voltava-se, sobremaneira, para a figura do ciborgue. Os mais notáveis foram *O Exterminador do Futuro* (Cameron, 1984) e *Robocop* (Verhoeven, 1987), bem como suas sequências *Terminator 2: Dia do Julgamento* (Cameron, 1991), *RoboCop 2* (Kershner, 1990) e *RoboCop 3* (Dekker, 1993). Assim como *Terminator*, que se conecta à exaltação do poderio econômico americano, vários outros filmes como *Cyborg* (Pyun, 1989), *Circuitry Man* (Lovy, 1990), *Class of 1999* (Lester, 1990), *Nemesis* (Pyun 1992), *Cyborg 2* (Schroeder, 1993), *American Cyborg: Steel Warrior* (Davidson, 1993) e *Cyborg 3: The Re-cycler* (Schroeder, 1994), também exageram na “muscularidade obsessiva”. Butler destaca que, dessa forma, esses filmes pareciam “recuperar a masculinidade, definindo-a de acordo com os bíceps protuberantes, as melhorias tecnológicas e o excesso de alto calibre”. No entanto, *Robocop* foge um pouco dessa concepção e explora justamente a decadência que a economia americana começava a experimentar. No filme, um policial ciborgue enfrenta o crime e a corrupção das corporações e do estado em uma Detroit arrasada pelo despovoamento provocado pela derrocada da indústria automobilística na região. “*RoboCop* capitalizou essa crise”, diz Butler, “explorando a precariedade econômica em benefício da Hollywood neoliberal”.



Paul Verhoeven dirigiu em 1987 o primeiro e lendário capítulo de *Robocop*. Metade homem - metade máquina, o agente Alex J. Murphy foi interpretado por Peter Weller.

O ciclo de ciborgues musculosos e violentos dá lugar a um novo tipo de protagonista no cinema cyberpunk dos anos 1990. Nessa década, os personagens se aproximam daqueles

eternizados em textos do movimento literário: homens e mulheres imersos em um universo sem fronteiras entre o real e o virtual, ou seja, o “ciberespaço gibsoniano”, ou o que outros autores costumam chamar de CMC (*computer-mediated communication*). É esse o caso, por exemplo, em *Johnny Mnemonic* (Longo, 1995), *The Net* (Winkler 1995) e *Hackers* (Softley 1995). Esses três filmes, salienta Paul Young, têm em comum uma atmosfera que demoniza a filosofia corporativa enquanto supervaloriza o indivíduo. Basicamente, as obras criam uma série de oposições simplistas: “garotos bons contra garotos maus” e “anarquistas sem alma” versus “defensores da democracia/capitalismo bom e não explorador”.⁵⁰ Um dos maiores destaques desse período é *Strange Days* (Bigelow, 1996). No filme, personagens podem gravar digitalmente experiências ao vivo em primeira pessoa, e essas experiências podem ser retransmitidas a outras pessoas através de um capacete de mediação (SQUID), parte de um dispositivo chamado *playback*. Essa nova “possibilidade”, que no filme, torna-se uma febre nos últimos dias de 1999, traz consigo não só a chance de acessar experiências maravilhosas de outras pessoas, mas também aquelas que exemplificam o horror (*blackjacks*), como sexo destrutivo, torturas e perseguições. Elias observa que, visualmente, *Strange Days* acontece em uma Los Angeles que está situada entre a *LA 2019 Blade Runner* e a *Neo-Tokio* de *Akira*, com limosines blindadas que protegem gente rica, violência urbana e grafites de gangues. O roteiro de James Cameron, diz o autor, traz a extrapolação de uma vida marcada pela crise econômica, desemprego, tensões raciais e xenofóbicas, exibindo um padrão de baixa qualidade de vida e alta tecnologia típico do Cyberpunk: “O cenário cyberpunk é real, fantástico, hipnótico, então o futuro apresentado é próximo e tenso”.⁵¹

Matrix (Wachowskis, 1999) é considerado a última película cyberpunk do século XX. Assim como *eXistenZ*, o filme também se utiliza da realidade virtual e da narrativa dentro da narrativa (*mise en abyme*) para contar sua história. Só que nesse caso, ao invés de um videogame, a virtualidade do mundo foi criada por uma rede de Inteligência Artificial (a Matrix), com o propósito de manter a humanidade escravizada, gerando energia para as máquinas através de seus corpos. Butler chama atenção para a manutenção da saga do patriarcado do cinema cyberpunk em *Matrix*, representada aqui pela “quase dominatrix fetichizada na figura de Trinity (Carrie-Anne Moss)”, que previsivelmente se apaixona pelo protagonista, salvador masculino e branco Neo (Keanu Reeves). Outro ponto interessante

⁵⁰ Ibid, 122-123.

⁵¹ Herlander Elias, *Cyberpunk 2.0 - Fiction and Contemporary*, 83-84.

levantado pelo autor, é o sutil “convite ao espectador” para uma “alegoria das simulações do capitalismo” quando o filme evoca *Simulacros e Simulação* de Jean Baudrillard, ao inserir a capa do livro em uma cena, bem como quando Morpheus dá as boas-vindas a Neo no “deserto do real”, uma citação direta do livro. Ou seja, em uma leitura marxista, as máquinas seriam substitutas dos burgueses na exploração das massas. Além disso, a simulação imposta aos seres humanos também pode ser vista como uma metáfora para a relação da mídia e a sociedade pós-moderna.⁵²

Matrix se mostrou uma franquia divisora de águas no cinema. Seu lançamento foi considerado por muitos um verdadeiro manifesto sobre as novas possibilidades visuais, representação e agenciamento de imagens que as novas tecnologias proporcionam. Além disso, o modelo de *transmidia* descrito por Jenkins no clássico *Cultura da Convergência*⁵³ como “a arte da criação de um universo”, é explorado ao máximo pela franquia, levando seus fãs a buscar, em diversos formatos diferentes, por novas “partes” da narrativa, tornando assim a experiência ainda mais rica. As irmãs Wachowski escreveram e dirigiram *The Matrix Trilogy* entre 1999 e 2004. Enquanto o primeiro filme apresenta a divisão do que seria o real virtual e a realidade futurista do filme, *Matrix Reloaded* (2003) promove uma grande guerra entre máquinas e humanos, com Neo liberando seu arsenal de habilidades cibernéticas e contra as forças sistemáticas da Matrix. A guerra toma contornos apocalípticos ainda em 2003, com o lançamento ao final do ano, de *Matrix Revolution* (2003). No terceiro filme da saga, humanos (liderados pelo todo poderoso Neo) e máquinas (representadas por sentinelas e agentes viróticos) travam uma guerra nas fronteiras de *Zion*, com os primeiros alcançando uma vitória parcial e uma trégua por parte da IA, que promete conceder liberdade à humanos que preferirem abandonar o mundo virtual.

Além da trilogia *Matrix*, elementos caros ao modo Cyberpunk podem ser encontrados em inúmeros títulos relevantes no cinema dos anos 2000 e 2010. Nitidamente, não há nesse período, tendências dominantes como aconteceu nas décadas anteriores, no entanto, em sua maioria, esses filmes apresentam visões de mundos distópicos onde a alta tecnologia convive com a baixa qualidade de vida. Entre os temas mais explorados, destacam-se: clones e replicantes, androides, inteligência artificial, alterações cibernéticas do corpo e experimentos

⁵² Andrew M. Butler, “Early Cyberpunk Film,” 125-126.

⁵³ Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (Nova Iorque: Nova Iorque University Press, 2006).

com a memória. *The 6th Day* (Roger Spottiswoode, 2000), *The Island* (Michael Bay, 2005), *Never Let Me Go* (Mark Romanek, 2010) e *Cloud Atlas* (Wachowski, 2012) são alguns dos filmes que exploraram os conceitos de “clones e replicantes”. *A.I. Artificial Intelligence* (Spielberg, 2001), *I, Robot* (Proyas, 2004), *Her* (Jonze, 2013), *Transcendence* (Pfister, 2014), *Ex Machina* (Garland, 2014), *Chappie* (Blomkamp, 2015) investigam os limites da inteligência artificial e dos andróides. Por sua vez, a modificação cibernética do corpo humano e experimentos com a memória humana, elementos chave no Cyberpunk, aparecem de forma importante em *Elysium* (Blomkamp, 2013), *Upgrade* (Whannell, 2018), *Mute* (Jones, 2018) e *Alita – Battle Angel* (Rodríguez, 2019), bem como nas refilmagens *Total Recall* (Wiseman, 2012), *Robocop* (Padilha, 2014) e *Ghost in the Shell* (Sanders, 2017).

Contudo, o grande destaque do cinema cyberpunk do novo milênio, ao menos até agora, parece ser a sequência de *Blade Runner*. Dirigido por Dennis Villeneuve, *Blade Runner 2049* (2017) contou com a produção executiva de Ridley Scott e foi uma das produções mais aguardadas dos últimos anos. Ao comentar as diferenças de contexto entre o primeiro e o segundo filme, Matthew Flisfedero argumenta que este último “responde à nossa consciência atual da distopia já percebida - este é agora o mundo em que vivemos”. Segundo o pesquisador, *Blade Runner 2049* “é contextualizado por nossas próprias experiências do período pós-crise financeira de capitalismo neoliberal e marcado por discursos do sujeito biopolítico pós-humano”. Além disso, a sensação de iminente catástrofe ecológica na Terra, produto das mudanças climáticas, também é algo que aproxima o filme da nossa realidade.⁵⁴

Situada três décadas após os acontecimentos decorridos em *Blade Runner*, a trama do segundo filme gira em torno das ações do caçador de andróides K (Ryan Gosling), um novo tipo de replicante (clone sintético criado por bioengenharia) que acaba por descobrir um segredo avassalador: a ossada de uma replicante que morreu no parto, algo até então considerado impossível e com potencial para causar uma revolta dos replicantes. Após desobedecer a seus superiores na delegacia de polícia, K inicia uma investigação em torno do caso e acaba pensando que ele era a criança que nasceu de uma gestação replicante. No entanto, a verdade vem à tona pouco tempo depois que K encontra seu suposto pai e

⁵⁴ Matthew Flisfedero, “Blade Runner 2049 (Case Study),” in *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, ed. Anna McFarlane, Graham J. Murphy, e Lars Schmeink (Londres; Nova Iorque: Routledge, 2020), 144-149.

protagonista do primeiro filme, Rick Deckard (Harrison Ford). Na verdade, apesar de toda a busca e a crença de que era especial (o mais humano de todos os replicantes), K descobre que não era ele a criança perdida. Entretanto, K demonstra um caráter ético. Além de salvar Deckard dos ataques da megacorporação responsável pela fabricação dos replicantes, ainda o leva para conhecer sua filha perdida, pouco antes de morrer em decorrência de ferimentos.

O fato de K se mover arduamente em busca de um autoconhecimento ilusório, e posteriormente ser bruscamente “devolvido” à sua condição inicial (ou seja, um mero replicante *blade runner*), é considerado por Flisfeder, como a lição ética do filme: “é apenas por meio de um desconhecimento inicial de que somos humanizados, que nos movemos por um desejo singular de agir de acordo com esse não reconhecimento”. O autor explica que “K se reconhece erroneamente como potencialmente humano, e é isso que o torna um sujeito ético - um sujeito centrado no ser humano”. Flisfeder finaliza seu estudo de caso destacando justamente essa ética oferecida pelo modo Cyberpunk, bem demonstrada em *Blade Runner 2049*:

For what the film proposes is that we are activated as subjects, not by the conscious self-recognition of what we are, but by an unconscious misrecognition that drives us to act. The ethical and political lesson of the film is that in the face of the potential reduction to our mere object status, what makes us human is our continued evasion of this fact in the misrecognition of our (cyber-)essence. When we place this lesson in the context of the present, in our own historical conditions, faced with the neoliberal capitalist reduction of our being into mere object status (whether as biological machines, reducible data, or even human capital), the aim is toward (de-)subjectivization. BR 2049 therefore continues to demonstrate why cyberpunk is an ethical mode.⁵⁵

É fato que, apesar de ser citada na famosa frase inicial de *Neuromancer* (1984)⁵⁶, a televisão nunca foi o meio por onde a cultura cyberpunk se fez mais presente. Entretanto, há sim muitos programas alinhados ao modo e muitos que tangenciaram *motifs cyberpunks*, em investidas que buscaram explicar as metamorfoses experimentadas pela sociedade a partir da introdução do ciberespaço. A professora de mídia e estudos culturais Sherryl Vint, em artigo publicado no livro *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, agrupa os textos

⁵⁵ Ibid, 149.

⁵⁶ “O céu sobre o porto tinha a cor de uma televisão sintonizada num canal fora do ar.” Willian Gibson (2015).

cyberpunk da televisão em quatro padrões temáticos: representações de uma realidade virtual onde também se dá “expressão do subconsciente e dos sonhos”, em muitos casos entrelaçado com a cultura *gamer*; realidade mediada, onde muitas vezes se encontram discussões acerca da representação e da materialidade, da vigilância e das mídias sociais; personagens pós-humanos, “cada vez mais entendidos como análogos a máquinas, que questionam a perfectibilidade do humano por meio da tecnologia”; e por fim, panoramas da desigualdade econômica e confrontação em textos que compreendem o ciberespaço como o espaço financeiro por excelência, e “o neoliberalismo como o terreno sobre o qual nossa realidade presente, como um análogo do cyberpunk, se desdobra”. Para a autora, esse último grupo talvez seja o tipo de texto que mais aproxima o Cyberpunk da realidade atual, ou seja, esses textos explicitam que a grande preocupação da humanidade no momento não deveria ser a união homem-máquina, ou a inteligência artificial, mas sim a nossa dolorosa submissão ao capital financeiro.⁵⁷

Segundo Vint, a televisão cyberpunk inicial percebia o ciberespaço “como uma extensão de si mesma que poderia ser personalizada, combinando a proximidade afetiva da televisão com a interatividade de *videogames* nascentes”. Esses primeiros textos surgem nos EUA durante um período em que a própria televisão estava experimentando uma mudança importante, adaptando-se ao videocassete e à convivência com os computadores domésticos. Dessa forma, além de imaginar um futuro de uma televisão transformada e mais interativa, esses programas também tendiam a imaginar o ciberespaço como um ambiente onde se podiam incorporar os “sonhos e desejos em 3D”. A autora destaca a série *VR.5* (1995), em que uma “funcionária da companhia telefônica hackeava o subconsciente das pessoas através de um modem”, como uma das mais reconhecidas. Entretanto, ela afirma que *Wild Palms* (1993) de Oliver Stone, e que contou com uma participação especial de Willian Gibson, foi o programa que apresentou os textos mais ambiciosos:

Notable for its surrealist sequences, the series combined scenes drawn from the dreams/hallucinations of protagonist Harry Wyckoff (James Belushi) - chiefly of a rhinoceros in an empty LA swimming pool - with a narrative about media controlling the future through Church Windows, a technology that projects television as 3D holograms into the home, fully immersing viewers.⁵⁸

⁵⁷ Sherryl Vint, “Television,” in *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, 169.

⁵⁸ *Ibid*, 170.

Também inspirada em filmes *noir* e *Videodrome* (Cronenberg 1983), *Wild Palms* questiona os “perigos de nos imergirmos totalmente nas realidades mediadas e adverte contra as qualidades viciantes de tais entretenimentos”. Mais recentemente, *Dollhouse* (Whedon, 2009-10) também segue o mesmo caminho, demonstrando que essas perturbações ainda são contemporâneas. Segundo Vint, a série “adverte contra a insensibilidade que vem de gastar muito tempo interagindo com entidades que você não considera totalmente pessoas”.⁵⁹ Para Calvert, a narrativa de *Dollhouse* vai ao encontro dos questionamentos sobre a ética do desenvolvimento tecnológico e de como tecnologias que são desenvolvidas para melhorar a vida das pessoas podem terminar como, por exemplo, armas de guerra”. Além disso, segundo o autor, a série demonstra como a separação de mente e corpo poderiam causar caos e destruição.⁶⁰

Mais recentemente, outra série veio a investigar as experiências imersivas em Realidade Virtual. Criada por Mickey Fisher, *Reverie* (2018) exibe uma ex-negociadora de reféns e especialista em comportamentos humanos, que trabalha para resgatar pacientes que estão mentalmente presos numa simulação de realidade virtual avançada. Vint argumenta que no caminho da Televisão Cyberpunk, de *VR.5* até *Reverie*, a ambientação foi alterada de universos “explicitamente futurísticos” e “preocupações sobre como a tecnologia mudaria a vida social”, para programas que são “melhor categorizados” como dramas no ambiente de trabalho, que “exploram um mundo em que experiências imersivas são uma parte cotidiana da vida”.⁶¹

Como visto anteriormente, o segundo grupo de textos apontado por Vint diz respeito aqueles programas que exploram questões relacionadas à realidade mediada. Para a autora, esses textos “entendem o ciberespaço como o precursor da tecnologia de mídia social”. Entre os programas inseridos nesta categoria, Vint destaca a série satírica americana *Max Headroom* (1987-88). “Muito à frente do seu tempo”, o programa é ambientado em uma distopia futurista governada por um oligopólio televisivo que tem o poder de controlar os movimentos e os pensamentos da população por meio de modernos aparelhos de TV. Neste contexto, a única fonte de verificação dos fatos é um jornalista investigativo que expõe as práticas antiéticas de seu empregador e tem o suporte de uma rede de aliados que o ajudam a divulgar

⁵⁹ Ibid, 171.

⁶⁰ Bronwen Calvert, “Mind, body, imprint: cyberpunk echoes in the dollhouse,” *Slayage*, 8.2-3, (Summer/Fall, 2010), http://www.whedonstudies.tv/uploads/2/6/2/8/26288593/calvert_slayage_8.2-3.pdf.

⁶¹ Sherryl Vint, “Television,” in *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, 171.

suas descobertas escabrosas. Segundo Vint, “Max Headroom se passa em um futuro que simboliza a praga urbana predominante no cyberpunk” e “vários episódios comentam sobre meios de comunicação de massa manipuladores, como os blipverts”, comerciais de televisão inovadores que tinham como objetivo evitar o *zapping*. Segundo a autora, “este interesse em como os reinos virtuais podem distorcer ou ocultar a verdade e, assim, minar a democracia, fornece um elo entre o cyberpunk e a série de FC mais influente dos anos 1990, *The X-Files* (1993–2002): “Mais banal do que o futuro difícil retratado por *Max Headroom*, o novo *The X-Files* prevê nosso ambiente de mídia atual como uma evidência de que o Cyberpunk estava certo em se preocupar com a comunicação exclusivamente online, embora isso não tenha sido exatamente por sua primeira geração”.⁶²

Para Vint, *Black Mirror* (2011-) também se encaixa nesse contexto de textos que questionam prioritariamente a realidade mediada, podendo, por esse motivo, ser interpretado como um texto cyberpunk. Entretanto, segundo a autora, a estética da série está “muitas vezes longe do *ethos* nervoso e hacker associado ao termo”. Apesar disso, Vint argumenta que *Black Mirror* demonstra que diversas temáticas anteriormente exclusivas do Cyberpunk não podem mais ser encaradas como Ficção Científica, mas como realidade. “O ciberespaço”, diz ela, “não é mais um reino separado, mas o ambiente que habitamos diariamente por meio de nossos telefones”. A autora ainda complementa esta ideia:

Series such as *Person of Interest* (2011–16), about a military AI designed to anticipate and prevent violence, or *Halt and Catch Fire* (2014–17), a period show about the 1980s and 1990s innovations that led to personal computers and the Internet, are thus part of a cyberpunk tradition no longer set in estranged, futuristic worlds. Like the new *X-Files* and *Black Mirror*, they show us that the world both anticipated and informed by cyberpunk is all around us.⁶³

A terceira categoria de textos elencados por Vint, diz respeito a programas de televisão que apresentam personagens pós-humanos. Ou seja, personagens que se fundem com máquinas ou que têm seus genomas hackeados. Embora mais alinhado ao lado cibernético do que ao punk, *Automan* (1983-84), inspirado em *TRON* (Lisberger, 1982), é considerado por ela como a primeira televisão cyberpunk. No seriado, um software avançado cria um policial que resolve crimes utilizando uma estranha capacidade de interagir com a realidade como se

⁶² Ibid, 171.

