UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS SOCIAIS – PPGCS

FELIPE SILVA MOTTA

AS RESPOSTAS DOS SUJEITOS AO CYBERPUNK CONTEMPORÂNEO:
Um estudo da tecnologia como ferramenta estratificante no filme *Elysium* (2013)

CAMPINA GRANDE/PB
2025

FELIPE SILVA MOTTA

AS RESPOSTAS DOS SUJEITOS AO CYBERPUNK CONTEMPORÂNEO:

Um estudo da tecnologia como ferramenta estratificante no filme *Elysium* (2013)

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais (PPGCS), da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), como requisito para o título de mestre.
Orientador/a: Ronaldo Sales
Linha de Pesquisa: Cultura e Identidades

CAMPINA GRANDE/PB
2025

FELIPE SILVA MOTTA

AS RESPOSTAS DOS SUJEITOS AO CYBERPUNK CONTEMPORÂNEO:
Um estudo da tecnologia como ferramenta estratificante no filme *Elysium* (2013)

Defesa apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais (PPGCS) da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) como exigência para obtenção do título de Mestre.

Campina Grande, PB, _____ de _____ de 2025.

BANCA EXAMINADORA:

_____

Dr. Ronaldo Sales

Presidente - UFCG

_____

Dr. Lemuel Guerra

Examinador/a Interno/a - UFCG

_____

Dr. Paulo Faltay

Examinador/a Externo/a - UF

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
POS-GRADUACAO EM CIENCIAS SOCIAIS
Rua Aprigio Veloso, 882, - Bairro Universitario, Campina Grande/PB, CEP 58429-900

FOLHA DE ASSINATURA PARA TESES E DISSERTAÇÕES

FELIPE SILVA MOTTA

AS RESPOSTAS DOS SUJEITOS AO CYBERPUNK CONTEMPORÂNEO: UM ESTUDO DA TECNOLOGIA COMO FERRAMENTA ESTRATIFICANTE NO FILME *ELYSIUM* (2013)

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais como pré-requisito para obtenção do título de Mestre em Ciências Sociais.

Aprovada em: 11/03/2025

Prof. Dr. Ronaldo Laurentino de Sales Júnior - PPGCS/UFCG
Orientador

Prof. Dr. Lemuel Dourado Guerra Sobrinho - PPGCS/UFCG
Examinador Interno

Prof. Dr. Paulo Faltay Filho - PPGC/UFPE
Examinador Externo

Documento assinado eletronicamente por **Paulo Faltay Filho**, **Usuário Externo**, em 11/03/2025, às 16:35, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 8º, caput, da Portaria SEI nº 002, de 25 de outubro de 2018.

Documento assinado eletronicamente por **RONALDO LAURENTINO DE SALES JUNIOR**, **PROFESSOR**, em 11/03/2025, às 16:42, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 8º, caput, da Portaria SEI nº 002, de 25 de outubro de 2018.

Documento assinado eletronicamente por **LEMUEL DOURADO GUERRA SOBRINHO**, **PROFESSOR(A) DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 02/04/2025, às 10:54, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 8º, caput, da Portaria SEI nº 002, de 25 de outubro de 2018.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufcg.edu.br/autenticidade, informando o código verificador **5292307** e o código CRC **BD9B6ACA**.

M921r Motta, Felipe Silva.

As respostas dos sujeitos ao cyberpunk contemporâneo: um estudo da tecnologia como ferramenta estratificante no filme Elysium (2013) / Felipe Silva Motta – Campina Grande, 2025.

122 f. : il. color.

Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) - Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Humanidades, 2025.

"Orientação: Prof. Dr. Ronaldo Laurentino de Sales Júnior."

Referências.

1. Ciências Sociais. 2. Cultura e Identidades. 3. Neoliberalismo. 4. Cyberpunk. 5. Estratificação. 6. Tecnologia. I. Sales Júnior, Ronaldo Laurentino de. II. Título.

CDU 3(043.3)

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECÁRIA ITAPUANA SOARES DIAS GONÇALVES CRB-15/093

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, gostaria de agradecer aos meus pais, Graça e Nereu, que, mesmo diante de mil dificuldades e conflitos que passamos, das adversidades e batalhas pelas quais sobrevivemos, de alguma forma, conseguimos nos apoiar.

Em segundo lugar, gostaria de agradecer à minha amada Ana Paula, sem a qual não teria este trabalho escrito e, mais importante do que isso, não teria motivos para sorrir tanto.

Agradeço também a grandes amigos com quem compartilhei diversos momentos na construção dessa dissertação: Lyang, de quem tenho muitas saudades; Axel, que me emprestou o notebook em momentos em que não aguentava mais sentar no escritório; José e Matheus, que são meus irmãos de coração. Agradeço a Ana Maria, que é minha segunda mãe, e sou grato ao Joás e Tarcísio, com quem sempre tenho o privilégio de conversar sobre cinema e sobre a vida. Um agradecimento especial ao Thales, que, desde nossas primeiras conversas, já me indicou e me apresentou àquele que foi responsável pela minha orientação.

Agradeço imensamente ao Dr. Ronaldo Sales, uma pessoa pela qual tenho uma infinita admiração, e que teve muita paciência para me aturar desde o primeiro dia de aula, orientando-me de forma primorosa e adaptando-se às minhas limitações.

Agradeço ao Dr.Lemuel, o maior provocador da UFCG e que muito me instigou na construção deste trabalho desde antes mesmo da banca de pré qualificação. Agradeço ao Dr. Paulo Faltay, que, há pouco tempo, teve contato com meu trabalho e, neste período, conseguiu enriquecê-lo majestosamente. Uma pessoa com quem espero produzir futuramente.

E, por fim, mas não menos importante, agradeço à agência de fomento CAPES, pois foi graças à bolsa de pós-graduação que o desenvolvimento e a consolidação desta pesquisa se tornaram viáveis. Agradeço também aos professores e professoras do programa de pós-graduação em Ciências Sociais, bem como aos funcionários e servidores da Universidade.