⁶³ Ibid, 173.

fosse um personagem de videogame. A autora argumenta que “*Automan* inaugura um padrão que outras séries pós-humanas seguem”. Entre essas séries, inscrevem-se *Intelligence* (2014), *Almost Human* (2013–14) e *Dark Angel* (2000-02). No entanto, entre os textos elencados por Vint, é a recente *Altered Carbon* (2018), adaptação do romance homônimo de Richard K. Morgan (2002), a que se mostra mais consistentemente radicada no Cyberpunk. Ambientada em uma cidade localizada na antiga *San Francisco (Bay City)* em 2384 (ou seja, no futuro distante), a série explora um tempo em que é possível a completa separação entre corpo e mente. Através de uma tecnologia alienígena, os humanos desenvolvem dispositivos com o poder de armazenar toda a sua subjetividade, são as chamadas “pilhas corticais”. Através delas, a consciência pode ser re-incorporada, copiada ou transportada no ciberespaço, transformando assim os corpos físicos (humanos ou sintéticos) em meras “capas” descartáveis e possibilitando a vida eterna para os ricos, que possuem meios para bancar programas de clonagem, bem como para armazenar suas consciências de forma segura.⁶⁴

Apesar do aparente descaso com o corpo humano, tratado na série como “capa”, *Altered Carbon* demarca que no fundo há uma impossibilidade de divisão clara entre corpo e mente. Ao comentar sobre esse “quase paradoxo” na trilogia, Pawel Frelik argumenta que há uma sobreposição íntima entre essas duas instâncias: por um lado, a série prevê a digitalização completa da subjetividade, com a consciência podendo ser instalada, transferida e copiada, mas ainda assim dependente de um meio físico qualquer (pilha cortical, armazenamento remoto, construções virtuais); por outro lado, “a subjetividade codificada pela pilha mostra-se não apenas intimamente conectada, mas também influenciada pela capa física”. Ou seja, quando incorporada em um novo corpo, a consciência “retém toda a experiência e autoconsciência, mas a subjetividade imediatamente fica impressa no corpo”. Nesse sentido, diz Frelik, as “capas” pressupõem que não há um esvaziamento completo do corpo, mesmo quando elas são “frescas ou desconhecidas”. O autor explica a complexidade:

(...)That various physical and neural systems accelerate reflexes, add skills, or provide greater resistance register in the person’s mind upon “waking up” in a new body is a given—they are, after all, manufactured features. What complicates this duality is that

⁶⁴ Ibid, 174.

fact that the sleeve may carry over physical habits or acquired traits of its previous owner or the subjectivity may carry his/her traits from one sleeve to the next⁶⁵

Por fim, a última categoria de textos agrupados por Vint se refere a textos cyberpunk que colocaram em primeiro plano “as políticas econômicas de desregulação e a privatização” dos últimos tempos. São textos que, segundo a autora, exploram a “colonização do neoliberalismo sobre a vida social”, através da imposição de seus “valores capitalistas de produtividade, crescimento econômico e conquistas individualizadas sobre estabilidade social”. Nesses textos, diz ela, a “tecnologia da informação não é tão central”, mas no entanto, retrata de forma competente o que Gibson definiu como “experimento demente no darwinismo social”, ou seja, o “futuro cyberpunk por excelência”. Entre os textos elencados com destaque por Vint, estão *Incorporated* (2016) e *Profit* (1996-97). O primeiro, apesar de ser mais Ficção Científica, é ambientado num futuro comandado por corporações, “uma resposta às mudanças climáticas”. Vint argumenta que “*Incorporated* é reconhecível como cyberpunk, mas muda o foco da mudança tecnológica para a ideologia neoliberal”. *Profit* por outro lado, tem uma relação apenas tangencial ao cyberpunk, mas no entanto, se destaca “como uma série inicial focada em um anti-herói e por sua crítica à cultura financeira”.⁶⁶

Para Vint, apesar de não ser Ficção Científica, a série contemporânea de televisão cyberpunk mais importante é *Mr. Robot* (2016–2019). No texto, Elliot (Rami Malek) é um engenheiro de segurança que sofre de transtorno social e depressão. Ao longo do dia, ele cuida de segurança de uma megacorporação, e durante a noite, se desdobra como hacker vigilante. O personagem se encontra em uma encruzilhada quando um grupo de hackers lhe recruta para destruir a empresa em que ele trabalha, e que, segundo o grupo, está destruindo o mundo. Segundo Vint, ao representar meticulosamente a ação *hacking* de Elliot, *Mr. Robot* manifesta esse elemento explicitamente cyberpunk. Além disso, a série também evoca ao movimento, e nos mostra sementes de um futuro próximo, enquanto coloca seu personagem ambientado num mundo de “privilégios e privações totalmente contrastantes”. De maneira insistente, *Mr. Robot* exhibe a “desregulamentação financeira” e o “etos neoliberal” como redutores de valores humanos e como originadores de um futuro distópico:

⁶⁵ Pawel Frelik, “Woken Carbon,” in *Beyond Cyberpunk. New Critical Perspectives*, ed. Graham J. Murphy e Sherryl Vint (Londres; Nova Iorque: Routledge, 2010), Google Livros.

⁶⁶ Sherryl Vint, “Television,” in *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, 174-175.

The risk is no longer that we mistake virtual fantasies for our realities, or that we fuse with our machines and become less human in the process. Rather, cyberpunk today manifests in our present as the logic of economic abstractions, speculations, and derivatives created by the market—without thought to how the outcomes of such bets will manifest in the concrete realities of life for other people.⁶⁷

Vint argumenta ainda, que ao criticar a “devastação generalizada causada pela especulação financeira, mesmo para aqueles que não investem em ações”, Mr Robot faz um “comentário muito mais convincente” sobre a sociedade contemporânea do que a “retórica revolucionária ligada ao cyberpunk impresso”. O ponto crucial, defende ela, “sempre foi nossa subsunção ao capital financeiro, não nossa fusão com máquinas inteligentes”.

O repertório Cyberpunk

O estudo teórico do Cyberpunk engloba um grande leque de questões. No entanto, a ideia para as páginas seguintes é realizar uma abordagem sucinta, em apenas algumas das intersecções que considero úteis para a análise e enquadramento da série *Black Mirror*, objetivo final deste trabalho.

Metrópole Tecnológica

Assim como os textos de Ficção Científica costumemente apresentam repertórios de “micromundos” – cúpulas gigantes que abrigam pequenas cidades interplanetárias, estações espaciais, cidades subterrâneas ou suspensas, etc – a ficção cyberpunk também apresenta uma repetição de *motifs* relacionados ao ambiente em que as narrativas se desenvolvem. No entanto, segundo Brian McHale, neste subgênero, eles aparecem “com uma nova intensidade de ênfase, nitidez de foco e centralidade funcional”. Apesar de também apresentar textos que exploram mundos devastados, fragmentados em “Zonas de Guerra”, a cidade típica do Cyberpunk inicial é o *Sprawl*, “uma imagem da cidade carnavalizada, a cidade como carnaval permanente”. “O princípio de composição do *Sprawl* e seus cognatos, terrestre e extraterrestre”, diz McHale, “é a justaposição maximamente íntima de materiais culturais

⁶⁷ Ibid, 175.

maximamente diversos e heterogêneos (japoneses, ocidental e do terceiro mundo, alta tecnologia e baixa tecnologia, elite e popular, cultura “oficial” dominante e subculturas juvenis ou criminosas, etc.)”.⁶⁸

É natural, no entanto, que haja uma enorme variação em relação aos ambientes (urbanos, rurais, espaciais), já que ao longo dos últimos quarenta anos o Cyberpunk vem sendo constantemente renovado e apresenta diversas versões de “mundanidade”, tendo inclusive gerado subgêneros com paisagens urbanas próprias (como é o caso do *steampunk*). Adriana Amaral argumenta que:

(...) a metrópole em sua feminilidade aparece no Cyberpunk como uma mulher soturna, sombria, mal iluminada, ameaçadora e perigosa, em cujo útero foi gerado o espaço terminal (Bukatman, 1993) da existência humana e cujas ruas e construções abrigam seres híbridos, humanos e máquinas. O grande útero metropolitano encontra-se infectado pela tecnologia, necrosado e em vias de ser abandonado, tentando converter-se em dados, bytes, em informação pura a fim de transcender sua existência física em direção à alucinação consensual (Gibson, 1984) chamada ciberespaço.⁶⁹

Amaral avalia, no entanto, que esta ideia de uma metrópole obscura, tão repetida em textos cyberpunk, “parece agora se transferir para aspectos mais lúdicos e disseminados através dos sistemas móveis de comunicação”. Ou seja, em um sentido contrário ao que acontecia no início do movimento literário, agora não somos nós que invadimos o ciberespaço, mas o ciberespaço que invade o nosso território, povoando nossas “ruas através das tecnologias wireless e wi-fi, liberando-nos da cultura presa ao computador pessoal em direção à liberdade de movimentação permitida pelas redes móveis, computadores vestíveis, etc.”.⁷⁰

Ciberespaço

Além do espaço urbano, em geral retratado em forma de megalópolis desordenadas, misteriosas, poluídas, repletas de tecnologia e telas, outro espaço tipicamente habitado pelos

⁶⁸ Brian Mchale, “Towards a Poetics of Cyberpunk,” Google Livros.

⁶⁹ Adriana Amaral, “Visões Perigosas: Para uma genealogia do cyberpunk”, *E-Compós*, nº 6 (2006), <https://doi.org/10.30962/ec.81>

⁷⁰ Ibid.

personagens cyberpunk é o ciberespaço. Mchale explica que no universo narrativo desenvolvido pelo movimento Cyberpunk, “o ciberespaço evoluiu dos ‘mundos virtuais’ das simulações militares, mas sua origem real (como Gibson alegremente admitiu em uma entrevista) é menos glamourosa, ou seja, jogos contemporâneos de videogame e computador”. O grande motivo por trás da elucubração do ciberespaço teria sido então “a ilusão potente” da existência de um “espaço situado “dentro” ou “atrás” da tela plana do monitor do computador”. Ademais, argumenta o autor, o conceito de ciberespaço também é influenciado por variações de mundos paralelos, outras dimensões e possibilidades dessa natureza, presentes na longa história da FC.⁷¹

Mike Featherstone e Roger Burrows definem o ciberespaço como um ambiente informacional em que os “dados são configurados de forma a dar ao operador a ilusão de controle, movimento e acesso à informação”. Esse espaço (a *matrix*, descrita por Gibson como uma “alucinação consensual”), é co-habitado por usuários simulados em avatares. Segundo os autores, “a realidade virtual representa a extensão final desse processo” na medida em que se apresenta como um ambiente puramente informacional, ocupado por “uma série de autômatos cibernéticos, ou construções de dados, que fornecem ao operador um alto grau de vivacidade e total imersão sensorial no ambiente artificial”.⁷²

Identidades Pós-Humanas

Um dos aspectos que fazem com que o modo Cyberpunk se mantenha importante mesmo após quatro décadas de seu lançamento, é o fato de ser considerado o primeiro movimento artístico que discutiu a ideia de uma essência humana a partir de um ponto de vista que dividia corpo e mente, alterando-os constantemente. Em geral, as narrativas cyberpunk trazem a possibilidade de alteração do ser humano através da tecnologia. Essas modificações podem ter tanto o nobre, e às vezes questionável, objetivo de aprimorá-lo, como também uma deliberada intenção de torná-lo decadente. Julia Grillmayr argumenta que a partir da introdução de “próteses bio e nano tecnológicas, implantes cognitivos e / ou novos orifícios que fazem interface com redes digitais e domínios ciberespaciais”, o significado de

⁷¹ Brian Mchale, “Towards a Poetics of *Cyberpunk*,” Google Livros.

⁷² Mike Featherstone e Roger Burrows, “Cultures of Technological Embodiment: An Introduction,” in *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, ed. Mike Featherstone e Roger Burrows (Londres: Sage, 1995).

ser humano acaba se tornando difuso, já que essas alterações afetam a maneira como enxergamos as categorias “identidade, natureza e essência”. Tudo isso se desintegra, argumenta a autora. “Tudo é interdependente, em fluxo e definido mais pelo que faz do que pelo que é”. Não por outra razão, Grillmayr argumenta que o Cyberpunk está intrinsecamente ligado ao conceito de *pós-humano*⁷³, também alicerçado em temáticas como a “amalgama de corpos e tecnologia, interfaces cérebro-máquina e habitats potenciais para humanos em espaços virtuais e colônias espaciais”.⁷⁴

No Cyberpunk, a hibridização entre vida orgânica e cibertecnologia tem na figura do ciborgue o seu espaço de representação natural. O termo foi inicialmente utilizado como um conceito para pesquisas que se preocupavam em equipar animais e seres humanos para viagens espaciais e guerras. Com a sua utilização em filmes de FC, especialmente na década de 80 e 90, se transformou também, num legítimo produto da cultura popular. A melhor descrição do que seria um ciborgue continua sendo aquela elaborada pela teórica americana Donna Haraway, que em seu ensaio *A Cyborg Manifesto* (1980), escreveu:

A cyborg is a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of science fiction...[W] e are all chimeras, theorized and fabricated hybrids of machine and organism. In short, we are all cyborgs.⁷⁵

Mike Featherstone e Roger Burrows argumentam que apesar da possibilidade de se visualizar o conceito de “ciborgue” como algo que desde sempre fez parte da natureza humana (um par de óculos poderia ser considerado um dispositivo protético, por exemplo), “é a extensão e a complexidade das mudanças decorrentes da integração da cirurgia estética e do surgimento da biotecnologia, engenharia genética e nanotecnologia”, que sustentam as suposições de que as próximas gerações poderiam deixar de ser puramente humanas. Nesse sentido, os autores defendem que as narrativas cyberpunk exemplificam alguns dos dilemas que podem fazer parte do nosso cotidiano nas próximas décadas. *Robocop* nos mostra um

⁷³ Julia Grillmayr explica que o conceito de pós-humano é considerado um pouco vago, especialmente porque pode ser encarado por duas correntes teóricas diferentes: o transumanismo segue no caminho das ideias e dos ideais iluministas; por outro lado, o pós-humanismo crítico traz questionamentos a essas ideias e ideais iluministas e ao antropocentrismo. Essa corrente teórica, a qual presume que já nos tornamos pós-humanos, busca por novas perspectivas e reivindica a existência de um parentesco entre “humanos, animais, máquinas e outros habitantes não-vivos da terra”. Julia Grillmayr, “Posthumanism(s),” *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, ed. Anna McFarlane, Graham J. Murphy, e Lars Schmeink (Londres; Nova Iorque: Routledge, 2020), 273-274.

⁷⁴ *Ibid.*, 273-279.

⁷⁵ Donna J. Haraway, *Manifestly Haraway* (University of Minnesota Press, 2016), ProQuest Ebook Central, <http://ebookcentral.proquest.com/lib/warw/detail.action?docID=4392065>.

“corpo humano tecnologicamente reconstruído, no qual os resíduos do eu humano lutam para se afirmar contra a programação de 'violação de produto' projetada no ciborgue”. *Blade Runner* gira em torno da problemática inserção de “memórias humanas duplicadas em replicantes para capacitá-los a gerar respostas emocionais ‘humanas’ confiáveis”. Além desses dilemas mais óbvios, dizem os autores, essas novas tecnologias tendem a criar um borrão de dualismos conceituais de “cultura / natureza e mente / corpo”, abrindo-se assim para uma “série de possibilidades de gênero”. “Um novo mundo no qual podemos representar nossos corpos com um grau maior de flexibilidade. Tecnologias que se tornaram conhecidas coletivamente como ciberespaço”.⁷⁶

Império

Como explica Patricia Kerslake em seu livro *Science Fiction and Empire*⁷⁷, o tropo do império já é algo tão arraigado na FC que pode ser considerado um dos “propósitos e atributos” fundamentais do gênero. Analisar o significado e a complexidade dos impérios retratados na FC, é também estudar os abusos de poder mais sombrios da humanidade, bem como a opressão, o silenciamento e a marginalização que continua e floresce desde os tempos mais remotos até a atualidade. John Rieder explica que embora existam críticas e diferentes visões sobre o valor artístico do Cyberpunk, uma coisa é unanimidade entre seus defensores e opositores: o modo traz um retrato sobre o redesenho da economia capitalista mundial das últimas décadas do século XX. Essa nova ordem econômica corresponde, segundo o autor, a nomes como “neoliberalismo, pós-fordismo, regime de acumulação flexível, capitalismo tardio, a Era da Informação ou nos escritos de Michael Hardt e Antonio Negri – Império”. Para Rieder, a globalização neoliberal é uma forma de neocolonialismo e a ascensão das multinacionais, facilitada pelas “tecnologias eletrônicas e pelo processamento de informações” (temas centrais no Cyberpunk), é construída “sobre as bases do desenvolvimento desigual e da extração de recursos lançados por vários séculos anteriores de colonialismo e imperialismo”. E como o cyberpunk inicial trata desse tema? Segundo o autor, ao emitir uma análise fria dos erros da FC do passado, os escritores cyberpunk (especialmente Gibson) demonstravam uma presunção similar aos escritores que produziram “fantasias expansionistas do início da FC, baseadas no colonialismo e no darwinismo social”:

⁷⁶ Mike Featherstone e Roger Burrows, “Cultures of Technological Embodiment: An Introduction”.

⁷⁷ Patricia Kerslake, *Science Fiction and Empire* (Liverpool: Liverpool University Press, 2007).

In Gibson's cyberspace, however, a lot of expansionist elements survive. The hackers in "Burning Chrome" (1982) and *Neuromancer* (1984) use invasive software developed by the military, signaling a world where technological development continues to be driven by military competition, with information rather than land now the stakes of battle. Gibson's hacker protagonists are 'cowboys,' invoking the expansionist mythology of the American Western. At the end of the entire *Sprawl* series, in the concluding moments of *Mona Lisa Overdrive* (1988), an AI, an uploaded cowboy, and a software construct board a virtual vehicle bound for another solar system.⁷⁸

Uma outra crítica de Rieder diz respeito ao ciberespaço de Gibson, que segundo ele não representa uma ruptura com "ideologias cansadas e equivocadas da fantasia autocongratatória americana", mas sim uma reestilização e recombinação que cinicamente "reconhece as consequências ambientais e sociais" nocentes do capitalismo contemporâneo, mas que, no entanto, "continua a explorar seu etos expansionista para emoção e aventura". Nesse sentido, segundo o autor, o ciberespaço é apresentado na FC *Cyberpunk* como um "reino autônomo" que está disponível para "apropriação e habitação por aqueles capazes de se adaptarem ao seu ambiente", mas, no entanto, não passa de uma "fantasia reformulada". Ou seja, um "artifício construído pelos esforços coletivos da economia corporativa e sustentado pela infraestrutura material de toda a tecnologia informática da sociedade contemporânea".⁷⁹

Questões polêmicas à parte, Rieder argumenta que a "biopolítica" cyberpunk, evidenciada principalmente pela "intimidade e onipresença dos tropos da invasão do corpo e da mente no cyberpunk", é, entre as características do modo, aquela que mais claramente representa o capitalismo tardio, na sua capacidade de escravizar o ser humano ao capital globalizado (e conseqüentemente, às megacorporações), tornando-o dependente deste para fins de "sobrevivência, ou até mesmo, existência":

The precarious existence of the plugged-in, drugged-up hustlers and rebels of cyberpunk resonates not just with the semiotic rebelliousness of punk rock subculture but also, and perhaps more consequentially, with the condition of labor under the neoliberal re-structuring of the world economy.⁸⁰

⁷⁸ John Rieder, "Empire," in *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, ed. Anna McFarlane, Graham J. Murphy, e Lars Schmeink (Londres; Nova Iorque: Routledge, 2020), 336.

⁷⁹ *Ibid*, 337.

⁸⁰ *Ibid*, 339

Vigilância cibernética

“Se você não está pagando pelo produto, então você é o produto”. Esta célebre frase externada pelo especialista em ética em tecnologia Tristan Harris, no documentário da Netflix *O dilema das Redes* (Jeff Orlowski, 2020), demonstra claramente porque somos monitorados em todas as nossas escolhas do dia a dia. No filme, os narradores explicam como as pessoas estão se tornando cada vez mais viciadas em dispositivos eletrônicos e como o funcionamento das redes sociais começa a desequilibrar as relações mais profundas da nossa sociedade. Como é citado por eles: “É um mercado que negocia exclusivamente o futuro do ser humano.” Ou ainda, como observa um sagaz personagem do conto *New Rose Hotel* (1984), de William Gibson: “[o] sangue de um *zaibatsu*⁸¹ é informação, não pessoas. A estrutura é independente das vidas individuais que a compõem. Corporação como forma de vida”⁸². Em outro momento de *O Dilema das Redes*, um dos entrevistados traz à baila uma advertência aterradora dita por um dos mais importantes dramaturgos da Grécia Antiga: “Nada grandioso entra nas vidas dos mortais sem uma maldição”. Essa afirmação, do escritor, não por acaso especialista em tragédia, Sófocles, alinha-se perfeitamente ao que um dos *sinnners* de Pat Cardigan diz:

“All appropriate technology hurts somebody. A whole lot of somebodies. Nuclear fission, fusion, the fucking Ford assembly line, the fucking airplane. Fire, for Christ’s sake. Every technology has its original sin.”⁸³

Em seu artigo *Veillance Society*, Chris Hables Gray demonstra como o movimento cyberpunk nos ajuda a entender o mundo que vivemos hoje. Ele argumenta que um dos aspectos mais importantes da cultura cyberpunk está centrado na “observação”. “Não apenas observação na Internet e nas ruas, mas observação que pode se estender aos nossos próprios desejos, aos nossos corações e mentes, graças a todas as tecnociências ciborgues mais

⁸¹ Termo japonês muito utilizado por William Gibson que significa uma grande megacorporação, como a Sony por exemplo. “Zaibatsu,” Cyberpunk Dictionary, Cyberpunk Information Database, acesso em 31 de agosto, 2021. <http://project.cyberpunk.ru/idb/dictionary.html>.

⁸² William Gibson, *Burning Chrome* (Nova Iorque: HarperCollins Publishers, 2003), Kindle.

⁸³ Os *Sinnners* são pessoas sintetizadoras que pegam imagens do cérebro dos *performers* e as transformam em uma forma que pode ser embalada, vendida e consumida. A história se passa num mundo onde novas tecnologias geram cibercrimes que nem sequer chegam à realidade. *Synnners* apresenta uma quase não divisão entre tecnologia e humanidade na medida em que a mente humana e a paisagem estão entrelaçadas ao limite. Pat Cardigan, *Synnners* (Londres: Gollancz/The Orion Publishing Group, 1991), E-book.

poderosas”. Traçando paralelos entre a FC e a nossa realidade, Gray nos explica que enquanto o sistema ciborgue das grandes instituições traz a ameaça de uma vigilância total, onde tudo é assistido e registrado, algo sonhado pelas autoridades há mais de 100 anos, o lado *punk* do movimento também se manifesta, e “o pecado original” embutido na tecnologia, “também pode capacitar hackers e interrupções”. “Este é um *insight* fundamental do Cyberpunk e por que ele não pode morrer”, diz o autor. As corporações e os governos encontraram no ciberespaço o ambiente panóptico ideal. Com sua enorme coleção de Big Data, a internet é essencial para a evolução da Sociedade da Vigilância explicada por Michel Foucault. No entanto, apesar dos indivíduos desta sociedade se encontrarem cada vez mais “transparentes”, “hackers e ativistas podem olhar para trás e desafiar a dinâmica de poder”. “Se fizermos isso juntos”, diz Gray, então “seremos cidadãos ciborgues”. O autor finaliza seu artigo festejando uma outra face do Cyberpunk, intimamente conectada a esta questão da vigilância: o ativismo.

Turn it back on them, as the cyberpunk with the dragon tattoo (to riff on Stieg Larsson's famous rebel character), and every other fictional cyberpunk hacker, does. Turn it, as the zapatistas turned corporate globalization into international civil society. Turn it, as the Arab Spring, Idle No More, Los Indignados, Occupy, Black Lives Matter, #Woman's March, and #Metoo turned social media on the powerful. But watch yourselves! Of course, most revolutions fail, and as the world turns, things are very much up-for-grabs. But it ain't dystopia yet.⁸⁴

Hiper-realidade

O Cyberpunk ocupa um papel central no âmbito da crítica à virtualização do mundo que vivemos. Claramente representada pelas crescentes tecnologias de realidade virtual (RV), essa virtualização também aparece de forma menos aparente em nossas existências simuladas nas mídias sociais. Rebecca Haar e Anna McFarlane apontam *Simulacra e Simulação*, de Jean Baudrillard, como uma obra chave para entender “emaranhado de ontologia, realidade, virtualidade e simulação”. A noção de *hiper-realidade* desenvolvida por Baudrillard aponta para uma sociedade distópica onde *simulacros* ajudam a modelar a existência humana num mundo onde não se faz mais necessário ter referenciais da realidade. As simulações servem

⁸⁴ Chris Hables Gray, “Veillance Society,” in *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, ed. Anna McFarlane, Graham J. Murphy, e Lars Schmeink (Londres; Nova Iorque: Routledge, 2020), 362-371.

para fornecer uma representação de objetos ou sistemas do mundo real. Por outro lado, os simulacros são simulações de signos que nunca existiram, ou que não existem mais na realidade. Segundo as autoras, além de ser contemporâneo ao movimento, o trabalho de Baudrillard tanto exerce influência intertextual no Cyberpunk, como também pode ser considerado uma espécie de teoria cyberpunk. Isso fica demonstrado “implícita e explicitamente” em muitas obras do modo, mas de forma mais significativa, em *Matrix* (Wachowskis, 1999).⁸⁵

Haar e McFarlane desenvolvem a ideia de que percepção de Baudrillard sobre a sociedade atual, onde humanos vivem sob uma ilusão a respeito da “verdade” do real (onde, no entanto, a “verdade” já não teria mais espaço), soa cada vez mais plausível na medida em que vivemos um mundo embaraçado por “notícias falsas, acusações de notícias falsas e a proliferação de teorias da conspiração por meio da mídia social”:

Today’s Internet, with its structural tendency to pluralize meaning through endless think-pieces, opinion pieces, blog posts, and YouTube videos of variable reliability, instantiates the hyperreality of *The Matrix* or *eXistenZ* by undermining the possibility of a universally valid perception of reality, substituting agreed-upon facts with ‘alternative facts.’ This results in fatal consequences for the relationship between the signified and the signifier, because the more virtual a world becomes, the more uncertain its sign systems become.⁸⁶

As autoras sustentam que embora o presente não seja reconhecido imediatamente como cyberpunk, a habitação humana no ciberespaço já é aparente:

(...) even if these virtual realms do not necessarily look exactly like the immersive cyberspace of *Neuromancer* or the gaming space of *TRON* (Lisberger 1982) and *TRON: Legacy* (Kosinski 2010). Reality is overlaid with its representation on social media, and identity is partially constructed through those same social media representations. While social media is still predominantly text-based and is not thought of as immersive in the same sense as a full sensory plunge into cyberspace, it bears many of the markers of a VR game, so much so that for his 2013 television

⁸⁵ Rebecca Haar and Anna McFarlane, “Simulation and Simulacra,” in *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, ed. Anna McFarlane, Graham J. Murphy, e Lars Schmeink (Londres; Nova Iorque: Routledge, 2020), 255-257.

⁸⁶ *Ibid*, 258.

special How Videogames Changed the World, Charlie Brooker included Twitter as one of the 25 most significant video games of all time.⁸⁷

Para Haar e McFarlane, muitos textos Pós-Cyberpunk trazem reflexões importantes sobre a crescente “alienação do significado ontológico como resultado da simulação de mídia social”. Segundo elas, apesar de diagnósticos de Christoph Kucklick e Baudrillard que aduzem um mapeamento digital do mundo atual, onde restariam apenas sutilezas em torno da resolução, textos Pós-Cyberpunk mais otimistas sugerem “que o real não se foi para sempre e pode ser acessado, seja por meio da solidariedade do trabalhador, seja por meio da reconexão com outras pessoas sem a mediação das redes sociais”. Esperanças como essas, defendem elas, trazem uma visão menos sombria, e embora continuem desenvolvendo os conceitos em torno da hiper-realidade, simulação e simulacro, esforçam-se para estabelecer novas perspectivas: “como o cyber-punk e o Pós-Cyberpunk continuam a mostrar, podemos nos recusar a ficar presos nos desertos da noite eletrônica”.⁸⁸

Sublime Tecnológico

Segundo Anya Heise-von der Lippe, enquanto modo narrativo recente, o Cyberpunk se relaciona com a celebração do *techno-sublime*. Segundo a autora, o gênero desenvolveu uma estética única a partir do cruzamento de elementos da “alta tecnologia cibernética, do horror corporal gótico, da cultura pop pós-moderna e da arquitetura futurista”. Tanto no gótico, quanto no Cyberpunk, defende der Lippe, o “fascínio pelos espaços - virtuais ou imaginários - e a forma como eles são moldados e, por sua vez, influenciam as ideias culturais” é uma característica central.⁸⁹ Para Danni Cavallaro, o “gótico” utilizado para designar inúmeras narrativas de FC das últimas décadas, não deve ser pensado apenas como uma forma de inscrever essas obras no estilo, mas em “todo um discurso cultural que enfatiza as imagens de devastação psicológica e física e um senso generalizado de alienação, fragmentação e decadência”:

Like Gothic spaces and places, cyberpunk's settings often capitalize on a sense of the sublime, on fantastical proliferations of structures and ornamental detail, on unrestorable bads, on calculated ugliness and inversion. These locations are

⁸⁷ Ibid, 259.

⁸⁸ Ibid, 259-270.

⁸⁹ Anya Heise-von der Lippe, “Gothicism,” in *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, ed. Anna McFarlane, Graham J. Murphy, e Lars Schmeink (Londres; Nova Iorque: Routledge, 2020), 264.

psychological maps traversed by secrets and traumas that their labyrinthine geography may disperse but never exorcize.⁹⁰

Cavallaro argumenta que, de maneira superficial, o gótico no contexto atual pode ser entendido a partir de dois prismas fundamentais: “como um gênero ficcional, abrangendo as vertentes do romance histórico, terror e contos de obsessão psicológica e assombração, que vão desde o século XVIII até o presente”; e “como um discurso de ressonância mais ampla, utilizando imagens de desordem e monstruosidade que incorporam ansiedades culturais sobre a desintegração dos valores e formações sociais ocidentais tradicionais”. Entretanto, a autora aponta que “o fascínio pela transgressão dos limites culturais e pelos medos e fantasias gerados pela transgressão é, sem dúvida, o motivo mais difundido do gótico no tempo e no espaço”.⁹¹

Para der Lippe, os textos cyberpunk não raramente exploram uma integração de aspectos pós-humanos. Em resumo, diz a autora, essa pode ser considerada uma integração “bastante gótica de corpos e tecnologias, minando e moldando nossa compreensão do que significa ser humano”.

What lies at the root of this understanding of both cyberpunk and the Gothic subculture is a deep sense of existential despair that is expressed through a dark surface aesthetic. This ontological questioning harks back to earlier Gothic explorations of bodily integrity, monstrosity (for instance in *Frankenstein*), and the psychological and physical impact of Gothic spaces—whether natural or architectural.

Por sua vez, o sublime, que segundo der Lippe, é normalmente lembrado nestes cenários, tendo suas raízes arraigadas no século XVIII e na “experiência estética além do belo”, trata-se de um elemento afetivo que evoca “uma reação não racional”, mas que “na estética cyberpunk, também implica um sistema multidimensional de integrações homem-tecnologia”.

This is uncanny at its roots, because it harks back to the past of 18th-century technoscientific explorations of the human and reaches into the future of humanity, to show us what we never were and what we may (have) become. It is this core component of cyberpunk which links it to the Gothic in a manner that goes far beyond

⁹⁰ Dani Cavallaro, *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson* (Londres: Bloomsbury Publishing PLC, 2000), 14.

⁹¹ *Ibid.*, 164-165.

the perceived surface aesthetics of both narrative modes to the core questions of being human and becoming posthuman.

Cyberpunk e o fim do futuro

Em resumo, pode-se apontar que o Cyberpunk surge como um sub-gênero de Ficção Científica nos anos 1980. Ele se desenvolveu a ponto de ser considerado uma formação cultural mais abrangente, um “modo” que ainda hoje apresenta desdobramentos e enorme influência em diversas áreas culturais e artísticas como literatura, cinema, banda desenhada, música, arquitetura e moda. Além disso, no âmbito da ficção, suas construções narrativas, geralmente de cunho mais extraprolativo, são objetos importantes para auxiliar-nos a pensar sobre temáticas que estão no cerne das questões a respeito da pós-modernidade, como por exemplo os complexos desencadeamentos das clássicas oposições entre homem-máquina, corpo-mente e cultura-natureza em nosso tempo.

Para além de uma enorme influência neogótica e da *new wave*, em sua essência, o Cyberpunk logrou capturar o sentimento popular do fim do século XX e início do XXI, retratando como nenhum outro gênero os reflexos das políticas econômicas dominantes no terreno do capitalismo tardio, assim como das incorporações advindas das Tecnologias da Informação e Comunicação, globalização e ciberespaço na vida cotidiana. Em geral, seus personagens clássicos são anti-heróis alienados (*cowboys* do futuro) forçados a realizar ações extraordinárias por estarem condicionados a algum tipo de determinismo social imposto por grandes corporações e estados distópicos.

Ao longo das últimas décadas, no entanto, o Cyberpunk buscou uma atualização das suas histórias iniciais, aproximando assim os textos do movimento a uma realidade mais atenta às pautas minoritárias e ainda mais questionadoras sobre a condição humana. Além disso, em textos descritos como Pós-Cyberpunk, o modo se afastou da extrapolação em direção à especulação, e também buscou revisar as preocupações tecnofóbicas iniciais, abrindo-se espaço, inclusive, para um retrato menos negativo acerca do pós-humano, da fusão entre biologia e tecnologia.

Para mim, umas das melhores formas de se entender o *Cyberpunk* de uma maneira alargada, é percebê-lo a partir da ideia desenvolvida pelo italiano Franco Bernardi em seu livro *Depois do Futuro*. Nesta obra, Bernardi desenvolve o pensamento de que o século XX,

tão influenciado pelos movimentos vanguardistas e, em especial pelo futurismo, foi o século que acreditou no futuro. Nesse sentido, apesar de todas as desgraças, sua primeira metade foi marcada por um forte sentimento de fé na “ciência que prevê e na política que quer, decide e impõe”. Entretanto, em sua segunda parte, diz o autor, “o imaginário utópico se transformou cada vez mais em distopia, pesadelo da consciência”. Contrariando a ideia experimentada pela FC até meados do século XX, de que a tecnologia possibilitaria um progresso ininterrupto, capaz inclusive de estender ilimitadamente os domínios da humanidade no espaço e no tempo, o imaginário da FC no final do século traz um futuro que esmaece pouco a pouco, “e o próprio tempo se aplaina até se tornar um agora que se dilata”. Segundo Berardi:

O Cyberpunk é um ponto de chegada dessa dinâmica de colapso do tempo. Pela primeira vez na história da literatura de Ficção Científica, o Cyberpunk anula o futuro e imagina uma distopia presente, ou melhor, sem tempo.⁹²

E o que há quando não há mais futuro? Há ameaça. O futuro, explica Berardi, “se transforma em ameaça quando a imaginação coletiva se torna incapaz de ver possibilidades alternativas para a devastação, a miséria e a violência.” É esta a situação em que nos encontramos. A economia “se transformou em um sistema de automatismos tecnoeconômicos dos quais a política não consegue escapar”. “A epidemia de depressão contemporânea se coloca em um contexto de paralisia da vontade, que é um outro modo de dizer precariedade”. É este o mundo sombrio que o Cyberpunk espelha. E este é também o espelho negro do mundo oferecido em *Black Mirror*.⁹³

⁹² Franco Berardi, *Depois do Futuro* (São Paulo: Ubu Editora, 2019), 75.

⁹³ *Ibid*, 107.

Capítulo II – Black Mirror

Isso é muito ~~Black Mirror~~ Cyberpunk!

Até a entrega desta dissertação, a série de antologia Black Mirror produziu 22 episódios, divididos em cinco temporadas (a segunda conta com um episódio especial de Natal), mais um filme interativo. Com distribuição da Endemol UK, a maioria das histórias é escrita pelo criador e produtor Charlie Brooker. O seriado ainda conta com um *spin-off* com quatro episódios produzido pelo departamento da Netflix polonesa (*Czarne lusterko*), e outro *spin-off* com 5 episódios produzido pela Netflix na América Latina (*Stories From Our Future*). A escolha dos seis episódios que serão analisados a seguir foi definida a partir da minha percepção sobre a relevância deles em relação à aproximação da série ao modo Cyberpunk. Além disso, procurei escolher episódios em todas as temporadas do programa, a fim de tornar a análise mais abrangente. Como expliquei na introdução ao trabalho, apesar de não possuírem uma estética assemelhada àquela eternizada pelo subgênero, especialmente no que diz respeito à formação dos personagens e suas relações com a megalópole urbana, poluída e caótica, marcas da sua primeira fase escrita, os episódios de *Black Mirror* abordam temáticas intrinsicamente ligadas ao modo Cyberpunk.

Para analisar a relação da série com a temática da *hiper-realidade* e a relação com a mídia de massa, a escolha que me pareceu a menos lógica, mas a mais interessante, foi justamente a do primeiro episódio da série, “Hino Nacional”. Isto porque este episódio não acontece em um futuro próximo, pelo contrário, ele apresenta uma distopia do presente. Ademais, “Hino Nacional” aborda com maestria a questão da *virtualização do mundo* que, combinada com outros aspectos, nos conduz a um estado *hiper-real*. A segunda temática que destaque no capítulo é a questão das *identidades pós-humanas* oriundas da fusão homem-máquina. Na minha opinião, apesar de vários episódios apresentarem personagens ciborgues e até uma engenhosa abordagem sobre “biopolítica aplicada ao ciborguismo”, como é o caso do excelente “Engenharia Reversa”, é em “Volto já” (Segunda Temporada) que a série faz a visão mais desconcertante e inteligente sobre ontologia e ética em tempos pós-humanos. Da mesma forma, apesar de episódios como “Odiados pela Nação”, “Arkangel”, “Crocodilo” e

“Manda quem Pode” trazerem discussões importantíssimas sobre o estado da arte na vigilância cibernética, é “Queda Livre” (Terceira Temporada) aquele episódio que, a meu ver, explora melhor a integração entre *vigilância cibernética* e *espetacularização da sociedade*. Essa integração, potencializada pelas redes sociais, gera um estado de vigilância compartilhada e decadência da privacidade, com sérias implicações à liberdade de escolha das pessoas.

Como sabemos, o Cyberpunk também incorpora um fortíssimo componente que vem do modo Gótico. O *sublime tecnológico*, ou *neo grotesco*, nos termos de Mark Dery⁹⁴, se manifesta em Black Mirror menos pelo terror corporal e mais pelo terror psicológico a que estão submetidos os personagens. “Black Museum” (Quarta Temporada) é o episódio ideal para demonstrar essa abordagem, já que, pela maneira como foi roteirizado, funciona como uma mini antologia de histórias centradas no sublime tecnológico. Além disso, traz no cenário as lembranças de dispositivos que funcionaram como ativadores dessa manifestação em outros momentos da série.

Os últimos dois episódios que analiso fazem parte da Quinta Temporada. Sabemos que a existência no ciberespaço é uma das marcas mais importantes do Cyberpunk e, em *Black Mirror*, os autores usam e abusam de ambientes digitalmente artificiais. Eles servem tanto para ensejar distopias e heterotopias como em “Natal”, “Versão de Testes” e “USS Callister”, como também para criar a utopia em “San Junipero”, um de seus melhores episódios. No entanto, a minha visão é de que “Striking Vipers” se tornou um “episódio-chave” na série porque, além de trazer a questão da existência no ciberespaço, ele explora duas outras marcas seminais do Cyberpunk: a *cultura gamer* e a melancólica *patologização do corpo*. Por fim, assim como acontece em “Hino Nacional” e “Manda Quem Pode”, em “Smithreens” os autores também não precisam recorrer a uma ambientação futurista para desenvolver uma ficção que se inscreve como distopia. Este é o episódio que melhor responde à reestruturação da economia capitalista globalizada, uma característica do Cyberpunk evidenciada tanto por seus defensores, como pelos seus detratores. Como explica Rieder: “a globalização neoliberal é sempre também neocolonialismo”. Em Smithreens, a invasão da mente humana pelas *Big Techs* é a manifestação mais evidente desse tipo de extração colonial de recursos a favor do *Império*.

⁹⁴ Mark Dery, *The pyrotechnic insaniarium. American culture on the brink* (Nova Iorque: Grove Press, 1999).

“Hino Nacional”: tecno-pesadelo do hiper-real

O episódio de estreia da série *Black Mirror* pode ser identificado como um difusor de duas facetas fundamentais do Cyberpunk. A primeira é a visão distópica que o episódio traz do mundo, assim como fazem os textos mais característicos do modo. A segunda, que aproxima ainda mais o episódio ao modo, diz respeito à visão crítica que a obra tem acerca da crescente virtualização e mediação da realidade. Ambientado num tempo que pode ser identificado como atual, “Hino Nacional”⁹⁵ inicia com um telefonema no meio da noite. É um chamado urgente de uma assessora para avisar ao Primeiro Ministro britânico, Michael Callow (Rory Kinnear), que a amada Princesa Susanah (Lydia Wilson) havia sido sequestrada. Ainda vestido com um robe de banho, o PM recebe o alto escalão e assessores do governo em uma reunião de emergência em sua casa. Callow é apresentado a um vídeo em que a princesa, desesperada, lê uma declaração onde afirma que a sua vida está nas mãos dele. Ela diz ainda que será executada se ele não seguir as orientações contidas no vídeo. Nesse instante, a gravação é interrompida e um dos funcionários do governo, aparentemente o mais experiente, afirma ao PM que eles estão 100% certos de que se trata mesmo da princesa Susanah.

Chocado, Callow então pergunta “o que eles querem? Dinheiro? A libertação de jihadistas? O fim da dívida do Terceiro Mundo? Salvar as malditas bibliotecas?” Nada disso. A assessora alerta: o que vem a seguir (no vídeo) diz respeito somente à você. Corajoso, o PM manda executar o restante do vídeo, que recomeça mostrando a princesa aflita e incrédula ao ler uma mensagem dos sequestradores com as condições para que ela seja libertada. “Só há uma exigência...e é bastante simples”, diz a princesa, entre choro e soluços. O PM deverá “ter uma relação sexual plena, e não simulada, com...um porco”. O ato tem que obedecer a regras rígidas e ser televisionado em tempo real para todos os “canais britânicos terrestres e via satélite”. Desconcertado, Callow não consegue entender a exigência num primeiro momento, achando que tudo se tratava de uma brincadeira de mau gosto. Após ser advertido de que o vídeo era autêntico e que o sequestro foi tão bem feito que o governo não tinha ainda nenhuma pista sobre os sequestradores e nem a “real” motivação por traz do evento, o PM

⁹⁵ *Black Mirror*, “Hino Nacional,” Título original “National Anthem,” Primeira Temporada, escrito por Charlie Brooker, dirigido por Otto Bathurst, 4 de dezembro, 2011, episódio televisivo, 43:42, <https://www.netflix.com/>.

solicita que o episódio seja tratado com o máximo sigilo. A resposta é desalentadora: o vídeo já havia se tornado público. Mesmo após a ação rápida do governo para retirar o material da Youtube (9 minutos), diversos usuários o haviam copiado (50 mil pessoas já haviam visto) e a imprensa já teria acesso, sendo agora impossível esconder o constrangimento dos ingleses e do mundo. O assunto já havia se tornado *trend* no *Twitter*. Internet de “merda”, comenta o PM, ao saber dessa notícia. O pior é que o acontecimento era tão fora do comum, que o governo não tinha nenhum protocolo para lidar com a situação.

Na sequência seguinte, o episódio mostra a reação dos cidadãos britânicos ao se defrontarem com a notícia. Um casal ainda na cama se espanta ao assistir o vídeo da princesa no Youtube e se questiona porque o assunto não está no noticiário da televisão. A seguir, jornalistas em uma reunião de pauta (3) discutem sobre como poderiam dar a notícia. “E qual será a manchete”, diz um deles, “um ato indecente”? Seguem-se argumentos contrários e a favor da divulgação da notícia pela televisão. Aparentemente, o chefe de jornalismo tenta manter uma linha ética e seguir o protocolo, já que a vida de uma pessoa estava em perigo. Mesmo contrariado por uma reporter que se refere a esta decisão como “um atraso”, ele argumenta que nenhum veículo havia divulgado, além disso, o jornal tinha recebido uma notificação do Ministério da Defesa, com a recomendação para não dar publicidade ao caso. Um dos reporteres que está sentado à mesa se manifesta e arranca risos dos colegas. Sua fala é sintomática do nosso tempo e coloca em cheque a narrativa defendida pelo seu superior. Diz ele: “a cobertura do Facebook é bastante abrangente no momento”. Cômico, mas verdadeiro. O que adianta a mídia tradicional tentar esconder um acontecimento quando o mundo inteiro já sabe dele através das redes sociais? Após mais alguns segundos de discussão, chega a notícia de que as outras emissoras já haviam cedido à “pressão da internet” e estavam exibindo a notícia. Não havia mais hipótese de não cobrir o “espetáculo”.

Pode-se afirmar que os verdadeiros protagonistas em “Hino Nacional” são os *smartphones*, as mídias sociais e as mídias de massa tradicionais. Frenética, a trama mostra a reação das pessoas ao receberem a notícia, instantaneamente, tanto pela televisão, como também em celulares, computadores e tablets (4,5,6). Enquanto as mídias de massa são aparentemente um terreno onde é possível se exercer um controle da informação, sendo esse controle muitas vezes influenciado diretamente pelo próprio estado, inclusive através de relações questionáveis, a internet possibilita a circulação da informação sem filtros, algo que também tem um lado questionável. Aparentemente, a força para constranger o ministro vem

da pressão popular exercida através da internet. Entretanto, para que a situação realmente seja entendida como “real”, é na mídia de massa que tudo deve ser transmitido. Entra em cena, portanto, uma discussão peculiar: a amplificação sem limites que a internet possibilita às notícias falsas, fatos alternativos, teorias da conspiração e pós-verdades. Graduações da manifestação do hiper-real, essencialmente resultantes da virtualização do mundo nas últimas décadas, especialmente através das telas e dos dados.