RESUMO

Este trabalho analisa como a ficção cyberpunk contemporânea apresenta a tecnologia como parte estruturante da estratificação social no filme *Elysium* (2013) e quais as respostas que essa obra traz para essa questão após décadas da existência desse subgênero. Esse estudo desenvolve ferramentas que enriquecem o estudo do cyberpunk por meio de uma redefinição da genealogia da palavra que forma subgênero, ao reconhecer duas características que permitem identificar e aprofundar este objeto: o punk, como sujeito individualizado; o cyber, como tecnologia privada. Além desta contribuição, o texto defende que o cyberpunk é um fenômeno social. Para isso, utilizo como suporte as teorizações sobre o capitalismo pós surgimento do neoliberalismo (Fukuyama, 1991; Jameson, 1996; James, 2005; Fisher, 2009; Byung, 2015; Safatle, 2021), em ressonância da teoria Marxista acerca da Máquina e maquinaria moderna (1867). Me aproprio da análise fílmica (Vanoye; Goliot-Lété, 2002; Sorlin, 1985) como o instrumento metodológico para destrinchar este filme e suas potencialidades perante a sociedade. Com isso, foi possível refletir sobre o Cyberpunk não apenas como um subgênero da ficção científica, ele é também um fenômeno social (Amaral, 2006; Lemos, 2004) que surge em diversas regiões do mundo como reflexo de políticas neoliberais, como obras que comentam sobre a falta de fé nas tecnologias (Berardi, 2019) e sobre a individualização dos sujeitos. Apesar do cyberpunk ser demarcado como um subgênero fatalista que reflete o pessimismo vigente na contemporaneidade e que tem tomado o imaginário desde a década de 1980, o filme Elysium surge como uma espécie de rompimento desta dinâmica. Ele vai em outra direção estética e aborda a narrativa através de ações que não só fazem um registro daquele universo, como coloca os personagens para reagir a ele a ponto de mudá-lo estruturalmente, abrindo espaço para um novo tipo de imaginário.

Palavras-chaves: Cyberpunk; Estratificação; Neoliberalismo; Tecnologia.

ABSTRACT

This work analyzes how contemporary cyberpunk fiction presents technology as a structuring element of social stratification in the film Elysium (2013) and what responses this work offers to this issue after decades of the existence of this subgenre. This study develops tools that enrich the study of cyberpunk through a redefinition of the genealogy of the term that forms the subgenre, recognizing two characteristics that allow for the identification and deeper understanding of this object: the punk, as an individualized subject; and the cyber, as private technology. In addition to this contribution, the text argues that cyberpunk is a social phenomenon. To support this, I draw on theories about capitalism following the rise of neoliberalism (Fukuyama, 1991; Jameson, 1996; James, 2005; Fisher, 2009; Byung, 2015; Safatle, 2021), in resonance with Marxist theory on the Machine and modern machinery (1867). I employ film analysis (Vanoye; Goliot-Lété, 2002; Sorlin, 1985) as the methodological tool to dissect this film and its potential in relation to society. Through this, it was possible to reflect on cyberpunk not only as a subgenre of science fiction but also as a social phenomenon (Amaral, 2006; Lemos, 2004) that emerges in various regions of the world as a reflection of neoliberal policies, as works that comment on the lack of faith in technology (Berardi, 2019) and the individualization of subjects. Although cyberpunk is often characterized as a fatalistic subgenre that reflects the prevailing pessimism of contemporary times and has captured the imagination since the 1980s, the film Elysium emerges as a kind of rupture within this dynamic. It takes a different aesthetic direction and approaches the narrative through actions that not only document that universe but also position the characters to react to it in ways that structurally change it, opening space for a new kind of imagination.

Keywords: Cyberpunk; neoliberalism; stratification; sociological phenomenon.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Plano da cidade no filme Metrópolis.....27
Figura 2: a tecnologia como instrumento de estratificação..... 28
Figura 3: Victor Frankenstein observando a mão da criatura.....29
Figura 4: Tramp trabalha mesmo engolido pela máquina..... 30
Figura 5: Gojira destrói a cidade com seu raio atômico..... 33
Figura 6: Capitão Taylor encara a estátua da liberdade.....36
Figura 7: Comercial com gueixas na cidade de Los Angeles.....41
Figura 8: Kaneda em sua moto e também de costas para mostrar a jaqueta.....42
Figura 9 - Exposição da cidade da Sucata e Zalem à esquerda e armazém da amazon a direita..... 46
Figura 10: Primeiro plano do filme Blade Runner mostra a cidade de Los Angeles. 55
Figura 11: Aparição do protagonista Deckard, destacado por traço azul.....57
Figura 12 : Deckard decola em direção ao prédio da polícia..... 58
Figura 13 : Juiz Dredd e Megacity-one ao fundo na esquerda, capa à direita..... 60
Figura 14 : quadro com informações da AMAN comparando militares e civis..... 62
Figura 15 : Primeira cena em que a Major Mokoto aparece.....65
Figura 16 : Delinquentes indo em direção ao horizonte no final do mangá Akira..... 66
Figura 16 : Neo entra em seu apartamento em Matrix..... 70
Figura 17 : Imagem de divulgação do jogo Cyberpunk 2077..... 73
Figura 18 : Planos de estabelecimento de Los Angeles no filme Elysium..... 76
Figura 19 : Planos de estabelecimento da estação espacial Elysium.....77
Figura 20 : Ilustrações da NASA sobre viver no espaço..... 78
Figura 21: O satélite sendo mostrado por dentro..... 78
Figura 22: Max olha para Elysium ainda criança.....79
Figura 23: Mulher vai em direção a cápsula de cura para cirurgia estética..... 80
Figura 24: Mulher muda de etnia ao passar pela cápsula de cura.....81
Figura 25: Max em frente a sua casa saindo para ir ao trabalho..... 83
Figura 26: Max agredido e revistado por robôs policiais enquanto população observa

Figura 27: Max encara seu agente de condicional (um boneco) que lhe oferece ansiolíticos..... 86
Figura 28: Burguês encara Max com desprezo; Fábrica de robôs.....88
Figura 29: Imagem de imigração no longa Elysium acima e fotografia real de imigração nos EUA abaixo..... 90
Figura 30: imagem à esquerda é o grupo de Spider, a direita uma nave com imigrantes..... 92
Figura 31: A imagem à esquerda é da equipe de Jessica, a direita Jessica Delacourt..... 92
Figura 32: Agente kruger com mísseis disponibilizados por Elysium.....93
Figura 33: Robôs apontam armas para imigrantes ajoelhados.....94
Figura 34: Max sendo arrastado por um robô feito para controle de material radioativo..... 95
Figura 35: Max já com partes mecânicas no corpo.....98
Figura 36: Carlyle copiando os dados pro cérebro.....99
Figura 37: Max decapita um droide com as mãos.....100
Figura 38: Max versus Kruger..... 101
Figura 39: Max encara a nave e depois recebe ajuda.....102
Figura 40: Frey com sua filha em uma máquina de cura..... 105
Figura 41: Robôs servem a todos igualmente..... 108
Figura 42: Naves com cápsulas de cura pousam na Terra..... 109
Figura 43: Max e Frey ainda criança.....110

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 10

CAPÍTULO 1 - A potencialidade da ficção científica para imaginar a sociedade e a emergência do cyberpunk como um subgênero 19

1.1.A potencialidade da ficção para imaginar e produzir a sociedade 19

1.2 Os contextos da ficção científica ao longo das décadas até a chegada do Cyberpunk 22

1.3 Não há alternativa 38

CAPÍTULO 2. Cyberpunks - Elementos definidores do subgênero e seu surgimento em diversos países 45