Do ponto de vista da participação dos usuários na mídia, os anos 2000 podem ser encarados como um ponto de virada cultural. Passamos de uma sociedade midiaticizada, em que a mídia corporativa possuía quase um monopólio em relação à modelagem e construção da realidade, para uma sociedade digital onde o usuário (em teoria) consegue exercer um protagonismo até então impossível no que se refere à construção de imaginários coletivos. Esta mudança de chave, mesmo que as liberdades dos usuários ainda sejam limitadas e direcionadas, pode ser encarada como uma consequência natural de um mundo identificado por Baudrillard, ainda nos anos 1980, como um mundo em que as cópias exercem uma supremacia capaz de tornar os originais obsoletos. Onde a mídia substitui o real por signos e símbolos do real, tornando assim a nossa realidade um mundo de simulacros, uma hiper-realidade. De certa forma, esta leitura do mundo feita por Baudrillard, que, como vimos anteriormente, exerce influência intertextual no Cyberpunk e, ao mesmo tempo, pode ser considerado um genuíno texto deste modo, é uma visão ainda mais extrema do que aquela oferecida por Debord, quando este afirmava que a população vivia separada da realidade, alimentando-se de tecnologias midiáticas submetidas em grande medida aos interesses do capitalismo corporativo, ou seja, em uma “sociedade do espetáculo”.⁹⁶

Como vimos anteriormente, Rebecca Haar e Anna McFarlane defendem que, embora os nossos reinos virtuais atuais “não se pareçam necessariamente com o ciberespaço imersivo de *Neuromancer* ou o espaço de jogo de *TRON* (Lisberger 1982) e *TRON: Legacy* (Kosinski 2010)”, a virtualização do mundo é “aparente”. Ou seja, mesmo que o estado da arte da Realidade Virtual não seja propriamente identificável como aquela empregada em textos clássicos do Cyberpunk, a extensão do nosso mundo para o ciberespaço já é uma realidade incontestável. “A realidade”, dizem as autoras, “é sobreposta à sua representação nas mídias

⁹⁶ Rebecca Haar e Anna McFarlane, “Simulation and Simulacra”, 258.

sociais, e a identidade é parcialmente construída por meio dessas mesmas representações nas mídias sociais”. Nesse sentido, além de ser o episódio de estreia, “Hino Nacional” inaugura também a discussão sobre distopias da hiper-realidade, o que chamo aqui de tecno-pesadelos do hiper-real, na série *Black Mirror*. Essa união de duas temáticas seminais para o Cyberpunk se manifesta ainda em diversos episódios da série, tanto aqueles que exploram graduações de tecnologia (especialmente redes sociais e TV) mais próximas da atualidade, como em “Quinze Milhões de Méritos” (T1) “Momento Waldo” (T2), “Queda Livre” (T3) “Hang the DJ” (T3) e “Smithreens” (T5), bem como naqueles que alargam a discussão através de uma narrativa mais futurista da virtualização (e portanto ainda mais próxima dos clássicos cyberpunks), como são os casos de “Volto Já” (T2), “Odiados pela Nação” (T3), USS Callister (T4) e Striking Vipers (T5), entre outros.

A segunda metade de *Hino Nacional* reforça a crítica às relações promíscuas entre o jornalismo e o governo. Enquanto demonstra que, de certa forma, ainda vivemos em uma sociedade pautada pela espetacularização dos acontecimentos, o episódio nos oferece uma genuína discussão sobre os perigos apontados por Baudrillard acerca de um eventual ponto de não retorno em relação à velocidade com que as informações são disseminadas pela internet e os desdobramentos nefastos que emanam da sua capacidade de atração e manutenção da audiência. A cobertura abusiva da mídia frustra o plano do governo de criar um vídeo falso e a tentativa das forças policiais em capturar os suspeitos também dá errado. Para piorar, o sequestrador envia à TV um suposto dedo decepado da princesa, o que muda completamente a opinião pública sobre o dever do PM. O povo, a rainha, a mídia e até o próprio partido não deixam alternativas ao PM. Ele deve ceder às exigências ou o governo não poderá garantir a sua integridade física, e a de sua família (7). A distopia social amplamente explorada como pano de fundo na FC e, em especial no Cyberpunk, se manifesta em Hino Nacional, revelando o lado obscuro da nossa sociedade, tão dependente do espetáculo e vítima do poder tecnológico desenvolvido por ela.⁹⁷ Ao final, o mundo inteiro para em frente à TV para assistir ao espetáculo bizarro do primeiro-ministro com o porco, e nem percebe, a despeito das inúmeras câmeras de vigilância, que a princesa havia sido libertada meia hora antes, num dos pontos mais movimentados, vigiados e significativos de Londres (8). O crime foi uma performance. O artista se mata, mas deixa como legado um espelho obscuro do nosso tempo.

⁹⁷ Patricia Azambuja e Cecília Perri, “Filosofia e distopia seriadas: sobre *Black Mirror* e suas relações entre humanos e técnicas”, *Revista Ícone*, Vol. 16, N.1 (2018): 42–57, <https://doi.org/10.34176/icone.v16i1.237077>.



1- 4'58"



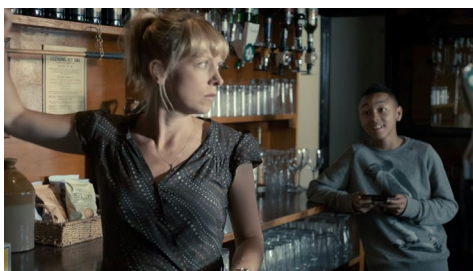
2- 8'05"



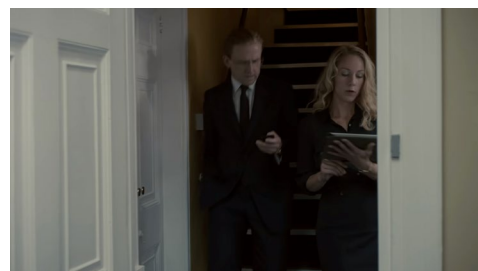
3- 8'26"



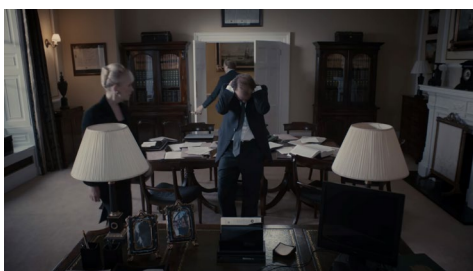
4- 11'39"



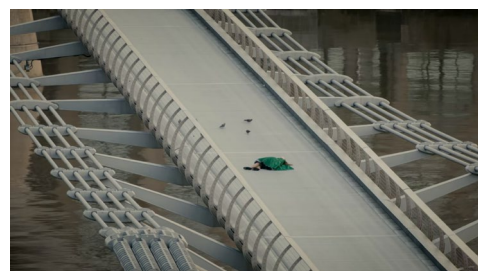
5- 12'38"



6- 12'41"



7- 29'29"



8- 38'50"

“Volto Já”: quando a existência pós-humana traz constrangimento

E se a tecnologia, a partir da Inteligência Artificial, possibilitasse o retorno da consciência de uma pessoa amada a partir do seu histórico e cookies armazenados na internet?

E, se além disso, a tecnologia nos oferecesse a possibilidade de instalar essa consciência em um *avatar android* idêntico à pessoa que perdemos? Em “Volto Já”⁹⁸, Black Mirror retoma o tema da hiper-realidade contemporânea, mas a amplia para um mundo num futuro próximo onde é possível animar os simulacros gerados pelas pessoas na internet. Ao apresentar os conflitos advindos da reprodução artificial da vida através da tecnologia, este episódio mergulha fundo nas raízes do Cyberpunk, nas possibilidades e nas consequências da condição pós-humana, do agenciamento do tempo e da memória. Assim como acontece em *Blade Runner*, *Neuromancer*, *Schismatrix* e tantas outras narrativas cyberpunk, o episódio se disassocia de uma visão transumanista de aprimoramento tecnológico contínuo e busca dar voz a um ator não-humano, escancarando a sua objetificação e questionando a ética humana na relação com as suas próprias criações.

A história narra o caso de Martha (Hayley Atwell) e Ash (Domhnall Gleeson), um jovem casal feliz (1) que é precocemente separado por um acidente de automóvel (2). Logo após perder o marido, Martha descobre que está grávida (3), manifestando uma tristeza profunda. Apesar de, num primeiro momento, achar a ideia doentia, a saudade faz com que Martha acabe seguindo o conselho de uma amiga para contratar um novo sistema que promete trazer seus entes queridos de volta. A ferramenta se utiliza de *big data* para clonar a personalidade das pessoas mortas a partir de seus rastros digitais presentes na internet. Desta forma, a I.A. recria sua “consciência” a partir dos simulacros dela. O serviço evolui na medida que interage com as outras pessoas e acessa mais informações do usuário copiado, como preferências em sites, músicas, piadas, fotos, vídeos, e tudo que estiver armazenado. Ou seja, apesar de mais sofisticado, o sistema apenas potencializa aquilo que megacorporações e governos já estão fazendo atualmente, ou seja, capturar informações na internet para traçar o perfil completo das pessoas e grupos sociais, permitindo a tomada de decisão tanto no âmbito comercial, como também no campo da política, saúde e vigilância. No início, a comunicação entre Martha e o *Bot* Ash é feita por *chat* (4), e-mail, telefone e até vídeo-chamada. O sistema responde como se “fosse Ash”, e Martha se anima, esquecendo temporariamente a dor da perda durante a gravidez.

⁹⁸ Black Mirror, “Volto Já,” Título original “Be Right Back,” Segunda Temporada, escrito por Charlie Brooker e Jesse Armstrong, dirigido por Owen Harris, 11 de fevereiro, 2013, episódio televisivo, 49:00, <https://www.netflix.com/>.

No início, Martha se diverte e convive muito bem com a fantasmagórica presença de Ash em todas as mídias possíveis. Ao sair de uma ecografia, Martha derruba o seu celular e se desespera ao vê-lo quebrado. Na sequência, fica aliviada ao saber que o *bot* de Ash estava bem (já que na nuvem), mas ainda assim comenta: “você é muito frágil”. Lógico, bastaria ela não ter um dispositivo por perto para perder o contato com o clone do amado. É aí que Ash lhe fala de uma tecnologia inovadora. Um outro nível “deste dispositivo, digamos assim”. Apesar de ser ainda “meio experimental”, “não barato” e “um pouco assustador”, a empresa agora disponibilizava um corpo artificial fenotipicamente idêntico à pessoa, ou seja, uma espécie de replicante, como em *Blade Runner*. Martha compra o produto (5). Agora Ash não é mais apenas um *bot*, mas um *bot* com corpo, um novo Ash (6), por assim dizer. Ele é programado para ser perfeito para o seu “administrador”. Amável, bajulador e solícito, o duplo de Ash causa um enorme impacto em Martha (7), que se emociona ao “sentir” novamente a presença do marido morto. Conectado, o replicante possui capacidades interessantes e úteis. Aprende facilmente, por exemplo, como fazer sexo a partir de vídeos pornô e instruções na internet. Uma performance melhor da que a apresentada pelo humano no início do episódio, diga-se de passagem.

Como se pode imaginar, a convivência com um ser construído a partir de espectros da personalidade de outro, pode ter lá suas dificuldades. Trata-se, obviamente, de uma tentativa quase desesperada de ainda contar com uma pequena parte daquela pessoa que partiu. Não obstante, aparentemente o ser humano possui complexidades tais, que nem mesmo a melhor das tecnologias seria capaz de mapear à perfeição. Além disso, a imprevisibilidade nas reações faz parte daquilo que nos torna humanos. Martha rapidamente percebe que não poderia ter o verdadeiro Ash de volta. As reações do replicante estão mais para uma máquina programada, sem emoção. Ela percebe o embuste e num momento de desespero o sentencia: “Você não é como ele. Você não é nada!” (8). Aparentemente decidida, Martha leva o duplo de Ash até a borda de um desfiladeiro e pede para que ele pule. Sem entender, o replicante responde sorrindo que nunca teve aspirações suicidas. Ela dispara: “Você é apenas algumas ondulações de você. Você não tem história. Você é só uma atuação de algo que você fazia sem pensar, e isso não é suficiente”. O duplo se convence e caminha em direção ao penhasco até que Martha o interrompe: “Viu, o Ash teria medo. Ele não iria simplesmente pular”. Nitidamente desconcertado diante da situação, o replicante encena desespero e implora para não “morrer” (9). Martha se sente desconfortável, diz que “isso não é justo”, grita alongadamente um “não” atormentado e a cena acaba.

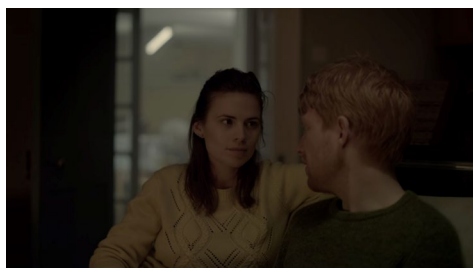
O episódio então avança no tempo e o desfecho do história surpreende. A filha do casal já está grande, tem entre 7 e 8 anos. Elas aparentemente estão sozinhas na casa. Ao servir as fatias de um bolo, Martha narra a divisão: “Uma para mim, outra para você”. A menina, com cara triste, responde: “Precisamos de outra fatia (...) para levar lá para cima”. “Mas não é fim de semana ainda”, replica Martha. “É meu aniversário”, dispara a menina, que então recebe o consentimento da mãe. Na cena seguinte, a pequena aparece subindo a escada do sótão e o replicante de Ash está de pé, ao fundo do quadro (10). Percebe-se que o ambiente é pouco iluminado e possui apenas uma cadeira, um abajur velho e diversos objetos tipicamente esquecidos, como livros, tapetes antigos, caixas e eletrodomésticos ultrapassados. O “novo Ash” recebe alegremente a “filha”, que não o chama de pai, apenas “Ash”. A conversa dos dois escancara a objetificação do replicante. “Vim ficar com você um pouco”, diz a menina. “Certo. Eu não estava fazendo nada mesmo”, responde Ash sorridente. A menina então explica: “Eu lhe trouxe um pouco de bolo. Sei que você não come nada. Só usei você como desculpa para pegar outra fatia”. Carinhosamente, o replicante a exalta como um pai orgulhoso: “Malandra!” Em tom melancólico, Martha escuta a conversa a partir do andar de baixo. Ela ainda parece confusa sobre o tratamento em relação à “máquina”. Nitidamente existe um desconforto, talvez remoroso, por tratar a parte que sobrou de seu marido dessa forma, como se estivesse em uma prisão. Martha não destruiu ou devolveu o replicante à fabricante. Tampouco consegue conviver normalmente com ele. Ela simplesmente o “armazena” em estado operacional no sótão da casa, escondido do mundo como uma caixa de fotografias do passado, como um daqueles objetos antigos, sem serventia, mas que ainda não tivemos coragem de jogar fora.

Antes uma reflexão sobre ontologia do que especificamente tecnologia, o episódio demonstra um pouco da confusão trazida pelo hiper-real. Martha transforma o objeto em sujeito, mas depois o retifica, transforma o que sobrou da consciência de Ash novamente em “coisa”. Ela esperava um indivíduo autêntico como o seu marido, mas ao perceber que isso não era mais possível, o desumaniza e aliena. No artigo *The Aesthetics of Existence in Hyperreality and Posthumanity*, Hillary A. Jones descreve a situação, baseando-se na visão de Baudrillard:

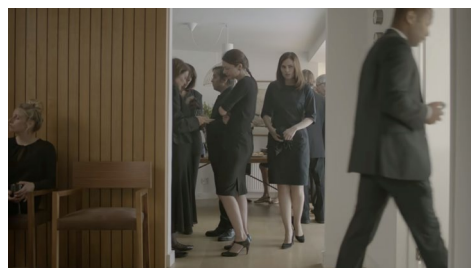
Ash-borg, both cyborgian and simulation, is what Baudrillard would describe as a thing and a reflection of a thinglike alienated subject. He is constrained by the data to which he has access. But are his new sentences less authentic? Martha thinks so. She

pires for modernity, for “reality,” for an Enlightenment subject with an authentic identity rather than a fragmented assembly of simulacra. She wants the “Real” Ash.⁹⁹

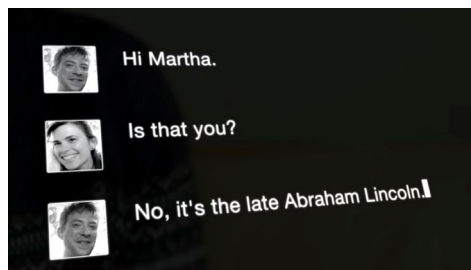
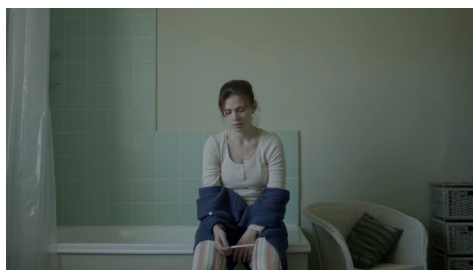
Apesar de ser uma combinação pós-humana criada a partir de simulacros, o replicante de Ash vive novas experiências, aprende e se adapta. Mas isso não é suficiente para evitar sua objetificação e aprisionamento. Assim como em textos clássicos do Cyberpunk, aqui a definição do que significa ser humano se torna escorregadia. Desmoronam categorias como “identidade, natureza e essência”. Como explica Julia Grillmayr, neste gênero, “tudo é interdependente, em fluxo e definido mais pelo que faz do que pelo que é”. “Volto Já” se inscreve no modo Cyberpunk especialmente por apresentar uma de suas maiores capacidades: desafiar o conceito de uma essência humana natural. Outros episódios em Black Mirror também oferecem diferentes granulações dessa mesma habilidade. Em “San Junipero” (T3), “USS Calister” (T4), “Black Museum” (T4) e “Rachel, Jack e Ashley Too” (T5), a desencorporação da consciência dá “vida” a variações pós-humanas a partir de “originais” humanos. Por fim, episódios como “Toda Sua História” (T1), “Versão de Testes” (T2), “Engenharia Reversa” (T3), “Arkangel” (T4) e “Striking Vipers” (T5) especulam sobre a confusão causada pela ciborguização, ou seja, a fusão entre homem-máquina.¹⁰⁰



9- 4'20"



10- 9'11"



⁹⁹ Angela M. Cirucci e Barry Vacker, *Black Mirror and Critical Media Theory* (Nova Iorque: Lexington Books, 2018), Adobe Digital Editions.

¹⁰⁰ Julia Grillmayr, “Posthumanism(s),” *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, 273-274.

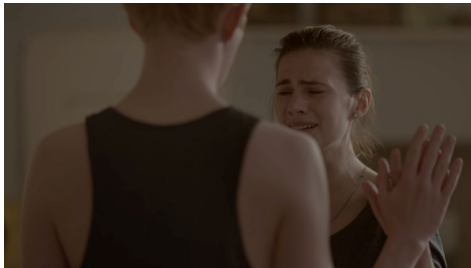
11- 13'31"



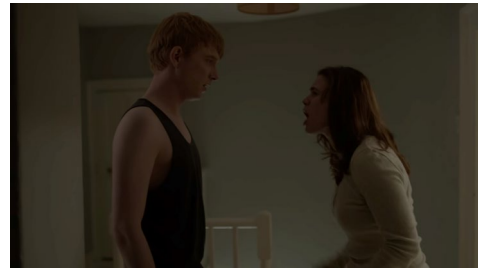
12- 15'00"



13- 25'03"



14- 29'36"



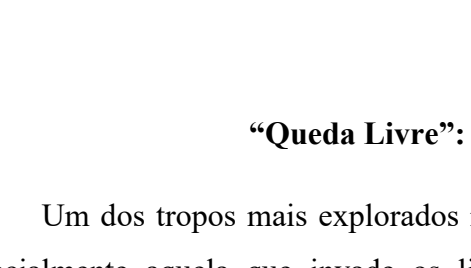
15- 32'19"



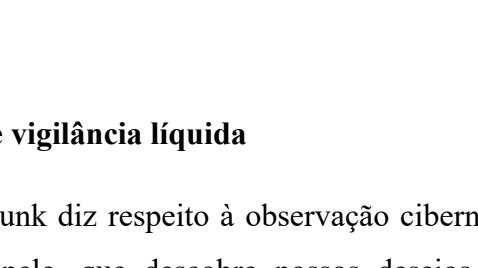
16- 41'29"



17- 45'53"



18- 46'52"



“Queda Livre”: viagem de vigilância líquida

Um dos tropos mais explorados no Cyberpunk diz respeito à observação cibernética, especialmente aquela que invade os limites da pele, que descobre nossos desejos mais profundos, aproveitando-se de tecnologias poderosas desenvolvidas pelos governos e donos do capital. Em *Johnny Mnemonic* (1981), o personagem principal de Gibson descreve a vida no ciberespaço, ambiente natural dos cyberpunks: “[o] que eles não dizem é que é impossível se mover, viver, operar em qualquer nível sem deixar rastros, bits, fragmentos aparentemente sem sentido de informações pessoais”. Em *Earth* (1990), David Brin já apontava para o perigo da tecnologia ao descrever um futuro em que um movimento revolucionário aboliu a privacidade com o argumento de que há muito tempo as pessoas comuns já a haviam perdido para a vigilância do governo, pesquisa de mercado e Internet das Coisas. Assim como

acontece em *The Circle* (2013), de Dave Eggers, o episódio “Queda Livre”¹⁰¹ nos provoca ao imaginar uma sociedade que se tornou “transparente” para os usuários das redes sociais e onde a tecnologia nos constrange a escolher entre liberdade e privacidade, ou entre liberdade e segurança. Como alerta Cris Gray, este “Admirável Mundo Novo cibernético [...] é um pesadelo de várias maneiras, mas continua sendo uma ideia atraente para muitos no poder”, como evidencia o programa governamental *Sesame*, “onde cada cidadão chinês é *pontuado* por seu crédito, sua adesão à lei, seus comentários sobre o regime, as classificações da *Veillance Society* de seus amigos e uma série de outras métricas”.¹⁰²

Esta sociedade cibernética, tão explorada pelas narrativas cyberpunk, onde a informação é metaforicamente o “sangue” das megacorporações que geram seu valor excedente a partir da vigilância pública, é o futuro social extrapolado em “Queda Livre”. No episódio, não muito diferente do que ocorre na atualidade, cada pessoa é classificada a partir dos pontos que recebe das outras pessoas, bem como das instituições e serviços. As pessoas usam *smartphones* e lentes (1) que permitem ver as pontuações nos outros (2). Todos estão conectados em uma rede social (3) onde a média de pontos é o que regula o acesso a financiamentos, promoções e oportunidades de trabalho. O convívio social também é afetado, na medida em que as pessoas precisam se relacionar com indivíduos de pontuação elevada para ganhar reputação, mais ou menos como acontece hoje, um tempo em que os perfis das redes sociais estão em destaques no currículo e as notas no Google são frequentemente imperativas na hora de se contratar um serviço ou escolher um restaurante, por exemplo. Na história, Lencie Pound (Bryce Dallas Howard) está obcecada por alcançar um status social superior a 4,5 estrelas (5 estrelas são o máximo) para poder arrendar uma casa nova, num luxuoso condomínio. Assim como a maioria das pessoas, ela é influenciada pelo hiperconsumismo e quer ter tudo do bom e do melhor, por isso se submete, ao contrário de seu irmão, a viver uma vida fútil e de aparências, onde o que importa é agradar a todo mundo para evitar conflitos. Ser simpático e bem-educado é o padrão desejado pelo sistema.