2.1 O futuro é distópico 46

2.2 O que é o Cyber e o que é o punk: sujeito individualizado e a tecnologia privada 48

2.2.1 Cyber: a tecnologia privada 48

2.2.2 Punk: O sujeito individualizado 51

2.3 Cyberpunks 53

2.4 O cyberpunk não tem futuro 68

CAPÍTULO 3 - Análise fílmica de "Elysium" 74

3.1. O diretor 75

3.2 O paraíso e o tártaro 76

3.3 Instrumentalizado e descartado 83

3.4 O Punk se une ao cyber para sobreviver 97

3.5 A resposta de Da Costa ao capitalismo tardio - O que é nosso deve ser tomado 105

CONSIDERAÇÕES 112

REFERÊNCIAS 113

INTRODUÇÃO

Há uma cena ainda no início do filme *Elysium* (2013) em que vemos o protagonista Max da Costa chegando atrasado ao trabalho, logo após uma agressão sofrida por robôs policiais que acabou gerando uma fratura em seu pulso. No momento em que seu gerente vê o braço do personagem engessado, ameaça de demissão. Em desespero, Max afirma que conseguirá trabalhar daquela forma. Logo após isso, o gerente permite a ele trabalhar naquele dia, mas com um desconto de metade de sua diária. Em seguida, ele afirma: “você tem sorte de ter este emprego”. A ironia disso tudo é que o principal personagem do longa trabalha fabricando justamente a linha de robôs que logo mais cedo o agredira. Mais à frente, um acidente ocorre devido à pressão do seu gerente após ameaça de demissão. E ao protagonista é dado o prazo de cinco dias de vida por causa de uma exposição à radiação. Existe uma cura, mas esta só é acessível pelos aos ricos que nem mais vivem no planeta Terra, estando agora em uma estação espacial em que há essas cápsulas que podem não só curar qualquer doença, como alterar o DNA. Dito isso, a ferramenta que seria a única forma de salvar a vida do nosso personagem, só pode ser acessada por essas pessoas que a usam para lazer, fazendo cirurgias de alteração de aparência. A própria Terra é no universo do filme, uma colônia que apenas serve para produzir para os que vivem no satélite, ou seja, o satélite daqueles que vivem na estação espacial. Todas as tecnologias usadas para levar recursos, garante essa estrutura estratificada. Esse é um dos objetos analisados ao longo do texto. É esse contraste de alta tecnologia e baixa qualidade de vida, para grande parte da população nessas obras da ficção científica pós ascensão do neoliberalismo que constituem um dos elementos centrais do fenômeno artístico que é o cyberpunk.

A evolução tecnológica possibilitou que vivamos em um mundo que tenha produção autossuficiente de alimento e, mesmo assim, estamos em um país que, segundo o site ***Brasil sem fome,*** está com mais de 33 milhões de pessoas em situação de insegurança alimentar. Há tecnologia para construir arranha-céus onde milhares de pessoas conseguiriam morar, observando-se que a facilidade de construir esses prédios permite que estes sejam feitos em pouquíssimos meses e, mesmo assim, nós temos, na cidade mais populosa do país (São Paulo), mais de 42 mil pessoas em situação de rua (Figueiredo, 2022).

Além disso, a tecnologia fez com que vários trabalhos, que antes eram feitos pelo homem, possam ser substituídos por máquinas ou até se tornar obsoletos. É tentador pensar que isso necessariamente é bom, afinal o trabalho é aquilo que o ser humano faz por necessidade de sobreviver; mas, ironicamente, o sistema capitalista exige do proletário o trabalho para que ele tenha acesso aos bens básicos de subsistência. Se há menos trabalho a ser feito pelos humanos , seria necessário trabalhar menos, pois a organização da produção e do trabalho também é uma tecnologia da sociedade. Então, o que faz com que tantos trabalhem demasiadamente, enquanto existem 10,1 milhões de pessoas desempregadas (IBGE, 2022) no país? A questão a se pensar é: para que serve o atual tipo de tecnologia alcançado?

Com as revoluções industriais, os métodos de produção e a tecnologia se desenvolvendo, foi-se criando o sonho de que, em algum momento, a utopia de todos os problemas serem resolvidos pelos avanços tecnológicos, e que cada tecnologia nova criada deveria ser comemorada por toda a humanidade. Cada passo, inclusive, os dados na lua, não eram de um homem, eram de todos. Mas é sempre bom lembrar qual foi a bandeira fincada naquele dia e que, também, muitos dos que vivem debaixo daquela bandeira, não sentiram que estavam participando desse dito avanço.

Considerando isso, a questão problema deste trabalho é analisar de quais formas o cyberpunk contemporâneo apresenta a tecnologia em sua relação com a estratificação social, no contexto do neoliberalismo. Tendo o mesmo, os objetivos de discutir o potencial da ficção para imaginar e produzir a sociedade; entender como a ficção científica foi produzida ao longo das décadas com foco nos filmes desse gênero; compreender o contexto sociopolítico que levou ao surgimento do cyberpunk para fazer uma análise do gênero a partir de sua origem e, por fim, analisar o filme *Elysium* como uma obra que leva o cyberpunk para um novo caminho, um em que os sujeitos individualizados e estratificados em um movimento punk hacker, se apropriam dessas tecnologias estratificantes para causar mudanças sociais estruturais

A questão a seguir é o próprio uso da tecnologia e como pensá-la como parte estruturante da estratificação social e desvalorização das classes trabalhadoras. Ao

longo do texto, é frisado como o problema não está nas tecnologias, mas sim em como ela, desde sua concepção, serve a um grupo específico que a propagandeia e se aproveita de suas vantagens. Para se aprofundar nisso, o clássico *O capital livro I* (1867)*, capítulo XV: A maquinaria e a indústria moderna* de Karl Marx, foi usado como base para entendermos que a disputa entre classe trabalhadora e máquina advém da condição de exploração de mais valia através da desvalorização da mão de obra assalariada, para com isso entender a relação quase inversamente proporcional no Cyberpunk da baixa qualidade de vida e alta tecnologia que é o *High Tech/low life,* termo popularizado como definidor do subgênero que mostra justamente sociedades cada vez mais tecnológicas e mesmo assim mais precárias para grande parte do povo.

Em seu livro *Arqueologias do futuro* (2005), Fredric Jameson fala sobre como “nossas imaginações são reféns do nosso modo de produção - e, talvez, de qualquer resquícios de modos de produção passados que foram preservados” (Jameson, 2005, p.16). Mesmo nossas fantasias mais extravagantes são, em essência, montagens de experiências vividas, construções compostas por fragmentos do presente e do cotidiano. Não há imaginario que seja imune à realidade. Dessa forma, observamos, através dessas duas obras, como os sujeitos reagem a uma sociedade sustentada em tecnologias que a estratifica. E, para isso, faz-se necessário, primeiramente, entender em que momento as obras de ficção científica, em minha percepção, mudaram de uma abordagem que tinha provocações acerca da realidade, para um pessimismo fatalista materializado no sub gênero Cyberpunk.

A década de 1980 aparece como um demarcador que rompe com as possibilidades de sociedades por meio da tecnologia. Com a ascensão do neoliberalismo, o enfraquecimento da URSS, junto à tomada de consciência da perpetuação do capitalismo, a descrença em um futuro melhor ou, ao menos, diferente é estabelecida. Muitos autores exploraram e teorizaram sobre esse período. Termos como “fim da história” (Fukuyama, 1991), que defendia a tese de que o futuro acabou, o capitalismo agora havia se estabelecido e tudo que ocorresse do momento presente a frente seriam pequenas transformações dentro dessa estrutura; “capitalismo tardio” (Jameson, 1996), que explora a ideia de uma nova forma de capitalismo que afeta todas as esferas da sociedade, integrando toda

a cultura ao sistema capitalista; e, até o recente, “realismo capitalista” (Fisher, 2009), que trabalha o capitalismo a partir de uma visão distópica, de uma tragédia inevitável, na qual qualquer resposta diferente dela se reflete em barbárie, o que fica perceptível na máxima do texto de Fisher, “é mais fácil imaginar o fim do mundo, do que o fim do capitalismo”. Todos esses textos são percebidos como resultantes das condições do capitalismo pós 1980, sendo o texto de Fukuyama bem mais positivo, enquanto os autores seguintes apresentam uma visão mais crítica sobre o estado vigente do mundo, as contradições e as mazelas sociais atuais. Por último, o livro de Franco Berardi *Depois do Futuro* (2009), nos ajuda a entender porque as últimas duas décadas do século XX foram envoltas nesse pessimismo fatalista que Fisher tanto trabalha em sua obra.

> “Minha intenção era comparar o *Zeitgeist* depressivo deste novo século ao espírito futurista que permeou profundamente a cultura do século XX, marcado pela crença no futuro. De fato, até pelo menos 1968, o futuro era imaginado de forma eufórica. Apesar das tragédias, das guerras e dos inúmeros massacres, o sentimento que imperava no Novecento era de fé na realização final da razão. Tomando muitas formas - justiça social, afirmação nacional, democracia liberal, perfeição tecnológica, o horizonte parecia brilhante, mesmo que o caminho até o futuro fosse pavimentado com miséria, dificuldades e luto inimagináveis. (Berardi, 2019, p. 6).”

considerando as afirmações de Berardi, somados com o cenário distópico da realidade da década de 1980, a descrença em um futuro diferente após quase um século de sonhos, é que podemos começar a entender a força do fenômeno artístico que é o cyberpunk. Essas obras citadas, acompanhadas com o contexto histórico do período, seguidas do aporte teórico sobre linguagem cinematográfica, permite uma leitura mais rica e ampla sobre como o cyberpunk é não só um subgênero da ficção científica, mas é também um fenômeno social que reflete e extrapola sobre a realidade do período em que foi criado, produzindo mundos devastados por mega corporações, níveis altos de tecnologia, seguidos de uma baixa qualidade de vida para a maioria da população e com uma sociedade de sujeitos apáticos e totalmente individualizados. Tendo em vista que as produções cyberpunks colocam em evidência a relação entre sujeito e sociedade em um mundo altamente tecnológico e com uma baixíssima qualidade de vida, juntamente com as contradições do capitalismo esclarecidas pelas reformas neoliberais da década de 1980, que enfraqueceram os movimentos trabalhistas, sucatearam estatais e trouxeram à tona uma ideologia que nega a sociedade, colocando apenas os indivíduos como únicos responsáveis por suas vidas, o cyberpunk surge como

uma representação fatalista do capitalismo tardio (Jameson, 1996), em que temos a distopia como regra.

Ao se fazer ao longo do texto, um estudo sobre o que foi o cyberpunk nas suas décadas iniciais, podemos compreender como a linguagem fatalista de várias dessas obras reforçaram a perspectiva de Fisher, as obras que surgiram para denunciar as mazelas do neoliberalismo, acabaram por de certa forma, apenas fantasiar sobre um apocalipse iminente. Se Mark Fisher afirma que é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo, o Cyberpunk materializa esse olhar. O que levanto partindo dessa leitura é: essas obras (CP) sobre uma espécie de fim de mundo em que mesmo após mais trágicos eventos o capitalismo ainda vingou, essas histórias que usam esse horizonte como catarse para maximizar a estratificação, que refletem o estado da sociedade no momento em que elas foram criadas não só refletindo, como também produzindo esse imaginário. O imaginário de que o apocalipse virá ou até já veio, mas que o capitalismo continuará conosco.

Ao analisar uma obra da década de 2010, filme de 2013, pouco mais de 30 anos depois do nascimento do subgênero, podemos ter um contato aprofundado com essas produções que fogem de estereótipos do gênero, seja do hacker protagonista, do universo de neon e chuva, ou até mesmo da verticalidade das metrópoles como espaço em que ocorre a história, algo que se torna essencial dada a necessidade do sub gênero de se reinventar após as suas obras inaugurais terem sido superadas esteticamente, temporalmente e tecnologicamente. Pensar que as previsões dessas obras como não tendo sido alcançadas, é um erro de leitura básica do gênero, pois na medida que, assim como qualquer outra obra de ficção científica, nunca foi sobre projeções futuras, sendo sim, sobre reflexos provocativos do presente. As obras aqui analisadas, apresentam características que em muito enriquecem o estudo moderno do sub gênero na perspectiva social.

Na interpretação dos filmes aqui focalizados, utilizo como o instrumento metodológico a análise semiótica do discurso e análise fílmica (Vanoye; Goliot-Lété, 2002; Sorlin, 1985), tendo como finalidade compreender a intencionalidade dos elementos diegéticos e visuais presentes neles.

> Analisar um filme não é mais vê-lo, é revê-lo e, mais ainda, examiná-lo tecnicamente. Trata-se de uma outra atitude com relação ao objeto-filme, que, aliás, pode trazer prazeres específicos: desmontar um filme é, de fato,

> estender seu registro perceptivo e, com isso, se o filme for realmente rico, usufruí-lo melhor. A análise de um filme como Playtime, de Jacques Tati, faz com que se descubram detalhes do tratamento da imagem e do som (...) que aumentam o prazer a cada vez que se revê a obra (Vanoye; Goliot-Lété, 2002, p. 12)

Desse modo, realizo uma análise que se debruça sobre detalhamentos técnicos e estéticos presentes em diversos longas que dialogam com a temática da minha pesquisa, evidenciando suas aproximações e identificando elementos "semiocultos" (Sorlin, 1985) tais como o fenômeno cyberpunk. Analisando as obras a partir de diversos aspectos, a imagem, o som, a montagem, o texto, o período em que foram lançados, o país, o tipo de distribuição, o impacto em outras mídias e países, os aspectos emocionais, políticos e sociológicos.