Orientada pelo seu “*couch* de performance social”, Lencie é incentivada a se relacionar com pessoas acima de 4,5 estrelas de média, o que a faz aceitar um controverso

¹⁰¹ Black Mirror, “Queda Livre,” Título original “Nodesive,” Terceira Temporada, história de Charlie Brooker, escrito por Michael Schur e Rashida Jones, dirigido por Joe Wright, 21 de outubro, 2016, episódio televisivo, 63:00, <https://www.netflix.com/>.

¹⁰² Chris Hables Gray, “Veillance Society,” in *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, 362-371.

convite (4) para ser madrinha de casamento de uma ex-amiga (Naomi) que, no passado, lhe ridicularizou e traiu. Por sua vez, a noiva só lhe convidou porque precisava ter contato com pessoas em ascensão social, já que essas interações também seriam importantes para o algoritmo. Como madrinha, Pound deveria fazer um discurso no casamento. A fim de aproveitar a oportunidade, já que vários convidados estavam próximos das 5 estrelas, ela prepara um texto amoroso e falso para impressioná-los, arruma a mala e parte em direção ao aeroporto. Na saída de casa, tudo começa a dar errado. Ela discute com seu irmão e esbarra em uma pessoa, sendo mal avaliada por ambos. O taxista também não lhe dá uma nota alta e ela acaba, sem perceber, ficando com menos de 4,2 estrelas de média social. Ao chegar no aeroporto, descobre que seu voo foi cancelado. A única opção que lhe permite chegar a tempo no casamento é um voo para membros premium com média superior a 4,2 estrelas, e ela agora só tinha 4,183 (5). Por menos de um décimo de média, ela não pode comprar a passagem e ameaça um pequeno surto. Ela é rude com a atendente e tenta chamar a supervisora, mas contra números, ao menos nesse sistema, não há argumentos ou exceções. Após quase ser presa e sofrer uma punição que cortou, temporariamente, a sua pontuação pela metade, ela se vê obrigada a alugar um veículo (o modelo mais antigo, e único possível em função da sua nota baixa), partindo numa viagem em que teria que dirigir por nove horas até a cerimônia.

Com intenção de recarregar a bateria do automóvel, Lancie para num posto, mas descobre que o modelo alugado é ultrapassado e que não possui um adaptador compatível. Desesperada, tenta conseguir um emprestado com as pessoas que estão abastecendo. Sem sucesso, abandona o veículo e caminha pela estrada a pedir carona. Um caminhão para. Ao entrar, Pound acessa seu smartphone para checar a pontuação da motorista, que se antecipa: “uma pessoa com 1,4 de pontuação só pode ser uma maníaca antissocial, não é?”. Gentil, Pound responde que ela parece “normal”. A motorista, com ar de satisfação, agradece e complementa: “não foi nada fácil” (6). Ela conta que já foi como Lancie e chegou a marcar 4,6 estrelas no passado. No entanto, desistiu depois que o marido perdeu a luta contra o câncer sem conseguir acesso a um tratamento inovador por causa da sua nota no sistema. Lúcida, a motorista simplesmente desistiu de seguir as regras do jogo e se libertou.

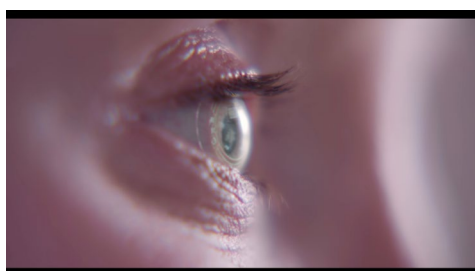
Após ser deixada a 50 km do local do evento, Lancie consegue uma carona com um grupo que estava indo para uma convenção de cosplay. No caminho, sua amiga telefona lhe desconvida para o casamento. Afinal, não poderia receber alguém com uma pontuação de 2,6 estrelas em uma festa com gente tão importante. Pound argumenta que isso é temporário, mas

a noiva não quer correr riscos (7). Após acusações mútuas de que só os números importavam, a amiga levanta o tom de voz e ordena: “Vá para casa!”. Lencie não desiste e consegue chegar na festa. Malvestida, suja e descabelada, ela pula o muro e entra no espaço do evento, pega o microfone e faz um discurso inflamado e sincero (8). Ela conta como sofreu para tentar ganhar a admiração de Naomi e como a relação entre elas sempre foi baseada no interesse pessoal: “Eu sempre quis ser você. E acho que por isso mesmo que você me manteve por perto por tanto tempo. Até conseguir o seu novo emprego. Com seus amigos chiques.” Ela conta que amiga a traiu com seu ex-namorado e esse é o estopim para a segurança agir. Apesar de denunciar sua futilidade, Pound ainda nutria um sentimento profundo pela amiga. Talvez um resquício de saudade de um tempo em que as amizades eram verdadeiras e baseadas em laços comunitários, longe das redes. Na prisão, Pound tem as lentes retiradas e aparenta sentir um misto entre a tristeza e alívio (9). Ela e o vizinho de cela começam a se xingar, como se fossem crianças agindo sem amarras sociais (10). Os dois estão livres. Numa sociedade do controle e das aparências amplificadas pelas redes sociais, somente os “derrotados” podem ser sinceros, pois não estão mais interessados na pontuação do sistema.

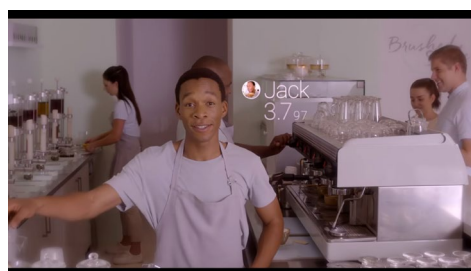
Além de alinhado às profundas preocupações dos cyberpunks sobre como a tecnologia, capturada pela lógica mercadológica, mudaria a humanidade, este episódio, ao “exagerar” apenas um pouquinho sobre a realidade atual, serve para evidenciar as consequências das diversas graduações pós-panópticas desenvolvidas a partir do ciberespaço, e que há tempos são estudadas por pensadores como Oscar Gandy Jr., Lorna Rhodes, Mark Andrejevic, Aaron Doyle, Thomas Mathiesen, David Lyon e Zygmunt Bauman. Em *Vigilância Líquida*¹⁰³, Lyon e Bauman conversam sobre diversos resultantes das mudanças na área da vigilância, situando-os no contexto pós-moderno onde, como defende Bauman, tudo é fluído e instável, móvel e flexível. No livro, os autores explicam como a fusão de formas sociais, bem como a separação entre poder e política, se tornaram dois paradigmas típicos da modernidade líquida com inegável reverberação na questão da vigilância. Mas para além disso, eles também destacam uma mútua ligação entre as novas mídias e os relacionamentos fluidos, assim como o profundo desafio de se agir de maneira ética num mundo onde a tecnologia da vigilância é onipresente. Provocador, “Queda Livre” retrata com exatidão o que acontece com os nossos laços sociais quando a lógica das relações é balizada pelas redes

¹⁰³ Zygmunt Bauman, *Vigilância Líquida – Diálogos com David Lyon*, Tradução de Carlos Alberto Medeiros (Rio de Janeiro: Zahar, 2014).

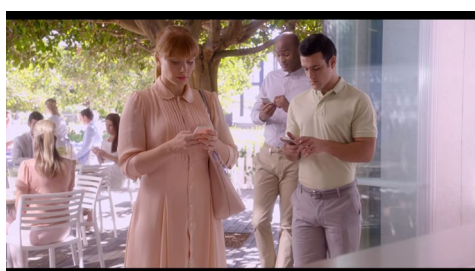
sociais e algoritmos, ao invés do senso de comunidade que sempre permeou as relações humanas. O episódio atualiza a noção de vigilância no ciberespaço oferecida pelo modo Cyberpunk, e ao mesmo tempo demonstra como o sistema (governos, megacorporações e a visão de mundo de quem está no comando) distribui o papel da vigilância entre os usuários das redes, transformando a nossa sociedade em uma sociedade confessional, onde cada vez mais se eliminam as fronteiras que costumavam separar o que é público do que é privado. O sistema nos encurrala a cada dia em meio ao fluxo infinito de dados digitais que somos obrigados a emitir para viver em sociedade. Entretanto, o lado *punk* do Cyberpunk costuma nos oferecer saídas dignas, como no “final feliz” de “Queda Livre”. Aliás, viver uma vida à margem da sociedade parece ser o único “final feliz” possível em *Black Mirror* quando o assunto é vigilância. O desfecho de outros episódios da série que abordam relações sociais no ambiente futurista pós-panóptico é muito mais sombrio. Este é o caso em “Quinze milhões de méritos” (T1), “Manda quem pode” (T3), “Engenharia reversa” (T3), “Odiados pela nação” (T3), “Arkangel” (T4) e “Crocodile” (T4).



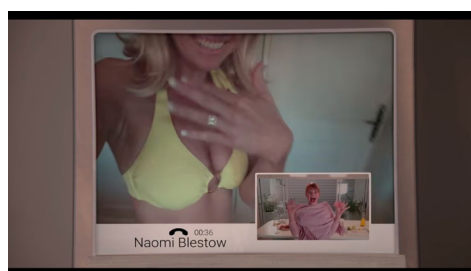
1- 1'57"



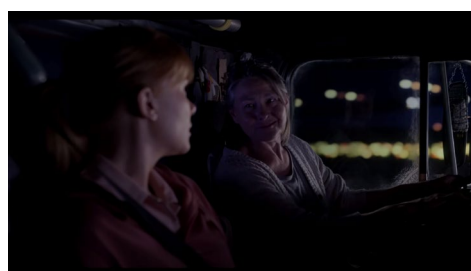
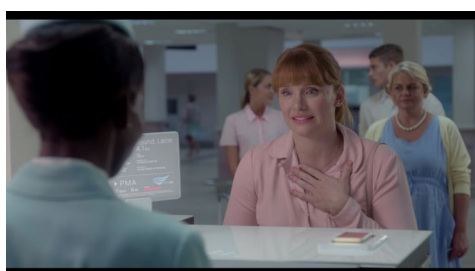
2- 3'28"



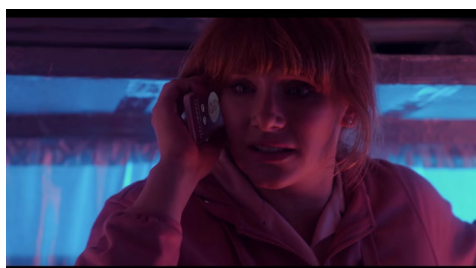
3- 3'12"



4- 18'03"



5- 28'51"



6- 38'30"



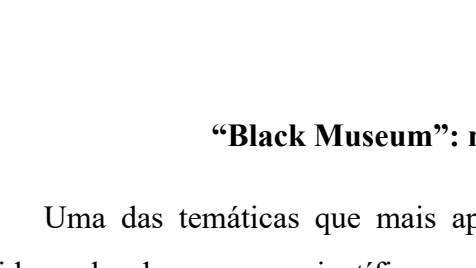
7- 46'32"



8- 55'34"



9- 59'22"



10- 60'14"

“Black Museum”: no calor do sublime tecnológico

Uma das temáticas que mais aproxima *Black Mirror* ao modo Cyberpunk é, sem dúvida, a abordagem neurocientífica que imagina um futuro em que exista a possibilidade da separação entre mente e corpo. Ou seja, a possibilidade de manipular ou transportar a consciência das pessoas através do ciberespaço, bem como a possibilidade de reincorporá-la a novos corpos ou “capas”, para usarmos o termo popularizado na trilogia *Altered Carbon* (Richard K. Morgan, 2002). “Natal” (T2), “San Junipero” (T3), “Versão de Testes” (T3), “Engenharia Reversa” (T3), “USS Callister” (T4) e “Rachel, Jack e Ashley Too” (T5) são exemplos de episódios que oferecem diferentes graduações da manipulação e transferência da consciência humana na série.

Em “Black Museum”¹⁰⁴, a jovem Nish (Letitia Wright) para seu carro para abastecer em um lugar quase abandonado no deserto. Aparentemente sem pretensão, ela decide fazer uma visita a um museu com aspecto decadente, o “mundialmente famoso” *Black Museum* (1).

¹⁰⁴ Black Mirror, “Black Museum,” Quarta Temporada, escrito por Charlie Brooker, dirigido por Colm McCarthy, 29 de dezembro, 2017, episódio televisivo, 69:00, <https://www.netflix.com/>.

Sozinha, ela faz uma visita guiada pelo próprio dono do museu, Rolo Hayes, um ex-representante de neuro pesquisa da empresa TCKR que decidiu abrir o museu utilizando instrumentos criminológicos autênticos (muitos com referência a episódios anteriores) e objetos de suas experiências fracassadas de transferências de consciência. Ele avisa a moça ao entrar: “Este lugar não é para fracos”. Ao entrar, o anfitrião acende as luzes e comenta que o ar-condicionado deve ter estragado, pois está muito calor. Nish inicia o tour fazendo perguntas genéricas, mas logo Hayes se empolga e começa a contar, com irritante desdém, os horrores das experiências vividas pelas “vítimas” que no passado ele recrutou (2).

A primeira história é sobre Dr. Dawson. Cansado de perder pacientes por não conseguir diagnosticar com exatidão o que eles sentiam, um dia o médico recebe a visita de Hayes, que lhe apresenta um dispositivo tecnológico inovador, capaz de emular exatamente o que uma pessoa estava sentindo (“sem consequências físicas”) através da transferência de dados de um cérebro para o outro. O médico passa a usar a tecnologia: um implante atrás da orelha diretamente conectado ao seu cérebro e um captor cerebral para a pessoa que ele devia diagnosticar (3). No início, o artefato se mostra muito promissor e lhe ajuda a salvar muitas vidas. Além disso, era útil pois também transmitia sensações prazerosas. A maldição acontece quando o médico vivencia a morte de um paciente enquanto estava conectado, avariando irreversivelmente o dispositivo. De alguma forma, o médico agora passa a sentir grande prazer na dor e no medo da morte dos outros. Isolado dos pacientes, o Dr. Dawson passa da automutilação (4) ao assassinato, até acabar em estado vegetativo no hospital. Ao terminar de contar esta história, o dono do museu parece estar passando mal de tanto calor. Nish então retira da mochila uma garrafa de água e oferece a Hayes. Ele bebe a garrafa inteira (5).

A segunda história é sobre o casal Carrie e Jack. Os dois se conhecem, se apaixonam e têm um filho chamado Parker. Tudo é perfeito até que Carrie sofre um acidente e fica em coma por um longo período, sem nenhuma esperança de cura (6). Nesse ponto da história, Hayes encontra Jack e lhe convence de utilizar, gratuitamente, uma tecnologia experimental capaz de comprimir e transferir a consciência de Carrie para o cérebro de Jack, possibilitando que os dois coabitassem o mesmo corpo. Embora dividisse o cérebro com Carrie, o controle total ainda era de Jack. Carrie vivia em um *constructo*, como se estivesse “na carona” do marido, sentada eternamente numa cadeira e sem poder tomar decisões (7). Para ela, isso era melhor do que a morte, já que podia acompanhar o crescimento do filho, conversar com Jack e sentir tudo aquilo que o corpo dele sentia. Para Jack, no entanto, a situação começava a se

tornar insustentável, já que ele não conseguia conviver com a perda total da privacidade e as ordens “internas” da mulher. Ele então procura Hayes, que lhe oferece um upgrade no sistema: um controle remoto capaz de pausar Carrie com apenas um clique. O casal faz um acordo para que Carrie fosse ativada apenas aos finais de semana. O trato funciona bem por um tempo, até que Jack inicia um novo relacionamento amoroso e decide limitar ainda mais a atuação de Carrie. Hayes surge com mais uma tecnologia mirabolante e o casal decide transferir a consciência de Carrie para um urso de pelúcia. Carrie pode ver tudo e sentir quando lhe abraçam, mas só tem duas possibilidades de fala: “o macaco te ama” ou “o macaco quer um abraço”. Com o urso em mãos (e ainda com a consciência de Carrie ativa), Hayes conta que “há alguns anos”, a ONU determinou que “a transferência da consciência humana a formatos limitados como este” seria considerada crime: “Precisa expressar pelo menos cinco emoções para não ser cruel, aparentemente” (8).

A última história contada por Hayes, que a essa altura parece estar sofrendo de um ataque alérgico causado “pelo calor”, é sobre Clayton Leigh, a maior atração do museu. Trata-se de um holograma que emula o corpo de Leigh preso a uma cela (9). Condenado à morte na cadeira elétrica mesmo com diversas contradições no processo, Leigh foi cooptado por Hayes a assinar um contrato em que oferecia a sua “versão digital”, copiada durante a execução (10) para a exploração do museu. Segundo Hayes, parte dos lucros seriam doados à sua família para que tivesse “sustento por toda a vida”. Como atração, a versão digital de Leigh era submetida a eletrochoques (e ele sentia a dor) acionados pelos visitantes (11). Após se deliciarem vendo o sofrimento do condenado, eles recebiam um chaveiro com a cópia digital de Leigh que vivenciava eternamente “aquela linda dor” do momento da execução (12). Os sádicos adoravam, especialmente os supremacistas brancos que mantiveram o museu após o seu declínio. Com a conivência de Hayes, eles torturavam o preso por mais tempo do que ele podia suportar, transformando-o, com o tempo, num vegetal que não demonstrava mais expressão nenhuma.

Quando termina esta última história, Hayes se sente mal, começa a tossir e a sofrer por falta de ar (13). Nish traz uma cadeira e pede para ele se sentar. Ela então dá sua versão sobre o que teria acontecido com Leigh. Ela explica como tudo indica que o processo foi fraldado. Como os protestos contra a crueldade foram minguando na medida em que a justiça e o governo não agiam. Por fim, conta sobre o suicídio da sua mãe, que não aguentou ver o marido ser tratado daquela forma. Agora, tudo faz sentido. Nish é filha de Leigh, e foi visitar

o pai no dia de seu aniversário (14). Ela percebe que Hayes já não oferece mais perigo e revela que o envenenou: “Nunca aceite bebidas de estranhos. Meu pai me ensinou isso”. Logo após, ela pega um dispositivo na mochila e retira a consciência de Hayes (15). Na sequência, a instala no cérebro digital de seu pai (assim como o que foi feito com Carrie). Ela explica a Hayes que ele não poderia mais responder ou xingar, já que agora estava dentro do cérebro de seu pai (16). “Uma outra notícia...”, diz ela, “em breve você fará parte de mais uma grande inovação...a primeira eutanásia dupla”. Sob o protesto solitário do dono do museu, ela aciona o eletrochoque até que as sinapses digitais de seu pai (e por consequência, também as de Hayes) cessam por completo. O holograma some (17). Enfim, Leigh morre. Num ato simultâneo de ativismo e vingança, Nish liberta o pai do sofrimento eterno e mata o seu carrasco. O episódio então revela que sua mãe conversava com ela, pois estava “instalada” em seu cérebro. Com ar de satisfação, Nish pega a estrada novamente, levando consigo o ursinho de pelúcia que carrega a consciência de Carrie.

Recheado de autorreferências à série, “Black Museum” também trata de problemas que vivemos agora. A narrativa claramente traz um tom crítico à espetacularização da sociedade contemporânea, à cultura do cancelamento e aos perigos de uma liberalidade sem limites das empresas de big data. Assim como nos clássicos Cyberpunk, Black Mirror também utiliza a separação entre corpo e mente como um dispositivo comum na condução de suas histórias. Entretanto, percebe-se que o grande fascínio dos seus criadores não parece estar focado apenas na extrapolação acerca das possibilidades tecnológicas da neurociência futurista. Esse instrumento é utilizado, aparentemente, como um fio condutor para que se alcance outro objetivo, intrinsecamente alinhado à ontologia cyberpunk e à FC pós-moderna: o sublime tecnológico. Esta é uma peça central para se compreender “Black Museum”. Sombrio, este episódio explora, com louvor, algumas das mais marcantes características góticas incorporadas ao Cyberpunk, como o fascínio pelos espaços virtuais e, especialmente, a devastação psicológica dos personagens.



1- 2'40"



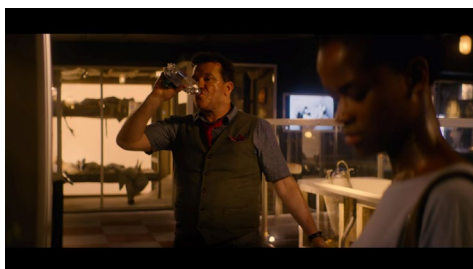
2- 7'04"



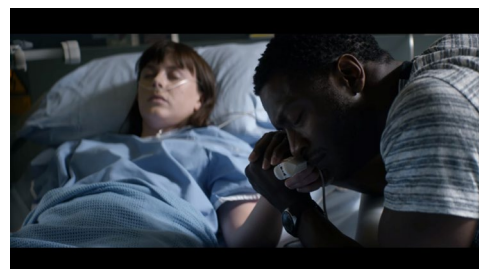
3- 13'29"



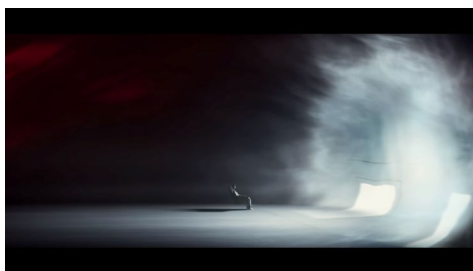
4- 21'53"



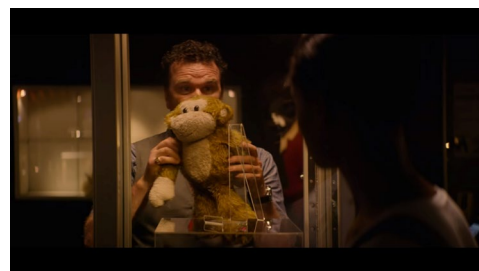
5- 25'24"



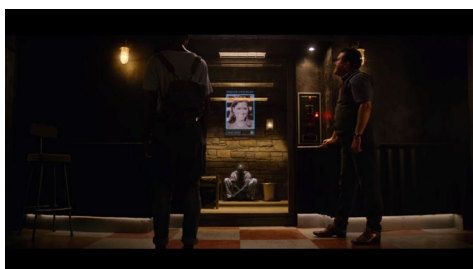
6- 28'11"



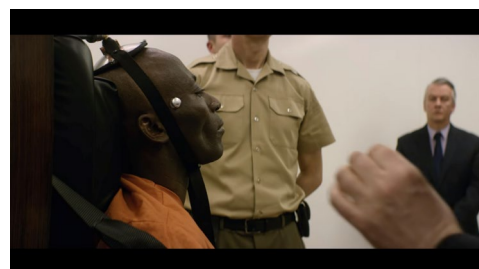
7- 32'03"



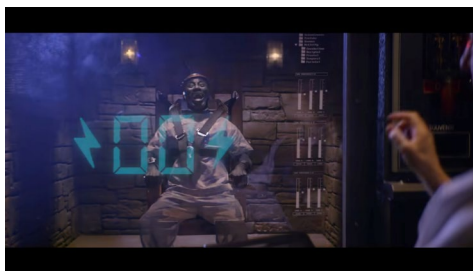
8- 48'24"



9- 50'08"



10- 53'52"



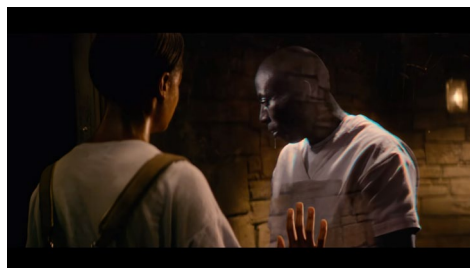
11- 55'51"



12- 57'23"



13- 57'54"



14- 61'36"



15- 62'32"



16- 63'54"



17- 64'56"



18- 65'48"

“Striking Vipers”: o jogo-protético e sua ironia fundamental

Em *Posthuman Melancholy Digital Gaming and Cyberpunk*¹⁰⁵, Jonathan Boulter encara o avatar virtual como uma prótese capaz de estender os limites subjetivos e corporais

¹⁰⁵ Jonathan Boulter, “Digital Gaming and Cyberpunk” in *Beyond Cyberpunk. New Critical Perspectives*, ed. Graham J. Murphy e Sherryl Vint (Londres; Nova Iorque: Routledge, 2010) Google Livros.

do humano. A prótese do avatar, segundo o crítico, representa a “fantasia cyberpunk primária de escapar das limitações corporais e espaciais”. Mas não só. A fuga corporal que ela proporciona, em última instância, também representa um sentimento profundo de “patologização do corpo”. O autor traz diversos exemplos de narrativas cyberpunks em que os personagens vivenciam “fantasias e angústias” acerca da virtualização do espaço-corpo. É o caso, por exemplo, de Case, o anti-herói protagonista em *Neuromancer* (Gibson, 1984), que imagina o seu corpo como uma “espécie de *prisão* e o ciberespaço como uma fuga paradisíaca da *carne* que é o corpo fenomenal”. “O desejo cyberpunk de ultrapassar o corpo, o corpo que agora está patologizado”, diz o autor, “é sem dúvida o primeiro passo para uma interioridade pós-humana”. Boulter defende que esse tipo de ansiedade do corpo fenomenal está presente em praticamente todos os textos do gênero. Entre os autores e textos proto-Cyberpunk ou cyberpunks que evidenciam esse tropo, o crítico destaca que:

The fictional work of J.G. Ballard (*Crash*, *The Drowned World*), William S. Burroughs (*The Ticket Exploded*), Philip K. Dick (*Do Androids Dream of Electric Sheep?*), Neil Stephenson (*Snow Crash*); the films of David Cronenberg (*Videodrome*), Ridley Scott (*Blade Runner*), Kate Bigelow (*Strange Days*), Tsukamoto Shinya (*Tetsuo: The Iron Man*), Oshii Mamoru (*Ghost in the Shell*); digital games like *Phantom Dust*, or *Halo*; even the cultural and literary theory of Donna Haraway (“*A Cyborg Manifesto*”) or Cary Wolfe (*Animal Rites*) all share a fascination with the limits, proscriptive because phenomenal (and, concomitantly, ideological), of the human body.

A prótese-avatar (ou jogo-prótese), evidenciada por Boulter como um dos tropos centrais do Cyberpunk, é sem dúvida uma das fascinações que melhor representam o acercamento entre esse modo e a série de antologia *Black Mirror*. Episódios como “San Junipero” (T3), “USS Callister” (T4) e “Black Museum” (T4) apresentam próteses-avatars imersas em universos de bolsos com possibilidades de libertação corpórea total. Em “Versão de Testes” (T3), o dispositivo é um produto de vídeo jogos a ser desenvolvido sem escrúpulos, tornando-se mortal para cobaias humanas. Em “Natal” (T2), a simulação possibilita à polícia o levantamento de provas contra réus que não conseguem diferenciar o real do virtual. No filme interativo da série, “Bandersnatch”, é o espectador que vive a experiência de “definir” as ações de um jovem desenvolvedor de games. Mas é somente em

“Striking Vipers” (T5)¹⁰⁶ que a série explora a profundidade daquilo que para Boulter se inscreve como uma “confluência perfeita, e pode-se dizer sublime, de máquinas e subjetividades humanas”, ou seja, o jogo digital ou “vídeo game”, onde “o jogador humano, estendendo-se proteticamente além das limitações espaço-temporais, pode experimentar a emoção vertiginosa de *tornar-se Outro*”.

No episódio, dois grandes amigos, Danny Parker (Anthony Mackie) e Karl Houghton (Yahya Abdul-Mateen II), se reencontram depois de um longo período. Karl presenteia (1) o amigo com um avançado dispositivo de realidade virtual que podia se conectar ao cérebro humano, transformando a experiência numa poderosa simulação, capaz de emular todos os cinco sentidos dos personagens (2). Além do kit de RV, Danny ganha uma nova versão de *Striking Vipers*, jogo de luta que os dois amigos costumavam jogar quando eram jovens. O que acontece a seguir é surpreendente. Karl escolhe um avatar feminino (Roxette, encenado por Pom Klementieff) e Danny, um masculino (Lance, encenado por Ludi Lin) (3). Eles lutam (4), mas não demora muito para que os dois passem a ter um tórrido romance *in game*. O vício no jogo passa a ser também um vício em sexo virtual (5) entre os dois avatares. Numa conversa do casal virtual (6), Danny explica ao amigo que a diferença de estar em um corpo feminino ao invés do masculino ao fazer sexo: “um é um solo de guitarra, e o outro é a porra de uma orquestra”. A situação começa a afetar o casamento de Danny com a sua esposa Theo (Nicole Beharie). Quando esta confronta o marido (7), questionando se ele estava tendo um caso, ele nega. Logo depois, Danny guarda o dispositivo e comunica ao amigo que não poderá mais “jogar”. “Mas não é traição. Não é real. É tipo um pornô ou algo assim”, argumenta Karl, tentando manter a relação. Danny está decidido: “Isto precisa parar”.

Theo organiza um jantar surpresa (8) para comemorar o próximo aniversário de Danny, e secretamente convida Karl, que comparece. Theo deixa os dois sozinhos por um instante. Danny ouve de Karl que este não conseguiu substituir os encontros virtuais dos dois, apesar de ter tentado de tudo, de personagens virtuais até outros jogadores reais controlando o Lance. “Nada me encantou, não é como você. Você e eu”. Karl então se aproxima do amigo falando para ele pensar em Roxy, e que ela estará lá a meia noite esperando por ele. Danny dá um empurrão em Karl e os dois voltam para suas posições na mesa, disfarçando sobre a

¹⁰⁶ Black Mirror, “Striking Vipers,” Quinta Temporada, escrito por Charlie Brooker, dirigido por Owen Harris, 5 de junho, 2019, episódio televisivo, 61:00, <https://www.netflix.com/>.

discussão. O jantar acaba e aparentemente Theo não percebe o clima estranho entre os dois. O futuro entre Lance e Roxy ainda está em suspenso. Mas quando Theo dorme, Danny volta ao jogo e transa com Roxy, que ao final declara: “Eu amo isso. Eu te amo”. A fala gera mais um conflito entre os dois. Agora a coisa estava ficando séria (9). Danny então ordena que Karl lhe encontre no estacionamento de uma antiga balada. Quando chegam ao local, Danny propõe que os dois se beijem para descobrir se era uma relação homossexual ou não. Eles se beijam (10), mas não sentem nada. Eles não sentem atração um pelo outro. Isso só acontece quando estão no game, e nos avatares de Roxy e Lance. Os dois então iniciam uma discussão que acaba em uma briga (11). A polícia chega e prende os dois amigos.

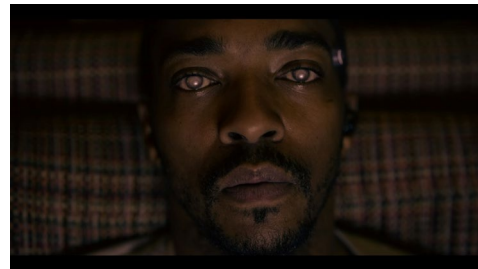
Theo resgata Danny na delegacia e no caminho eles conversam. Ela fala que sabia que estava acontecendo algo estranho no jantar, e interroga o marido sobre o porquê do conflito. Danny vira para ela em tom sério e a cena acaba, dando a entender que ele contou tudo para a esposa. Na cena seguinte, o jardim da casa está decorado e cheio de crianças e adultos que comemoram o aniversário de 40 anos de Danny. Karl não foi convidado. Danny e Theo estão felizes. “O amor está no ar” entre os dois. Após um beijo ardente, os dois trocam dois pequenos envelopes (12). “Quero de volta de manhã”, diz Theo. Danny consente: “combinado”. No dele, está uma caixinha de fósforo com dispositivo do jogo dentro. Na dela, a caixinha para guardar a aliança de casamento. Enquanto Danny ganha uma noite livre para viver o romance de Lance e Roxy, Theo está livre para uma noite de aventura com outros parceiros (13). Aparentemente, o pacto foi para que isso acontecesse esporadicamente, em datas agendadas entre os três, uma vez por mês ou ano. O episódio acaba com um encontro apaixonado entre os avatares no alto de um arranha céu (14).

Apesar do arranjo entre o casal transmitir uma sensação de que tudo acabou bem no episódio, para Karl isso não parece ser uma verdade. Ele segue sozinho no final, esperando impacientemente o tempo passar, para poder viver a sua interioridade singular escolhida, a virtual. Como Boulter argumenta, “ser pós-humano no jogo, ou seja, tomar emprestado” um avatar virtual, “é sempre registrar as fronteiras que delimitam a transcendência (e percepção) do espaço humano e subjetividade”. “Esse registro de limites”, diz o autor, “começa com a percepção do jogador de que a transcendência da subjetividade e do espaço só pode ser uma fuga limitada e temporária”. Há, portanto, uma “ironia fundamental” nos vídeos jogos, que é a maneira como eles explicitam a questão da transformação do corpo. O avatar pode ser encarado como uma espécie de fuga. Um “lembrete melancólico” da existência física do

corpo real que precisamos deixar para trás ao entrar no ambiente virtual do jogo. Por fim, mesmo considerando que em “Striking Vipers” o dispositivo é avançadíssimo e permite uma vivência praticamente “perfeita” no mundo virtual, ou seja, mais próxima da experiência sensorial de uma pessoa real, o jogo virtual ainda se trata de pura fantasia de liberdade. Ainda que espetacular, o jogo “serve para oferecer uma liberdade impossível”, lembrando “o jogador de sua natureza terminal”, já que a sua “corporeidade é o fim e o limite de sua liberdade”.¹⁰⁷



1- 9'12"



2- 18'01"



3- 19'16"



4- 19'16"

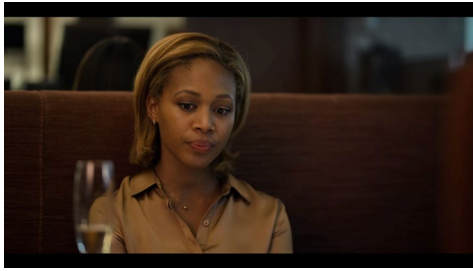


5- 21'15"



6- 33'34"

¹⁰⁷ Jonathan Boulter, “Digital Gaming and Cyberpunk,” in *Beyond Cyberpunk. New Critical Perspectives*, Google Livros.



7- 38'55"



8- 46'35"



9- 59'22"



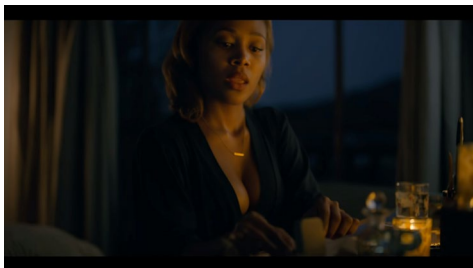
10- 55'09"



11- 56'08"



12- 55'09"



13- 58'54"



14- 59'54"

“Smithreens”: império da invasão

Segundo John Rieder, o fato de o Cyberpunk retratar em seus textos a vida precarizada de traficantes, drogados e rebeldes, não é evidência apenas de que o movimento se inspirou na “rebelião semiótica da subcultura punk rock”. Segundo o autor, as narrativas do subgênero constantemente relacionam essa precarização dos personagens à “condição do trabalho sob a

reestruturação neoliberal do mundo”. No Cyberpunk, a sobrevivência está ameaçada pela proximidade e onipresença de dispositivos que possibilitam a invasão do corpo e da mente. Essa é, segundo Rieder, a característica do modo que melhor representa o capitalismo tardio e sua capacidade para subjugar o ser humano ao capital globalizado.¹⁰⁸ “Night City”, diz o narrador em *Neuromancer*, “foi como um experimento demente no darwinismo social, projetado por um pesquisador entediado que mantinha um polegar permanentemente no botão de avanço rápido.” Como já vimos, esse mesmo *fast forward* foi capaz de esvaziar o tempo através da instantaneidade da informação, causando fraturas expostas no corpo psicossocial contemporâneo. Assim como nos episódios “Hino Nacional” (T1) e “Manda Quem Pode” (T3), em “Smithreens” (T5)¹⁰⁹ não é necessário que os autores retratem o mundo no futuro. A distopia é agora mesmo e isso fica evidente. Ela advém, em grande parte, do poder colonizador do capital, amplificado pelas *Big Techs*, seus administradores inescrupulosos, bem como seus fundadores bilionários, ingênuos e falsos. A mente das pessoas, essa já foi colonizada sem que elas nem ao menos desconfiassem. Como evidencia Berardi, “conectividade e precariedade são as duas faces da mesma moeda”.¹¹⁰

“Smithreens” acontece em 2018 (um ano antes do lançamento do episódio) e conta a história de Chris (Andrew Scott), um solitário motorista de aplicativos (nada mais oportuno) em Londres. A primeira cena já deixa claro que o episódio quer falar sobre a atenção que damos aos *smartphones*. Chris está sentado em seu carro, tentando se concentrar em uma meditação guiada (1), quando o telefone emite um sinal de alerta. É uma passageira que está chegando para uma corrida. No caminho, Chris pergunta se ela trabalha na Smithreens, uma rede social aparentemente inspirada no Twitter. A passageira diz que estava apenas visitando a empresa. Enquanto ela exalta as instalações com características típicas das empresas do Vale do Silício, Chris parece estar distante. Na sequência, Chris conhece e faz sexo com uma integrante de sua terapia de grupo. Ela conta está tentando adivinhar a senha da conta Persona (outra rede social) de sua filha para descobrir o que a levou ao suicídio, mas que a empresa não lhe dá porque isso viola as regras de privacidade (2).

Novamente em frente ao prédio da Smithreens, Chris recebe Jaden (Damson Idris), um jovem passageiro que aparenta ser um executivo da empresa (3). Ele deveria ir para o

¹⁰⁸ John Rieder, “Empire,” in *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, 336.

¹⁰⁹ Black Mirror, “Smithreens,” Quinta Temporada, escrito por Charlie Brooker, dirigido por James Hawes, 5 de junho, 2019, episódio televisivo, 70:00, <https://www.netflix.com/>.

¹¹⁰ Franco Berardi, *Depois do Futuro*, 108.

aeroporto, mas logo após perguntar se o rapaz realmente trabalhava na rede social, Smith dá início ao seu plano. Ele pega uma rota secundária e quando chega embaixo de um viaduto, puxa uma arma e anuncia para Jason que ele está sendo sequestrado. Surpreso, o rapaz explica que é apenas um estagiário. Chris fica irritado com esse fato e começa xingar:

“Malditas empresas modernas...todos parecem tão jovens! Como alguém olhando de fora poderia ter algum senso de hierarquia. Jesus Cristo! Metade de vocês sai daquele prédio vestidos como universitários...porra! Crianças! Todo prédio da empresa é uma caixa cheia de crianças metendo os dedos por toda parte! Deslisando suas porcarias! A porra do app está nos telefones do mundo todo! Você olha para os lados e as pessoas estão todas viciadas nisso! É tipo fumar sem parar!” (4)

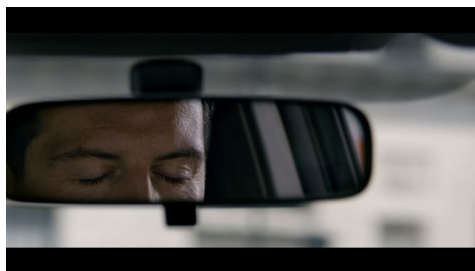
Uma policial percebe o sequestro e o carro de Chris é perseguido e cercado por um contingente num descampado da zona rural (5). A ideia de Chris é falar com o CEO do Smithreens, Billy Bauer (Topher Grace), que no momento se encontra em um “retiro silencioso”. Jason consegue contato com sua supervisora (6), que liga para a COO da empresa na Califórnia para tentar o contato com Bauer. Enquanto a polícia faz buscas no apartamento e na ficha de Chris, o Smithreens parece estar sempre a frente, e faz a sua própria investigação, reunindo muito mais dados do que a polícia (7). Descobre-se que Chris é um ex-professor que perdeu a noiva num acidente de carro há três anos atrás. Ele planeja um sequestro há semanas.

Chris está cercado por policiais e atiradores de elite prontos para atirar em sua cabeça. Para provar que a arma era de verdade ele atira para cima e a polícia reage. Um atirador acerta o ombro de Chris (8). Ele então dá o ultimato. Se Bauer não atender em cinco minutos, ele vai matar Jason. Apesar de agir de maneira submissa em relação a rede social, um agente do FBI orienta para que Bauer não fale com Chris. A COO se nega a fornecer o número do ex-professor. Bauer então ignora as orientações e aciona o “Modo Deus” em seu laptop (9). Ele descobre o número, liga para Chris e este lhe conta sua história. Chris explica que apesar da culpa pelo acidente ter sido atribuída ao outro motorista, que estava bêbado, o verdadeiro culpado era ele. Ele conta que na época estava viciado na rede social e ficava entediado com facilidade quando não estava navegando no feed. Na noite do acidente, ele dirigia enquanto a sua noiva dormia no banco do carona. Durante o percurso, o seu vício é ativado por uma notificação do aplicativo, ele se distrai por um segundo (10) e o carro bate de frente num outro veículo. Sua noiva e o outro motorista morrem na hora. Chris agora vive amargurado.

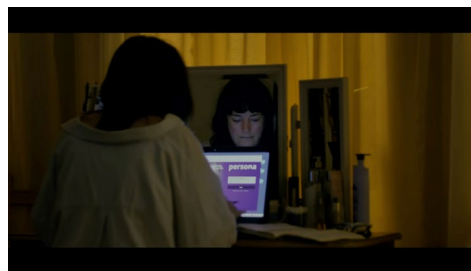
Ele sabe que a culpa é sua. Chorando muito, ele diz a Bauer: “Eu a matei! Eu a matei por causa da merda de uma foto de cachorro” (11).

Bauer concorda que o Smithereen foi projetado para ser o mais viciante possível e diz que planejava deixar o cargo porque o aplicativo tinha perdido o controle: “Eu planejei a porra e não consigo pará-la! Sou só um testa de ferro agora!”. Bauer parece estar tão perdido com a situação quanto Chris (12). Mas para Chris, nada mais importa, sua vida já acabou. Bauer implora para que Chris aceite sua ajuda, ao que esse responde: “Peça a Persona para dar a Hayley a senha de sua filha”. Chris liberta Jaden e pede para que ele saia do carro. Comovido com a história, Jason pede para que Chris não se mate e tenta tomar a arma do motorista (13). Os atiradores de elite disparam contra o carro enquanto os dois lutam. Aparentemente, ambos são mortos (14). No mundo todo, as pessoas verificam a notificação sobre o desfecho do sequestro em seus smartphones, deslizam o dedo na tela para apagar a notificação, e continuam suas vidas (15). Bauer retorna para seu retiro silencioso (16).