O procedimento realizado é o seguinte: primeiro, defino que no filme a ser analisado o diretor é o autor, partindo dessa percepção, começo a análise com uma breve biografia na qual podemos entender a visão do autor e seus objetivos para com a obra. A seguir, parto para um estudo do filme do início ao fim, dividindo a obra em subtópicos para que percebamos como cada momento do filme trabalha os temas que considero importantes, tratando-se de uma análise sociológica. O que é usado para análise são todos os elementos que compõem um filme anteriormente citados. A linha a ser percorrida na análise é a da trama, porém uma película não existe em texto, mas sim em imagem, por isso momento a momento, algumas imagens selecionadas serão destacadas e descritas para mostrar como o diretor representa os temas debatidos: seja por um personagem estar acima do outro, por uma câmera sem foco, por um plano detalhe, pelas roupas dos personagens, o design de produção mostrando a diferença entre dois lugares por exemplo, uma trilha sonora mais triste ou feliz a depender da cena, mesmo que seja destoante do tom que é apresentado nas imagens e também até descrevendo as falas de alguns personagens.

Usando desta metodologia para apresentar imagens e, por meio delas, significar a estratificação tecnológica. Ou seja, a ideia é defender como o filme Elysium mostra a tecnologia como estratificante, mas não só isso, também como ele permite Isso tudo enquanto mostro a relação de tudo que apresento sobre o filme em diálogo com outros autores (Fukuyama, 1991; Jameson, 1996; Adorno, 2002; Fisher, 2009), para refletir a compreensão sobre o cyberpunk como um fenômeno social (James, 2005; Berardi, 2019; Amaral, 2006). Isso possibilitou a realização de

uma leitura mais aprofundada, que revelou as mudanças do Cyberpunk e as diferentes facetas que ele apresentará desde sua origem nos anos de 1980.

A dissertação está organizada em três capítulos. No primeiro capítulo, dividido em três seções, analiso, a história da ficção científica e suas mudanças ao longo das décadas, as mudanças sociopolíticas que levaram o pessimismo a dominar o gênero da FC ao ponto de se criar o subgênero do cyberpunk. Neste capítulo, apresento a potencialidade da ficção para imaginar e produzir a sociedade, evidenciando como o gênero já dialogava com o texto da sua época e que, além disso, influenciou ao que denomino como a "chegada do cyberpunk". Também neste capítulo, apresento a relação entre o cenário político e as transformações nas obras de ficção científica ao longo das décadas e as crises sociais e políticas dos anos 1980, que além da evolução tecnológica que não emancipou a classe trabalhadora, influenciou no surgimento do sub gênero Cyberpunk como um fenômeno social.

No segundo capítulo, apresento um estudo das estruturas do cyberpunk trazendo os conceitos a partir de autores que escreveram dentro do gênero e teorizaram sobre ele. Este capítulo é estruturado em quatro seções: a primeira, teoriza sobre o Cyberpunk como um subgênero que compreende o presente e o futuro como distópico, sendo suas obras uma representação caricatural do presente. A segunda seção, realiza um estudo etimológico do termo Cyberpunk e reconstrói um significado para as duas palavras que em conjunto dão nome ao subgênero. Na terceira seção, apresenta algumas das principais obras que deram origem ao subgênero mostrando seu caráter como fenômeno social, dado seu potencial transmídia e a pluralidade geográfica dos autores. E a quarta seção analisa o desgaste do subgênero, seu esvaziamento causado pela absorção estética pela cultura pop e como a chegada do futuro discutido no Cyberpunk não trouxe o que era "esperado", ou seja, sobre uma perspectiva de que de certa forma o Cyberpunk havia sido superado.

No terceiro e último capítulo, a partir de uma análise e d**as perspectivas no capitalismo tardio no filme *Elysium* (2013)**, defendo que o Cyberpunk não morreu, e que apesar de ter sido superficialmente absorvido pela cultura pop e celebrado ao invés de percebido como uma crítica à tecnocracia, obras como as

analisadas neste capítulo apresentam uma espécie de reinicialização do subgênero ao fugir da estética comum a ele, como também por serem obras que partem da perspectiva de como os sujeitos esmagados pela pressão do capitalismo tardio reagem a esse fim do futuro depois de tanto tempo. Em Elysium, há uma apresentação de uma espécie de revolução, sendo ela a tomada da tecnologia que era usada para estratificar a sociedade.

Realizo um estudo do contexto de produção dos dois longas, tendo como principal interesse compreender as inspirações dos autores, a influência dos estúdios na criação do longa e até na distribuição. É importante discorrer sobre o olhar dos dois diretores, com o intuito de entender que nesse processo artístico, o controle sobre o que seria a unidade estilística do filme, fica em sua maioria, sobre o controle do diretor[1].

Ao compreender a importância de analisar o filme a partir de sua unidade estilística, percebe-se a necessidade de acessar os demais trabalhos desenvolvidos pelo diretor. Como no caso de *Elysium* (2013) o diretor sul-africano Neill Blomkamp, que já havia despontado em Hollywood com o *Distrito 9 (2009)*, do qual fiz uma análise no meu Trabalho de Conclusão de Curso, também um filme Cyberpunk, ou seja, um autor que já pensava nesse subgênero como uma forma de expressão extremamente importante.

A partir deste ponto o corpo do filme é analisado. O objetivo é fracionar essa obra e discorrer sobre ela do começo ao fim, estabelecendo a trama e desenvolvendo a partir dos paralelos entre a crise do capitalismo tardio e a maneira pela qual os personagens do longa reagem a ela. Desse modo, é possível evidenciar como absolutamente todos os elementos do filme em conjunto comunicam essa crise, o estudo dos personagens trazendo em evidência a situação em que estão inseridos e como todas as escolhas do longa tornam aqueles ambientes opressores, as cores, a geografia do local, as decisões que tomam, as escolhas da direção de fotografia se comunicando com os elementos de dramatização e como isso tudo em conjunto atinge aqueles que estão em contato com os longas. Com isso, ao longo da análise do filme, foi possível observar

[1] Podemos observar isso com o conceito de **unidade estilística** do filme. Trata-se da forma como o diretor amarra todos os elementos da linguagem do cinema (fotografia, montagem, tom da atuação, direção de arte e cenários, etc) em apenas uma visão. É quando todos esses elementos juntos estão tão equilibrados que existe um efeito total. (Tuoto, 2021)

exemplos e dados de nossa realidade que dialogam exatamente com o que está sendo comunicado nas cenas e assim trazer à tona as potencialidades do subgênero cyberpunk.

CAPÍTULO 1 - A potencialidade da ficção científica para imaginar a sociedade e a emergência do cyberpunk como um subgênero

1.1.A potencialidade da ficção para imaginar e produzir a sociedade

No texto C*ontra a Interpretação e outros ensaios* (2020), Susan Sontag, crítica a tendência de supervalorizar a interpretação de obras de arte, argumentando que esse fenômeno, além de afastar o público de uma relação direta com a obra, ainda reduz a arte a um significado único, ignorando sua forma, sensorialidade e impacto imediato. A autora propõe que a arte deve ser apreciada pelo o que ela é, não por uma busca direta de seus significados. Que a experiência deve ser pela arte como fim, uma relação erótica com ela. Na qual, o mais importante é a conexão que temos com o que é sentido no momento em que a experienciamos. Segundo Sontag a arte não deve ser refém da interpretação, a arte deve ser vivida, não explicada. Mas cá estou eu cometendo o que para a autora é uma traição, não só fazendo um trabalho que busca analisar uma obra tendo como suporte a sociologia, como também quase às tornando utilitaristas, no sentido de serem provocações sobre a realidade, por produzirem e expressarem nossos imaginários.

Ao escolher a ficção como objeto de estudo, compreendo que estou falando sobre imaginação, essa que só pode surgir a partir das experiências do sujeito, ou seja, ele depende da materialidade. O que quero desenvolver no início desse trabalho é a ideia de que a conexão entre a arte e a realidade se dá de maneira dialética. Ou seja, essas narrativas fictícias refletem aspectos presentes na sociedade, ainda que no imaginário coletivo, e, ao mesmo tempo, geram impactos sobre ela, na medida que, como o sujeito à sociedade pertence e para ela produz, os impactos e sua produção estão intrinsecamente ligados a esta existência social.

Logo no início do livro *A verdadeira história da ficção científica* (2018), Adam Roberts procura definir a ficção científica como “um tipo nitidamente protestante de escrita fantástica que brota das antigas tradições…mas responde às novas ciências” (Roberts, 2018, p.37). Ele entende que a FC (ficção científica) não poderia ter se originado antes do século XIX, já que é neste século que a ciência como hoje conhecemos “obteve curso cultural generalizado”, ou seja, passou a fazer parte da vida das pessoas. A ficção científica é, por consequência, fruto da materialidade e

passa a fazer parte do imaginário popular. Mesmo que o conhecimento científico por parte dos autores não fosse complexo, o mais importante era usar da FC como esse dispositivo que poderia extrapolar a realidade. Tanto é que o autor também coloca que grande parte da FC escrita nos séculos XIX e XX é de fato menos ficção científica e mais extrapolação tecnológica (Roberts, 2018, p.37).

A FC aparece como esse dispositivo que permite ao homem pensar histórias além da limitação humana, mas sem projetar essa extrapolação no divino, era finalmente explorar novas possibilidades por suas mãos. “Ao imaginar mundos estranhos, acabamos vendo nossas próprias condições de vida em uma perspectiva nova e potencialmente revolucionária” (Parrinder, 1979, p. 4 *apud* Roberts, 2018, p.37). O que podemos entender com base nessa afirmação é que as obras de ficção refletem o mundo e, por isso, ao analisá-las temos perspectivas provocadoras acerca da realidade que chegam às pessoas de uma maneira diferenciada. Tratando-se da FC, a extrapolação da realidade de uma trama que permite ao autor provocar o espectador, acontece através da ciência, que é em grande parte tão mágica quanto os milagres divinos na *Odisseia* de Homero. O objetivo, mais do que meramente permitir que a trama aconteça graças a esse dispositivo do extraordinário, é possibilitar que tal catalisador seja única e exclusivamente, responsabilidade da humanidade. No sentido de colocar-nos no poder da coisa, seja para nos elevar como espécie, ou para nos responsabilizar no sentido negativo da palavra. Enquanto antes, na fantasia, era dada vida ao inanimado através da magia, agora o ser humano tem essa capacidade pela ciência.

Com os resultados impressionantes que a ciência alcançou progressivamente ao longo dos últimos dois séculos, ao fazer dela a catalisadora das narrativas a ponto de se criar esse gênero que é a ficção científica, seu potencial e objetivo conseguem se concretizar ao provocar aqueles que experienciam a obra por meio de uma potencial aproximação entre ficção científica e realidade.

Compreendendo a relação da materialidade na condição de criação de histórias ficcionais, da produção de um imaginário, também podemos entender que essa produção imaginária acaba por infundir nos sujeitos um desejo de concretização. “Ficção científica é, obviamente, não só um modo literário, mas uma esfera do discurso, não apenas um meio de prosa, mas um conteúdo potencial para

qualquer meio” (Spinrad, 1990, p.57). Por essa afirmação de Spinrad, conseguimos compreender a potencialidade de uma leitura da ficção científica pelo viés discursivo/comunicacional. O que o autor levanta nesse trecho é como podemos alcançar os leitores com aquilo que queremos comunicar.

Considerando isso, no caso de *Elysium ,* temos um longa que reage a décadas de neoliberalismo reinicializando o sub gênero cyberpunk que havia sido desgastado desde o seu surgimento. Essa obra aparece como uma potencial nova forma de imaginar e produzir a sociedade, apresentando modos de reação a essas condições no filme analisado, respondendo a essas condições. A palavra resposta aqui não entra como um significado que pretende solucionar uma questão. Resposta nessas obras é reação, é sobre como essa obra Cyberpunk da década de 2010 traz seu sujeito (protagonista) reagindo à estratificação tecnológica nos universos do filme analisados, sobre como essas reações são também um basta a essa tendência fatalista que ficou latente no Cyberpunk das décadas anteriores como poderá ser visto nas obras brevemente investigadas no capítulo 2, seção 2.3.

No século XXI, vivemos em uma sociedade majoritariamente neoliberal. Neste estágio do capitalismo, o desmanche do Estado como o entendíamos e a destruição das políticas de bem estar social imperam, tudo isso tendo seu início após as crises econômicas ocorridas na década de 1970 no Reino Unido, Japão e Estados Unidos. O subgênero da ficção científica nomeado de Cyberpunk se consagra na década de 1980 como um fenômeno que reagia às políticas neoliberais da década e refletia a constatação de que a tecnologia, que tanto era vista como uma possível provedora da resolução de todos os problemas na sociedade, na verdade não realizou tal projeção. Ao longo do século XX, a fascinação com a tecnologia foi se transformando em angústia. Escritores, autores de mangás, quadrinistas e diretores de cinema foram mudando a abordagem da ficção científica, como o berço no qual nos deitávamos para sonhar com as possibilidades de um futuro utópico, para obras mais sombrias, que mostravam sociedades futuristas tão ou mais trágicas quanto o presente, quanto o real, nas quais a tecnologia não apaziguou as tragédias presentes em nossa sociedade, em alguns casos vindo até a intensificar vários problemas sociais. Nas obras Cyberpunk encontram-se distopias tecnosféricas, ou seja, obras com mundos que giram em torno da tecnologia, mas que esta é a causadora das distopias em si. Na ficção cyberpunk,

os usos da tecnologia teriam transformado o mundo em um lugar com muitos problemas por causa da forma como foi usada, a questão não é o dispositivo tecnológico, é o uso de seu detentor, que as utiliza de forma inconsequente, predatória e tirânica. Aqueles que têm controle sobre o capital usaram da tecnologia a seu bel prazer apenas para estabelecer e aumentar o seu poder, fazendo dela uma parte estrutural da estratificação (Neder, 2017).