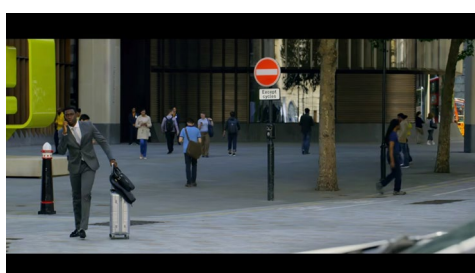
A revolta de Chris é compreensível. Como aponta Berardi, no mundo contemporâneo “o capital compra fractais de tempo humano e os recombina na rede”. Ao mesmo tempo em que o modelo de produção atual subjuga os trabalhadores através de um fluxo que não precisa mais usufruir de todo o seu tempo de vida, mas apenas “fragmentos isolados de seu tempo, instantes de atenção e operatividade”, o modelo neoliberal utiliza a tecnologia para alienar pessoas e “explorar” seu tempo de vida com coisas fúteis, que, como demonstra Smithreens, são programadas para dar lucro, independentemente das consequências danosas aos seres humanos. Segundo Berardi, “o superorganismo bioinformático tende a introjetar tecnicamente e a subsumir o sistema nervoso coletivo transformando-o em um seu apêndice, ou melhor, em um servomecanismo comandado pelos automatismos técnicos da rede global”. Dessa maneira, ele realça o fato de como a “economia da atenção” se tornou um tema relevante nos últimos anos. “As pessoas estão cada vez mais virtualizadas e com cada vez menos “tempo de atenção disponível”, pois estão imersas em “um número crescente de tarefas mentais que ocupam toda a sua atenção, e não têm mais tempo para se dedicar à própria vida, ao amor, à ternura, ao afeto”. No caso de Chris e de tantas pessoas que morrem em acidentes parecidos, nem mesmo para conduzir o seu automóvel. Smithreens pode ser lido como o episódio da série que melhor reflete a questão da psicopatia causada pelo “Império”, nos termos de Michael Hardt e Antonio Negri. A invasão do corpo não é exatamente aquela invasão romantizada clássica cyberpunk, mas a invasão da mente não poderia estar melhor representada.



1- 1'00"



2- 7'34"



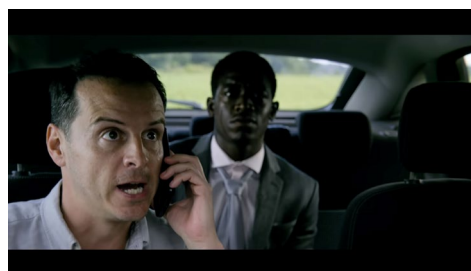
3- 9'08"



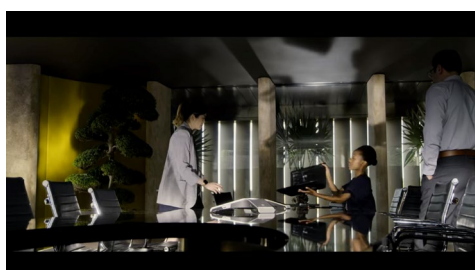
4- 13'03"



5- 19'01"



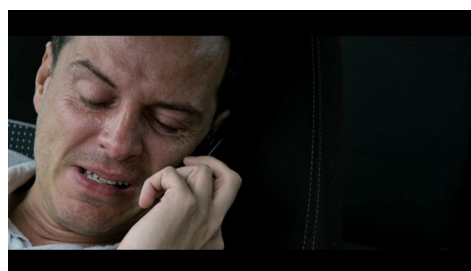
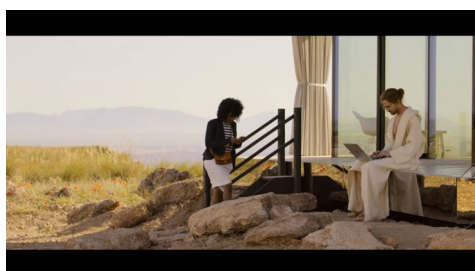
6- 24'56"



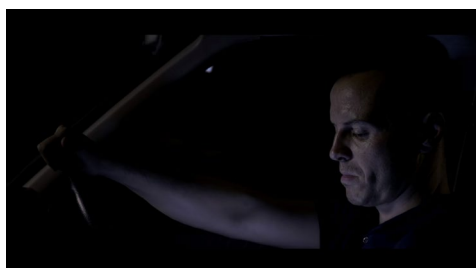
7- 29'09"



8- 50'32"



9- 52'42"



10- 55'38"



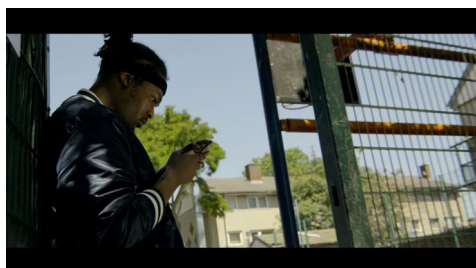
11- 56'47"



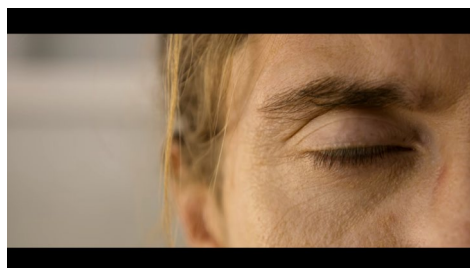
12- 61'15"



13- 66'50"



14- 67'01"



15- 68'15"

16- 68'39"

O multiverso compartilhado em *Black Mirror*

Em uma entrevista em 2017, Charlie Brooker, criador da série de antologia *Black Mirror* afirmou que, embora não tenha sido o plano inicial, os episódios do programa compartilhavam o mesmo universo. Algum tempo depois, ele corrigiu essa informação: os episódios da série acontecem em um “multiverso compartilhado”. Ou seja, a série é livre para planejar seus episódios considerando um infinito de universos compartilhados possíveis. Além de, como Brooker explicou, ser algo conveniente, pois lhes permite utilizar criações de episódios anteriores que fazem sentido nas outras histórias, os tão comentados *easter eggs* de *Black Mirror*. O Primeiro-ministro Callow (“Hino Nacional”, T1), por exemplo, aparece como *trend* no Twitter ao lado da *hashtag* #DeathTo, de “Odiados da Nação” (T3). Em “Crocodilo” (T4), descobrimos que um dos juízes de “Quinze Milhões de Méritos” (T1) foi

flagrado em um quarto de hotel “com um garoto de aluguel”. O glifo de “Urso Branco” aparece em vários episódios e no filme da série, “Bandersnatch”. O dispositivo “grão” apresentado em “Toda Sua História” (T1) também é reutilizado e sofre atualizações em outras histórias. Por sua vez, a megacorporação de neurociência TKTR está presente em muitos dos episódios, sempre prometendo algo milagroso que acaba em desastre. Esses desastres são basicamente o acervo do Black Museum fundado por Rolo Rayes.¹¹¹

É preciso apontar que o multiverso *Black Mirror* apresenta algumas fascinações comuns a muitos dos textos de Ficção Científica e que não podem ser consideradas exclusivas do modo Cyberpunk. Como exemplo, pode-se citar a construção ficcional de *futuros distópicos*, a abordagem acerca da relação entre *Tecnologia e Existência*, e por fim, a *Alta Tecnologia aplicada à Guerra*. Além disso, também identifiquei abordagens temáticas que são caras ao Cyberpunk (especialmente ao Pós-Cyberpunk), que estão em *Black Mirror*, mas que escolhi não abordar por entender que são menos aparentes do que as demais.

Sendo assim, com base na seleção e análise dos episódios que vimos anteriormente, é possível apontar que esse multiverso compartilhado de *Black Mirror* pode ser categorizado a partir de seis temáticas que considero como as mais próximas da essência cyberpunk na série: *hiper-realidade*, *identidades pós-humanas*, *vigilância cibernética*, *sublime tecnológico*, *ciberespaço* e *Império*. Para ilustrar melhor a manifestação desses tropos, preparei uma tabela classificativa que incluo a seguir, onde organizo aqueles que, na minha visão, são os temas de debate em cada episódios. Com base nesses temas e na relevância com que aparecem nos textos do programa, busco a seguir definir a temática principal de cada episódio em *Black Mirror*.

Temporada	Título	Debate	Temática principal
1	Hino Nacional (<i>The National Anthem</i>)	Virtualização do Mundo, Sociedade do Espetáculo, TICs, Redes Sociais, Instantaneidade, Terrorismo, Ativismo, Arte	Hiper-realidade

¹¹¹ William Irwin e David Kyle Johnson, *Black Mirror and Philosophy* (Newark: John Wiley & Sons, Incorporated, 2019), 23.

		Contemporânea e Distopia.	
	15 Milhões de Méritos (<i>15 Million Merits</i>)	Sujeição Social e Servidão Maquinica, Vigilância Cibernética, Videojogos, Sociedade do Espetáculo e Distopia.	Império
	Toda sua História (<i>The Entire History of You</i>)	Ciborguização, Vigilância Cibernética e Memória.	Identities Pós-Humanas
2	Volto Já (<i>Be Right Back</i>)	Ciborguização, Clonagem, Inteligência Artificial, Duplos Digitais, Existência, Memória, Redes Sociais, Imortalidade e Separação Mente e Corpo.	Identities Pós-Humanas
	Urso Branco (<i>White Bear</i>)	Sociedade do Espetáculo, Punição, Voyerismo, Invasão do Corpo/Mente, Devastação Psicológica e Distopia.	Sublime Tecnológico
	Momento Waldo (<i>The Waldo Moment</i>)	Virtualização do Mundo, Sociedade do Espetáculo, TICs, Redes Sociais, Espetacularização da Política e Distopia.	Hiper-realidade
2 - Especial	Natal (<i>White Christmas</i>)	Virtualização do Mundo, Ciborguização, Ciberespaço, Internet das Coisas, TICs, Redes Sociais, Cancelamento, Separação Mente e Corpo, Duplos Digitais, Invasão do Corpo/Mente, Devastação Psicológica, Heterotopias e Distopia.	Sublime Tecnológico

3	Queda Livre (<i>Nosedive</i>)	Virtualização do Mundo, Consumismo, Privacidade e Liberdade, Ciborguização, Sujeição Social e Servidão Maquínica, Invasão do Corpo/Mente, Redes Sociais, Cancelamento, Neocolonialismo, Capitalismo Tardio, Vigilância Distribuída e Distopia.	Vigilância Cibernética
	Versão de Testes (<i>Playtest</i>)	Videojogos, Realidade Aumentada, Heterotopias, Invasão do Corpo/Mente, neocolonialismo, capitalismo tardio e Devastação Psicológica.	Sublime Tecnológico
	Manda Quem Pode (<i>Shut Up and Dance</i>)	Virtualização do Mundo, Jogos de Realidade Alternativa, Redes Sociais, Punitivismo e <i>Hacking</i> .	Vigilância Cibernética
	San Junipero	Ciberespaço, Metaverso, Imortalidade, Separação Mente e Corpo, Duplos Digitais e Utopia.	Ciberespaço
	Engenharia Reversa (<i>Men Against Fire</i>)	Ciborguização, Biopolítica, Eugenia, <i>Hacking</i> , Invasão do Corpo/Mente, Militarização Tecnológica, Devastação Psicológica e Distopia.	Império
	Odiados pela Nação (<i>Hated in the Nation</i>)	Drones, Internet das Coisas e dos Animais, Redes Sociais, Vigilância Distribuída, Punitivismo, <i>Hacking</i> e Distopia.	Vigilância Cibernética

4	USS Callister	Ciberespaço, <i>Space Opera</i> , Machismo, Metaverso, Separação Mente e Corpo, Invasão do Corpo/Mente, <i>Hacking</i> e Heterotopia.	Ciberespaço
	Arkangel	Ciborguismo, Invasão do Corpo/Mente, neocolonialismo, capitalismo tardio Vigilância Cibernética e Distopia.	Vigilância Cibernética
	Hang the DJ	Virtualização do Mundo, Sujeição Social e Servidão Maquínica, Metaverso, Separação Corpo e Mente, Duplos Digitais, Vigilância Cibernética e Distopia.	Ciberespaço
	Crocodilo (<i>Crocodile</i>)	Sujeição Social e Servidão Maquínica, Invasão do Corpo/Mente, Vigilância Cibernética, Internet das Coisas e Memória.	Vigilância Cibernética
	Metalhead	Robótica, Inteligência Artificial, Vigilância Cibernética, Internet das Coisas, Militarização Tecnológica e Distopia.	Sublime Tecnológico
	Black Museum	Identidades Pós-Humanas, Sociedade do Espetáculo, Heterotopias, Separação Mente e Corpo, Invasão do Corpo/Mente, Sujeição Social e Servidão Maquínica, Vigilância Cibernética, Internet das Coisas, Punitivismo, Devastação	Sublime Tecnológico

		Psicológica e Distopia.	
Filme Interativo	Bandersnatch	Videojogos, Livre Arbítrio, Multiversos e Devastação Psicológica.	Sublime Tecnológico
5	Striking Vipers	Virtualização do Mundo, Videojogos e Metaverso.	Ciberespaço
	Smithereens	Invasão do Corpo/Mente, Sujeição Social e Servidão Maquinica, Megacorporações, Neocolonialismo, Capitalismo Tardio, Distopia.	Império
	Rachel, Jack and Ashley Too	Separação entre Mente e Corpo, Duplos Digitais, Indústria Cultural, Invasão do Corpo/Mente, Internet das Coisas.	Identities Pós-Humanas

Conclusão

Estamos em 2022. O brilhante reflexo do neon se destaca em meio à publicidade digital de metrópoles irrigadas por suas ruas chovediças. Emaranhados de fios, cabos e antenas se espalham como vírus, conectando a todos através de dispositivos cada vez mais avançados e invasivos ao corpo e à mente humana. A geopolítica se transforma em biopolítica. A virtualização do mundo se tornou a norma. Carros voadores já circulam em algumas cidades. O metaverso é a sensação do momento e, paulatinamente, vai se tornando mais próximo daquele imaginado nos anos oitenta. Embora, como alertou Virilio, nada se ganhe sem perdas, o significado de “humano” está progressivamente se tornando difuso, e a fusão homem-máquina parece agora um caminho sem volta. As megacorporações, impulsionadas pelas políticas de exploração privada dos recursos públicos, algo que seus *think tanks* promoveram incansavelmente ao longo das últimas décadas, agora têm mais poder do que estados-nação. Favorecidos pela tecnologia e pelo processamento de dados, os mercados estão cada vez mais assentados sob bases desiguais de desenvolvimento e extração de recursos. Assim como acontece há séculos, eles seguem se adaptando e remodelando uma política colonial e imperialista que, ao mesmo tempo em que oferece maravilhas tecnológicas para alguns, só pode oferecer sujeição social e a servidão maquínica para outros. Isso quando esses outros não estão morrendo de fome, epidemias ou desastres naturais amplificados pelo consumo desenfreado e o desprezo pelo meio ambiente. Ao que tudo indica, o mundo se tornou Cyberpunk. Mais uma vez, a Ficção Científica logrou imaginar o futuro. Talvez pela última vez na história.

No início dos anos 80, a percepção dos críticos era de que a FC parecia ter perdido a capacidade de reimaginar o mundo. Na literatura, nasce então um movimento que apontava para uma leitura de mundo que estava em busca de um novo olhar, para novos tempos. Inicialmente auto-denominado *Mirrorshades Moviment*, o Cyberpunk é antes de tudo um subgênero da Ficção Científica. Escritores como Bruce Sterling, William Gibson, Rudy Rucker, Lewis Shiner, Walter Jon Williams e John Shirley, fundadores do grupo, buscaram ambientar as suas histórias de modo a refletir o fim do industrialismo e a emergência de uma nova cultura pop, além da manutenção de certos elementos da *New Wave* e a influência do neogótico. Seu projeto literário e estético tinha como característica o descarte dos utopismos e

a extrapolação do mundo a partir de temáticas como modificação corporal, portabilidade da consciência e invasão do ser humano através de interfaces cérebro-computador, engenharia genética, inteligência artificial e neuroquímica. Técnicas essas, redefinidoras da natureza humana e do *self*.¹¹² Assim como sugere Veronica Hollinger, compreende-se que, enquanto a FC costuma debater sobre a oposição entre natural e artificial, homem e máquina, preservando sempre o humano no centro das coisas, o Cyberpunk se caracteriza especialmente por sugerir o “colapso dessas oposições”.¹¹³

O termo Cyberpunk, batizado por Bruce Bethke em 1983, sugere a junção entre *Cybernetic* e *Punk*. O autor objetivava com isso, a categorização de textos que exploravam a superexposição do homem às informações, potencializada pelo proliferamento das TICs e da cibernética na década de 1980, mas que traziam personagens com comportamentos de inspiração niilista e *underground*, que habitavam em megalópoles de clima denso e confuso, onde as pessoas vivem uma combinação de “alta tecnologia e baixa qualidade de vida”. O clássico protagonista cyberpunk encontra-se num futuro não tão distante, é marginalizado, alienado e solitário. Ele vive à margem da sociedade, em cidades soturnas, carnavalizadas e multiétnicas onde a vida é altamente impactada pela tecnologia. Em geral, textos ciberpunk trazem a possibilidade de separação total entre corpo e mente. A consciência torna-se algo aproximado de um software, que pode ser extraído e instalado em outro corpo, possibilitando aos ricos a materialização da tão sonhada imortalidade.

O Cyberpunk chegou a ser declarado morto, mas na verdade apenas evoluiu. O Pós-Cyberpunk revisa e amplia os questionamentos centrais do movimento em relações a tropos como invasão do corpo, realidade virtual, subjetividades em rede e tecno biologia. Além disso, embora alguns dos primeiros cyberpunks tenham se deslocado em relação às suas visões conceituais, o conceito original continuou influenciando criadores em todos os cantos do mundo. Aquilo que começou como um pequeno ramo da FC se transformou, como defende Thomas Foster, em uma “formação cultural”, uma “articulação histórica de práticas textuais” que agora molda a maneira como enxergamos nosso lugar no mundo.¹¹⁴ O fato é que o Cyberpunk ganhou tanta notoriedade nas últimas décadas, que acabou se transformando em

¹¹² Bruce Sterling, *Mirrorshades: The Cyberpunk anthology*, Preface, Kindle.

¹¹³ Veronica Hollinger, “Cybernetic deconstructions: Cyberpunk and postmodernism,” 43-58.

¹¹⁴ Anna McFarlane, Graham J. Murphy e Lars Schmeink, “Cyberpunk as Cultural Formation,” in *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, 2.

um movimento de massa, culminando em uma cultura (ou modo) que reflete sua estética e visão de mundo em diversas áreas artísticas e culturais. Sua extensa lista de autores e obras icônicas em diversos campos como artes visuais, quadrinhos, games, cinema e música, são um indicativo potente dessa influência.

Na televisão, assim como demonstrado por Sherryl Vint, os textos cyberpunk se enquadram em quatro padrões temáticos: representações de uma realidade virtual, realidade mediada, personagens pós-humanos, e por fim, panoramas da desigualdade econômica e confrontação que compreendem o ciberespaço como um ambiente onde o neoliberalismo impera, desenvolvendo assim uma insólita correspondência com o modo Cyberpunk. A autora aponta a série *Black Mirror*, objeto de análise deste trabalho, como pertencente ao grupo de textos com ascendência da temática da realidade mediada, o que é absolutamente correto se pensarmos que o programa tem uma fascinação especial pelas redes sociais e a mídia de massa, mas, no entanto, pode-se afirmar que a série também conta com episódios que, isoladamente, poderiam pertencer a todos os outros padrões elaborados por Vint.¹¹⁵

A intenção principal desse trabalho foi identificar a correlação entre o Cyberpunk e a série de antologia *Black Mirror*. A ideia de percurso, que agora considero bem-sucedido, era desenvolver uma pesquisa que não só viabilizasse o entendimento a respeito desse modo, mas que permitisse o desenvolvimento de uma percepção capaz de identificar a manifestação de seu repertório temático em produções de Ficção Científica contemporâneas como *Black Mirror*, que apesar de não apresentarem a estética visual inicial do modo ou mesmo seus personagens característicos, apresentam sim uma continuidade de conceitos. Entre as sete temáticas iniciais do repertório Cyberpunk que destaquei na pesquisa, aquela que menos se manteve intacta foi a ambientação ficcional em megalópoles tecnológicas futuristas. Embora, na atualidade, cidades como Seoul, Bangkok, Tokyo e tantas outras, apresentem espaços urbanos com visual muito semelhante ao eternizado em *Blade Runner*, e cidades como Rio de Janeiro sejam, sob certos aspectos, até mais distópicas do que a *Night City* cyberpunk, em *Black Mirror* esse repertório da cidade carnalizada, amontoadas de gente e repletas de perigos é deixado de lado. A série escolhe uma linha muito mais sóbria, próxima das tendências atuais da arquitetura. Nesse ponto, há um aparente interesse por espaços domésticos modernos, limpos e “pasteurizados”. As ruas são típicas de países ricos do “norte global”, aliás, não por acaso essa é uma crítica constantemente endereçada ao Cyberpunk inicial. Mesmo quando

¹¹⁵ Sherryl Vint, “Television,” *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, 169.

filma o episódio “Striking Vipers” em São Paulo, a direção de arte busca por uma cidade moderna e utópica, algo bem distante da realidade “brasileira. Não obstante, *Black Mirror* demonstra versatilidade para refletir sobre diversos outros conceitos do Cyberpunk. Entre as temáticas do modo elencadas como centrais ainda no primeiro capítulo deste trabalho, pode-se afirmar que seis delas são pilares cruciais para o desenvolvimento dos textos no seriado: hiper-realidade, ciberespaço, identidades pós-humanas, vigilância cibernética, sublime tecnológico e Império.

Um dos papéis centrais do Cyberpunk, assim como no trabalho sobre a hiper-realidade de Baudrillard, diz respeito à crítica que os seus textos fazem sobre uma crescente virtualização do mundo. No entanto, essa crítica se torna muito mais palpável com a evolução do modo e a proliferação sem limite das telas e das redes sociais a partir dos anos 2000. Tanto que um dos principais expoentes do modo, William Gibson, evidencia em sua trilogia Pós-Cyberpunk *Blue Ant — Pattern Recognition* (2003), *Spook Country* (2007) e *Zero History* (2010) — que o ciberespaço não se trata mais de um universo paralelo, mas sim uma camada da própria realidade. Partindo também desse pressuposto, *Black Mirror* discute de forma central a questão da hiper-realidade em “Hino Nacional” e “Momento Waldo”. Além disso, como apontam Rebecca Haar e Anna McFarlane, a série “retorna repetidamente às possibilidades de significado ontológico em um mundo dominado pelas simulações e simulacros da identidade online”.¹¹⁶

Apesar de estar logicamente inserido como um dos componentes cruciais da Hiper-realidade, o Ciberespaço merece um destaque a parte no Cyberpunk. Ele pode ser lido como uma ilusão potente de um espaço que se situa atrás da tela e que tem na realidade virtual o processo de sua extensão final. Assim como em *Matrix*, na maioria dos textos o “abandono” melancólico do corpo é uma necessidade para que se viva plenamente nesse mundo simulado. Entretanto, quando a extração e portabilidade da consciência se tornam possível, a imortalidade vira uma “realidade”. É isso que acontece em “San Junipero”, um dos únicos episódios com final feliz em *Black Mirror*. A centralidade na temática do ciberespaço é também explorada em “Striking Vipers”, analisado no Segundo Capítulo, bem como em

¹¹⁶ Rebecca Haar e Anna McFarlane, “Simulation and Simulacra,” in *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, 261.