As obras Cyberpunk, por surgirem em um momento histórico específico (década de 1980), porém em diferentes mídias, diferentes artistas e em diferentes territórios, são de identificação trabalhosa, tendo em vista que não são um movimento artístico, marcado pela descentralidade territorial, midiática e até estética.

Diante dessa complexidade, compreendo que o cyberpunk é um fenômeno artístico e sociológico, que tem como principal demarcador dois aspectos: o *High Tech* e o *Low Life*, ou seja, as obras identificadas dentro desse subgênero sempre apresentarão ao menos, um universo com alto nível de tecnologia e baixo nível de qualidade de vida, sendo, em um primeiro momento essencial entendermos os caminhos da ficção científica desde sua concepção no final do século XIX, ao longo do século XX, até chegarmos ao advento deste subgênero da ficção científica na década de 1980.

1.2 Os contextos da ficção científica ao longo das décadas até a chegada do Cyberpunk

A ficção científica tem como marco inicial a obra de Mary Shelley, *Frankenstein,* de 1815 (Alkon, 1900, p.1). Na obra, a autora retrata os perigos de se tentar superar os limites humanos e alcançar a categoria de divindade, ao criar vida. O encantamento pela ciência toma a primeira parte do livro, em que acompanhamos o protagonista Dr. Victor Frankenstein em seus estudos alquímicos, migrando para a química e passando pela biologia, quase que em um processo de embebedamento, até que, finalmente, em seu experimento, ele consegue de alguma forma não explicada na obra, criar uma centelha que dá vida à criatura feita de diferentes membros costurados de corpos diferentes.

Logo após o nascimento da criatura, o Dr. Frankenstein parece instantaneamente sair deste estado de frenesi e mergulha diretamente em uma culpa e horror incontroláveis perante sua criação. A criatura do livro é negada pelo doutor e, por consequência, o personagem sofre uma sequência de desgraças que acabam por assolar a vida do cientista que ousou tocar a chama do Olimpo, o que estava no subtítulo de “o Prometeu moderno”. É interessante como o subtítulo é em si um reflexo dessa proximidade entre a ficção e o fantástico. A autora coloca neste a evidência de que sua obra tem um poderoso paralelo com o mito de Prometeu, o titã ou deus que roubou a chama do Olimpo e a levou para a humanidade, colocando os humanos em outro patamar, mas que, graças a isso, seriam eternamente punidos.

Na obra de Shelley, percebemos que o único elemento que diferencia Victor Frankenstein de Prometeu é a forma pela qual ele desafiou a ordem natural. Este, através da interferência divina e o outro, através da “ciência”. É interessante notar que o processo pelo qual Victor dá vida à criatura nunca é realmente descrito por Shelley, afinal de contas era muito mais importante as consequências da ação do personagem do que escrever um manual de como animar cadáveres. A autora compreende, ao fundar o gênero da ficção científica (mesmo sem saber que fazia isso), que mais do que procurar uma lógica profunda dos processos científicos, o que ela fazia era provocar os leitores do período em que a obra foi escrita, sobre este encantamento pela evolução tecnológica e em como as ciências modernas estavam levando a humanidade para um caminho que rompia com as barreiras impostas pela natureza.

A ciência no início do século XIX era tão impressionante que soava quase como algo mágico, tanto é que Victor, antes de seus estudos científicos, chegou a estudar alquimia, uma prática que esteve neste meio termo entre o misticismo e a ciência. Outro aspecto muito forte que domina o livro é o horror por meio do profano, característica que fica evidenciada na descrição da criatura, no temor de todos aqueles que entraram em contato com ele, na caçada que ele faz com seu criador, e principalmente no seu nascimento, que dependeu da profanação de corpos pelas mãos de Frankenstein. Observamos já na primeira obra da ficção científica, um questionamento que impera muitas dessas obras até hoje: quais os limites éticos da ciência? E, para além disso, o maior mérito da obra está nesse caráter transicional

de trazer como elemento catalisador da narrativa, um elemento extraordinário, mas que é de ordem humana, fazendo da ficção científica uma bifurcação da ficção fantástica. Podemos observar essa análise na provocação de Adam Roberts:

> Alguns críticos definem ficção científica como o ramo da ficção fantástica ou não realista em que a diferença se encontra em um discurso materialista, científico, quer a ciência evocada esteja ou não em acordo estrito com a ciência como a compreendemos hoje (Roberts, 2016, p.39)

A ficção científica surge de um momento de intensa industrialização, é nessa migração para um mundo crescentemente materialista, um reflexo de séculos de iluminismo, que cria no estabelecimento do capitalismo, universos tecnocratas, que giram em torno da tecnologia. Um grande autor para compreendermos a ficção científica como descrita por Adam Roberts é H.G. Wells e suas obras do final do século XIX, que foram todas marcadas pela segunda revolução industrial. Wells é lido por muitos como um autor de ficção científica *soft*, que muito mais se preocupava com as tramas dos personagens do que com as aplicações e explicações de uma logística tecnológica dos mundos que criava. Em *A máquina do tempo* (1895)*,* o autor está muito mais interessado em usar a máquina do tempo para mostrar os possíveis futuros para a humanidade e imaginar o limite da existência, do que em apresentar uma lógica plausível de funcionamento desse dispositivo usado para a viagem. Logo no início do livro, há uma explicação do que seria a quarta dimensão que mais permite ao leitor entender aquilo como uma possibilidade, assim abrindo a mente para o que ocorrerá a seguir. Mas essa mesma discussão poderia ser sobre como o cientista achou uma pedra mágica que o levará para o período que quisesse, então porque usar da ciência como recurso para transpor os limites da realidade? A definição de ficção científica que Adam Roberts traz em seu livro nos ajuda a entender isso.

Esse materialismo da ficção científica é, por conseguinte, reflexo de uma secularização da fantasia. As revoluções industriais que foram reflexo da evolução tecnológica deram à ciência reconhecimento o suficiente para que as fantasias modernas pudessem ser realizadas pelas mãos da humanidade, não mais ancorada em deuses e seres míticos.

Voltando ao exemplo da máquina do tempo de Wells, o ponto principal era levar o leitor a vislumbrar, em um futuro distante, o suficiente para se imaginar um

novo mundo, aquilo que na verdade já ocorria na Inglaterra no período de publicação do livro. Usando a máquina do tempo criada pelo homem por meio da tecnologia permitida pela ciência moderna, o autor coloca também na mão desse personagem, a responsabilidade por suas ações, provocando o leitor acerca dos perigos nessa sede em romper com as barreiras impostas à humanidade pelas limitações da realidade e em como o ser humano parecia estar disposto a usar a tecnologia para isso independente das consequências.