“USS Callister” e “Hang the DJ”, dois episódios em que os personagens vivem heterotopias criadas em universos de bolso digitais.¹¹⁷

Com a “vida artificial” no ciberespaço, a questão da (des)incorporação torna-se um tropo privilegiado de investigação a respeito do que foi definido como identidades pós-humanas. Esse conceito surge, não por acaso, junto com o Cyberpunk. Ele segue envolto em uma intensa discussão que se amplia progressivamente nos trilhos do pós-humanismo e transumanismo, duas vertentes com ideias antagônicas sobre a relação entre humano e não-humano. O Cyberpunk é o modo que deu voz a esses atores não humanos em seus textos, extrapolando a realidade para um mundo futuro protagonizado por andróides, clones, ciborgues, robôs, seres gerados por bioengenharia e Inteligências Artificiais desencarnadas. Como destaca Cavallaro, “as ficções de Gibson insinuam que todas as identidades são artificiais, projetadas ou pelo menos parcialmente editadas”. Nesse caso, a realidade não se estabelece a partir de uma diferenciação do que é sintético ou natural, e “o sofrimento é tão inevitável quanto a própria vida”¹¹⁸. Assim como *Blade Runner*, “Volto Já” nos coloca em contato com o “sentimento” de replicantes andróides com memórias humanas que vivem um dilema existencial. A série ainda abordaria a temática das IDs pós-humanas com centralidade em dois outros episódios. Em “Toda Sua História”, a ciborguização possibilita uma nova relação com a memória, alterando a essência humana e tornando as relações sociais muito mais difíceis. Por sua vez, em “Rachel, Jack and Ashley Too”, uma consciência replicada que habita um robô de brinquedo salva a vida de “seu próprio corpo e sua consciência original”.

Outro aspecto central que Cyberpunk traz à baila é a discussão a respeito da observação. Não só aquela feita através das câmeras, cada vez mais onipresentes e conectadas, mas também, e principalmente, aquela feita pelos governos e *Big Techs* com a ajuda das operações de *big data*. A vigilância cibernética possui cada vez mais avançados sistemas preditivos, tornando-se capaz de exercer um poder controlador muito superior ao que Foucault examinou em sua “sociedade do controle”. O atual pós-panóptico se manifesta em diversos sentidos e desdobramentos da vigilância. Como assinala Bauman, “o crescimento da vigilância apoiada por computadores como uma dimensão de democracias iliberais obcecadas com segurança certamente incentivou recentes imaginações distópicas – e por vezes desesperadas. Isso pode ser visto em variados graus em filmes como *Brazil* (1985), *Blade*

¹¹⁷ Brian McHale, “Towards a Poetics of *Cyberpunk*,” Google Livros.

¹¹⁸ Dani Cavallaro, *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*, 38.

Runner (O caçador de andróides, 1992), *Gattaca* (1997) e *Minority Report* (2002)”¹¹⁹. Pode-se acrescentar a essa lista, pelo menos cinco episódios de *Black Mirror*. Em “Queda Livre”, o seriado escancara os efeitos da vigilância distribuída, que combinada ao consumismo e à espetacularização da vida cotidiana trazida pelas redes sociais, está transformando o mundo em uma distopia orwelliana. “Odiados pela nação” e “Manda quem pode” combinam o “estado da arte” na vigilância a componentes de punitivismo, ativismo e *hacking*. Por sua vez, “Arkangel” e “Crocodile” escancaram como as novas tecnologias inevitavelmente implicam em perda de liberdade e abandono da privacidade, tanto no âmbito doméstico, como também em outros espaços sociais.

O Cyberpunk também é considerado o movimento artístico que melhor retratou a condição de vida e de trabalho que emergiram com a reestruturação neoliberal do mundo. Apesar da alta tecnologia, as histórias cyberpunk sempre inscreveram a precariedade da vida humana como um aspecto inerente ao modo. Como aponta Rieder, a importância do modo Cyberpunk como representação do capitalismo tardio por Fredric Jameson e seus seguidores, está relacionada a “intimidade e a ubiquidade dos tropos da invasão do corpo e da mente”, que, “mais do que qualquer uma de suas outras características”, é aquela que “fornece a base mais sólida para avaliações hiperbólicas”. “A existência precária dos traficantes e rebeldes conectados e drogados do cyberpunk”, reforça o autor, “ressoa não apenas com a rebeldia semiótica da subcultura punk rock, mas também, e talvez de forma mais consequente, com a condição de trabalho sob o regime neoliberal”¹²⁰. Em *Black Mirror*, a discussão sobre “Império”, que nesse caso não é apenas uma referência ao tropo do “império” já tão enraizado na FC, mas principalmente uma referência ao fenômeno moderno do imperialismo estudado por Hardt e Negri, se manifesta de forma central em três episódios. Em “Quinze milhões de méritos”, a série imagina uma distopia repaginada pelo entretenimento e meritocracia neoliberais. Em “Engenharia Reversa”, uma avançada tecnologia de guerra auxilia o exército na manipulação da mente de soldados-ciborgues para que visualizem inimigos como insetos gigantes, diminuindo o sentimentalismo e os tornando exterminadores mais eficientes. Entretanto, é em “Smithreens” que o tropo do Império se manifesta de maneira mais atualizada. Na análise do episódio, propõe-se que ele reflete a invasão da mente humana pelo

¹¹⁹ Zygmunt Bauman, *Vigilância Líquida – Diálogos com David Lyon*, 78.

¹²⁰ John Rieder, “Empire,” in *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, 336.

excesso de informações, e que o mercado se utiliza das novas mídias e das redes sociais como ferramentas eficientes de exploração e alienação.

Por fim, pode-se sugerir com base nas análises dos episódios, que o sublime tecnológico é o repertório fundamental do Cyberpunk que mais se manifesta em *Black Mirror*. Ainda que o modo seja marcado por uma perspectiva do sublime que é frequentemente acionada pelo terror corporal, e geralmente materializada em cenas grotescas que mostram a fusão entre homem e máquina, na série, o avanço tecnológico funciona como um ativador da devastação psicológica em seus personagens. Pode-se aventar inclusive, e isso está alinhado com o que sugere o seu criador em diversas entrevistas, que a grande fascinação de *Black Mirror* está, antes de tudo, situada no estágio de alienação, fragmentação e destruição psíquica que se estabelece quando a tecnologia é subvertida por pessoas ou instituições com inclinações por atitudes antiéticas. Embora se possa afirmar que o sublime tecnológico está presente, em maior ou menor grau, em todos os episódios do programa, o seu acionamento a partir dessa devastação psicológica, tão central na série, acontece principalmente em episódios como “Urso Branco”, “Versão de Testes”, “Natal” e “Black Museum”.

Agora que já se tem uma ideia ampliada sobre a relação temática e conceitual de *Black Mirror* com o modo Cyberpunk, resta saber se é possível afirmar que a série, assim como o movimento fez, consegue reimaginar o futuro a partir de ideias novas, apontando caminhos para novos autores de Ficção Científica. Para responder essa questão, retomo a interessante leitura do filósofo italiano Franco “Bifo” Berardi, que relacionou a ascensão do modo Cyberpunk ao momento histórico que ele denominou de “o fim do futuro”. Ou seja, uma “dinâmica de colapso do tempo” que advém da hiper conectividade e do avanço ininterrupto das novas tecnologias na contemporaneidade. Esse colapso, segundo o autor, tem como poder a revogação do futuro na medida em que a velocidade dos acontecimentos nos revela imersos numa distopia do presente, um mundo em constante ameaça onde a imaginação coletiva se tornou incapaz de vislumbrar possibilidades alternativas para a devastação, miséria e violência que nos assolam¹²¹. Não sem razão, grandes nomes do cyberpunk inicial passaram a ambientar as suas histórias no presente e não mais no futuro. É também por isso que Charlie

¹²¹ Franco Berardi, *Depois do Futuro*.

Brooker não vê nenhum problema no reiterado hábito de construir os episódios de *Black Mirror* no tempo presente. Por fim, pode-se afirmar que apesar de ser possível a criação de histórias sobre novas tecnologias, os dilemas ainda permanecem os mesmos. O “fim do futuro” parece exercer um imaculado poder de veto sobre novas histórias que de alguma forma, osem abandonar os conceitos e o repertório introduzido pelo Cyberpunk no início dos anos 1980.

Referências

- Addley, Esther, e Josh Halliday. “WikiLeaks supporters disrupt Visa and MasterCard sites in 'Operation Payback'.” *The Guardian*. 9 de dezembro, 2010.
<https://www.theguardian.com/world/2010/dec/08/wikileaks-visa-mastercard-operation-payback>.
- Aldiss, Brian W., e David Wingrove. *Trillion year spree: the history of science fiction*. Nova Iorque: Atheneum, 1986.
- Allmovie. “Douglas Trumbull”. Artist. Acessado em 2 de abril, 2021.
<https://www.allmovie.com/artist/douglas-trumbull-p88121>.
- Amaral, Adriana. “Visões Perigosas: Para uma genealogia do cyberpunk.” *E-Compós*, nº 6 (2006). <https://doi.org/10.30962/ec.81>.
- Ashley, Mike. *The Time Machines: The Story of the Science-Fiction Pulp Magazines from the Beginning to 1950*. Liverpool University Press, 2000.
- Assange, Julian. *Cyberpunks: liberdade e o futuro da internet*. Tradução Cristina Yamagami. São Paulo: Boitempo, 2013.
- Attebery, Brian. “The magazine era: 1926–1960.” In *The Cambridge Companion to Science Fiction*, editado por Edward James e Farah Mendlesohn. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.
- Azambuja, Patricia, e Cecília Perri. “Filosofia e distopia seriadas: sobre Black Mirror e suas relações entre humanos e técnicas.” *Revista Ícone*, Vol. 16, N.1 (2018):
<https://doi.org/10.34176/icone.v16i1.237077>.
- Bauman, Zygmunt. *Vigilância Líquida – Diálogos com David Lyon*. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2014.
- Berardi, Franco. *Depois do Futuro*. São Paulo: Ubu Editora, 2019.

Black Mirror. “Black Museum.” Quarta Temporada. Escrito por Charlie Brooker. Dirigido por Colm McCarthy. 29 de dezembro, 2017. Episódio televisivo, 69:00.

<https://www.netflix.com/>.

Black Mirror. “Hino Nacional.” Título original “National Anthem.” Primeira Temporada. Escrito por Charlie Brooker. Dirigido por Otto Bathurst. 4 de dezembro, 2011. Episódio televisivo, 43:42. <https://www.netflix.com/>.

Black Mirror. “Queda Livre.” Título original “Nodesive.” Terceira Temporada. História de Charlie Brooker. Escrito por Michael Schur e Rashida Jones. Dirigido por Joe Wright. 21 de outubro, 2016. Episódio televisivo, 63:00. <https://www.netflix.com/>.

Black Mirror. “Smithreens.” Quinta Temporada. Escrito por Charlie Brooker. Dirigido por James Hawes. 5 de junho, 2019. Episódio televisivo, 70:00. <https://www.netflix.com/>.

Black Mirror. “Striking Vipers.” Quinta Temporada. Escrito por Charlie Brooker. Dirigido por Owen Harris. 5 de junho, 2019. Episódio televisivo, 61:00. <https://www.netflix.com/>.

Black Mirror. “Volto Já.” Título original “Be Right Back.” Segunda Temporada. Escrito por Charlie Brooker e Jesse Armstrong. Dirigido por Owen Harris. 11 de fevereiro, 2013. Episódio televisivo, 49:00. <https://www.netflix.com/>.

Bould, Mark. “Film and Television.” In *The Cambridge Companion to Science Fiction*, Editado por Edward James e Farah Mendlesohn. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

Boulter, Jonathan. “Digital Gaming and Cyberpunk” In *Beyond Cyberpunk. New Critical Perspectives*, Editado por Graham J. Murphy e Sherryl Vint. Londres; Nova Iorque: Routledge, 2010.

Bukatman, Scott. *Terminal identity: the virtual subject in post modern science fiction*. Londres: Duke University Press, 1993.

Butler, Andrew M. “Early Cyberpunk Film.” In *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, Editado por Anna McFarlane, Graham J. Murphy e Lars Schmeink. Londres; Nova Iorque: Routledge, 2020.

Calvert, Bronwen, “Mind, body, imprint: cyberpunk echoes in the dollhouse.” *Slayage* 8.2-3. (Summer/Fall, 2010).

http://www.whedonstudies.tv/uploads/2/6/2/8/26288593/calvert_slayage_8.2-3.pdf.

Cardigan, Pat. *Synners*. Londres: Gollancz/The Orion Publishing Group, 1991. E-book.

Cavallaro, Dani. *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*. Londres: Bloomsbury Publishing PLC, 2000.

Cirucci, Angela M., e Barry Vacker. *Black Mirror and Critical Media Theory*. Nova Iorque: Lexington Books, 2018. Adobe Digital Editions.

Clute, John. “Science fiction from 1980 to the present.” In *The Cambridge Companion to Science Fiction*, Editado por Edward James e Farah Mendlesohn. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

Conceição, Verônica Alves dos Santos, Cristiane de Magalhães Porto, e Edvaldo Souza Couto. “Frankenstein: quando a Ficção Científica questiona a Ciência.” *Ciência & Educação* 26 (outubro de 2020). <https://doi.org/10.1590/1516-731320200051>.

Cyberpunk Information Database. “Zaibatsu.” Cyberpunk Dictionary. Acessado em 31 de agosto, 2021. <http://project.cyberpunk.ru/idb/dictionary.html>.

Dery, Mark. *The pyrotechnic insanitarium. American culture on the brink*. Nova Iorque: Grove Press, 1999.

Elias, Herlander. *Cyberpunk 2.0: Fiction and Contemporary*. Covilhã: LabCom Books, 2009.

Featherstone, Mike, e Roger Burrows. “Cultures of Technological Embodiment: An Introduction.” In *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*. Londres: Sage, 1995.

Ferrari, Rosana Pandim Lisboa Teixeira, e Priscilla Melo Ribeiro de Lima. “A literatura gótica de autoria feminina na Inglaterra dos séculos XVIII e XIX: resistência à ideologia hegemônica.” *Revista de Literatura, História e Memória* V. 16 – nº 27 (2020): 176-200

Flisfederer, Matthew. “Blade Runner 2049 (Case Study).” In *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, Editado por Anna McFarlane, Graham J. Murphy e Lars Schmeink. Londres; Nova Iorque: Routledge, 2020.

- Frelik, Pawel. “Woken Carbon.” In *Beyond Cyberpunk. New Critical Perspectives*, Editado por Graham J. Murphy e Sherryl Vint. Londres; Nova Iorque: Routledge, 2010. Google Livros.
- Gibson, Willian. *Burning Chrome*. Nova Iorque: Harper Collins Publishers, 2003. Kindle.
- Gibson, Willian. *Neuromancer (Trilogia do Sprawl Livro 1)*. Tradução de Fábio Fernandes. São Paulo: Editora Aleph, 2015.
- Gray, Chris Hables. “Veillance Society.” In *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, Editado por Anna McFarlane, Graham J. Murphy e Lars Schmeink. Londres; Nova Iorque: Routledge, 2020.
- Grillmayr, Julia. “Posthumanism(s).” In *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, Editado por Anna McFarlane, Graham J. Murphy e Lars Schmeink. Londres; Nova Iorque: Routledge, 2020.
- Guimarães, Armando Rui, e Alberto Filipe Araújo. “Como Criar um Monstro: O Manual de Instruções do Dr. Victor Frankenstein.” In *O mito de Frankenstein: imaginário & educação*, Editado por Alberto Filipe Araújo, Rogério de Almeida e Marcos Beccari, 71-87. São Paulo: Feusp, 2018.
- Gunn, James. *The New Encyclopedia of Science Fiction*. Nova Iorque: Viking, 1988.
- Haar, Rebecca, e Anna McFarlane. “Simulation and Simulacra.” In *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, Editado por Anna McFarlane, Graham J. Murphy e Lars Schmeink. Londres; Nova Iorque: Routledge, 2020.
- Haraway, Donna J. *Manifestly Haraway*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2016. ProQuest Ebook Central.
- Heise-von der Lippe, Anya. “Gothicism.” In *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, Editado por Anna McFarlane, Graham J. Murphy e Lars Schmeink. Londres; Nova Iorque: Routledge, 2020.
- Heuser, Sabine. *Virtual Geographies: Cyberpunk at the Intersection of the Postmodern and Science Fiction*. Amsterdão: Rodopi, 2003.

- Hollinger, Veronica. “Cybernetic deconstructions: Cyberpunk and postmodernism.” In *Science Fiction Criticism: An Anthology of Essential Writings*. Editado por Rob Latham. Londres: Bloomsbury, 2017.
- Huereca, Rafael Miranda. “The Evolution of *Cyberpunk* into Post*Cyberpunk*: The Role of Cognitive Cyberspace, Wetware Networks and Nanotechnology in Science Fiction.” Tese de Doutorado. Universidade Autônoma de Barcelona, 2011.
<http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/288302/rmh1de1.pdf>.
- Jenkins, Henry. *A Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Nova Iorque: New York University Press, 2006.
- Kerslake, Patricia. *Science Fiction and Empire*. Liverpool: Liverpool University Press, 2007.
- Langford, Barry. *Film genre: Hollywood and beyond*. Edimburgo: Edinburgh University, 2005.
- Latham, Rob. “Literary Precursors.” In *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, Editado por Anna McFarlane, Graham J. Murphy e Lars Schmeink. Londres; Nova Iorque: Routledge, 2020.
- Laudadio, Nicholas C. “Music.” In *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, Editado por Anna McFarlane, Graham J. Murphy e Lars Schmeink. Londres; Nova Iorque: Routledge, 2020.
- Lavign, Carlen. *Cyberpunk Women, Feminism and Science Fiction - A Critical Study*. Londres: McFarland & Company, 2013.
- Lemos, André. *Isso (não) é muito Black Mirror: passado, presente e futuro das tecnologias de comunicação e informação*. Salvador: SciELO - EDUFBA, 2018. Google Play Livros.
- Levy, Michael. “Fiction, 1980-1992.” In *The Routledge Companion to Science Fiction*, Editado por Mark Bould, Andrew m. Butler, Adam Roberts e Sherryl Vint. Londres: Routledge, 2009.
- Mann, George. *The mammoth encyclopedia of science fiction*. Nova Iorque: Carroll & Graf, 2001.

Marquis, Kyle (@Moochava). “Yearly reminder: unless you're over 60, you weren't promised flying cars. You were promised an oppressive Cyberpunk dystopia. Here you go.” Twitter, 10 de julho, 2013. <https://twitter.com/moochava/status/354986725388468224>.

Massaud, Moisés. *Dicionário de termos literários*. São Paulo: Cultrix, 1995.

McFarlane, Anna, Murphy, Graham J. and Schmeink, Lars. “Cyberpunk as Cultural Formation.” In *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*. Londres; Nova Iorque: Routledge, 2020.

Mchale, Brian, “Towards a Poetics of Cyberpunk.” In *Beyond Cyberpunk. New Critical Perspectives*, Editado por Graham J. Murphy e Sherryl Vint. Londres; Nova Iorque: Routledge, 2010. Google Livros.

McSweeney, Terence, e Stuart Joy. *Through the Black Mirror - Deconstructing the Side Effects of the Digital Age*. Cham: Palgrave Macmillan, 2019.

No Maps for These Territories, dirigido por Mark Neale. Nova Iorque: Docurama, 2000. DVD.

Nogueira, Luís. *Manuais do Cinema II - Géneros Cinematográficos*. Covilhã: Livros LabCom, 2010.

Person, Lawrence. “Notes towards a post-Cyberpunk manifesto.” Slashdot, 9 de outubro, 1999. <http://slashdot.org/features/99/10/08/2123255.shtml>.

Peters, John Durham. *The Marvelous Clouds: Toward a Philosophy of Elemental Media*. Chicago; Londres: The University of Chicago Press, 2015.

Regis, Fátima. “Ficção Científica: uma narrativa da subjetividade homem-máquina.” *Revista Contracampo* n. 09 (2003): 177-198. <https://doi.org/10.22409/contracampo.v0i09.494>.

Rieder, John. “Empire.” In *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, Editado por Anna McFarlane, Graham J. Murphy e Lars Schmeink. Londres; Nova Iorque: Routledge, 2020.

Roche, David. “Exploiting Exploitation Cinema: an Introduction.” *Transatlantica [En ligne]*, n. 2 (2015): <https://doi.org/10.4000/transatlantica.7846>.

- Schmeink, Lars. “Digital Effects in Cinema.” In *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, Editado por Anna McFarlane, Graham J. Murphy e Lars Schmeink. Londres; Nova Iorque: Routledge, 2020.
- Sterling, Bruce. *Mirrorshades: The Cyberpunk anthology*. Nova Iorque: Arbor House, 1986.
- Suzuki, Shige (CJ). “Manga,” In *The Routledge Companion To Cyberpunk Culture*, Editado por Anna McFarlane, Graham J. Murphy e Lars Schmeink. Londres; Nova Iorque: Routledge, 2020.
- Tellotte, Jay P. *Science Fiction Film. Genres in American Cinema*. Cambridge: Cambridge University Press, 2001. doi: 10.1017/CBO9780511613159.
- The Cyberpunk Database. “Cyberpunk 2077.” Cyberpunk Games. Acessado em 27 de julho, 2021. <https://cyberpunkdatabase.net/gsearch.php?query=cyberpunk+2077&column=all>.
- Thompson, Kristin e David Bordwell. *Film History: An Introduction*. Nova Iorque: McGraw Hill International Edition, 2010.
- Todorov, Tzvetan. *Introdução à Literatura Fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- Toffler, Alvin, *O choque do futuro*. Rio de Janeiro: Record, 1970.
- Turner, Graeme. *Film as social practice*. Londres: Routledge, 1999.
- Vint, Sherryl. “Television,” In *The Routledge Companion To Cyberpunk Culture*, Editado por Anna McFarlane, Graham J. Murphy e Lars Schmeink. Londres; Nova Iorque: Routledge, 2020.