Porém, a obra não tinha como foco a máquina e em certo ponto a viagem no tempo nem foi o centro da narrativa, mas sim o momento em que o protagonista havia ficado preso. No caso ele está em um futuro que é uma caricatura do presente. Na história, o autor cria os Morlocks e os Elois como novas raças que surgiram da separação entre o operariado e a burguesia, de importância central no período em que o autor vivia. Com a segunda revolução industrial (1870 -1914) no auge no momento em que a obra foi concebida, a segregação dos trabalhadores das fábricas em relação à elite financeira, que estava separada não só pelo tipo de trabalho como também pelas regiões em que cada um morava estava cada vez mais evidente. O que Wells faz na narrativa é apresentar essas duas espécies no futuro: os trabalhadores que, que viviam grande parte de suas vidas nas fábricas, se tornarem criaturas da noite que vivem no subterrâneo. E o segundo, como resultado de ciclos e mais ciclos de privilégios e subserviência, se tornando espécimes infantilizados e frágeis que só sobrevivem por receberem tudo nas mãos e que no fim são apenas alimento dos Morlocks. Mais do que mostrar um possível futuro, o desejo de H.G. Wells era fazer uma crítica à estrutura estratificada do período em que vivia, fazendo seus leitores verem o absurdo normalizado na sociedade mediante esse mundo fantasioso que era a distopia do presente.

No final do livro, H.G. Wells tira o protagonista daquele conflito sociopolítico e o leva mais e mais à frente no tempo, até um momento inconcebível para a humanidade. No capítulo “visão futura”, o autor descreve essa viagem ao futuro e ficamos embelezados com a riqueza desse momento.

> Parei com gentileza e me sentei sobre a Máquina do Tempo, olhando ao redor. O céu não era mais azul. O Nordeste era manchado de tinta preta, e da escuridão brilhavam firmes estrelas brancas e pálidas. Acima de mim, o céu era de um vermelho indiano e sem estrelas, e no Sudeste o tom escarlate brilhava forte onde,

> cortado pelo horizonte, descansava o grande sol, vermelho e imóvel [...] (Wells, 2017, p.99).

A descrição ainda continua por algumas páginas. Podemos interpretar tudo isso partindo de um olhar sobre o conceito de **arte sublime**, através da qual o sujeito humano na perspectiva da grandiosidade do Mundo, sendo ele diminuto, insignificante e apreciador dessa grandeza. Em minha concepção, no entanto, mais do que a compreensão, descrição ou sobre conjecturar tudo isso, a beleza está em apreciar como a FC permite-nos vislumbrar esse momento que nunca irá existir fora dessa experimentação.

As outras três grandes obras do autor que valem a pena ser ao menos citadas para melhor compreensão do trabalho de Wells para provocar o mundo com suas fantasias ficcionais são: *A ilha do Dr. Moreau* (1896) e sua trama envolvendo os experimentos feitos pelo personagem que dá nome ao livro e que se coloca acima de qualquer moralidade através de uma visão de superioridade para com outras espécies e como tudo isso é reflexo de uma visão humanista que se vê à parte do restante da fauna e flora; *O homem invisível* (1897) também refletindo essa ânsia humana por poder e como a habilidade de invisibilidade procura provocar-nos a entender como o isolamento e apagamento das pessoas na sociedade leva qualquer um à loucura. Isso fica evidente quando mesmo antes de saber de sua invisibilidade, apenas por ser um estrangeiro com comportamento diferente, já leva a população local da cidade a caçá-lo; sua obra mais conhecida e adaptada: *A Guerra dos Mundos* (1898), que leva para os ingleses e os outros povos colonizadores o medo daquilo que eles mesmos fizeram, o medo de serem conquistados, controlados para, no final, ter tudo de suas terras extraído por um povo que não vê diferença entre eles e formigas para esmagar. O aspecto mais aterrorizante da narrativa é justamente a ironia de levar a invasão para aqueles que tanto a fizeram, mas de alguma forma tentam negá-la como tal. A obra busca fazer os colonizadores olharem para os aliens como olham para o espelho e veem seu reflexo. O final da obra é extremamente poderoso. Os invasores acabam por morrer devido a infecções, sejam vírus ou bactérias aos quais seus corpos não estavam adaptados. Não é a humanidade que vence essa guerra, mas sim criaturas que são indetectáveis que controlam o planeta, colocando, assim, uma pá enorme de insignificância na cabeça da humanidade.

Curioso como Hollywood acaba por adaptar a obra em 2005 sob a direção de Steven Spielberg, pouco depois do ataque às torres gêmeas no 11 de setembro de 2001 e como o filme é trabalhado a partir da perspectiva das pessoas que estão tentando sobreviver a esse ataque estrangeiro que parece vir de todos os lugares. Assim, refletindo o sentimento de medo e vulnerabilidade que a população estadunidense sentiu na década de 2000 após perceber que sua nação não era inatingível. Tem uma cena que deixa claro o paralelo com o ataque das torres gêmeas, logo após um raio cair no quintal do protagonista e sua filha ficar apavorada com o raio, o personagem afirma “não precisa ter medo. Um raio não cai duas vezes no mesmo lugar”, quando é interrompido por um segundo raio no exato local, remetendo à segunda aeronave a bater nas torres. O que definitivamente demonstra a potencialidade das obras de Wells e do poder da ficção científica escrita no final do século XIX para pensar no século XXI.

Durante o início do século XX, o cinematógrafo começa a amadurecer como tecnologia e em seguida o cinema começa a amadurecer em sua linguagem. *Viagem à Lua* (1902) de George Méliès, retrata o fascínio pela ciência presente no começo do século passado. Apropriando-se das técnicas de luz, à sombra da sua *expertise* no ilusionismo, somado à tradição teatral, Méliès faz magia com a ciência, para dar vida ao primeiro filme de ficção científica. Nos 15 minutos desse filme mudo, nós acompanhamos universitários que após o sonho de seu professor, decidem com uma bala de canhão irem para a lua. Não existiam nem ao menos aviões no período que o filme foi feito. Ao chegar na lua enfrentam todo um reino de criaturas alienígenas, fogem e quando chegam à Terra são ovacionados pela população, recebendo louros do prefeito. A inocência narrativa está presente para evidenciar na trama a ciência como o fim em si mesma. O objetivo na FC era romper com os limites da humanidade e da curiosidade humana, mostrando muito de como a tecnologia era vista no começo do século.

Em 1927, *Metrópolis,* dirigido por Fritz Lang, é lançado. Ambientado em um futuro distópico, o filme apresenta uma sociedade altamente segregada, onde os ricos vivem em luxuosos arranha-céus, enquanto os trabalhadores são forçados a viver em condições miseráveis, trabalhando em fábricas subterrâneas que mantêm a cidade em funcionamento. Esta obra é identificada como proto-cyberpunk, por apresentar vários dos elementos que seriam fundamentais para o surgimento do

sub gênero cyberpunk, como a relação entre tecnologia, sociedade e o controle social por meio das máquinas. A estética da cidade criada por Lang para a película é um marco para a história da estética do cinema. Colossal, vertical e com sua torre de babel moderna marcando o centro. A figura 1 mostra a cidade representando o futuro, com aeronaves e trens passando por viadutos elevados entre os prédios. No topo da torre principal residem os burgueses, que vivem em uma espécie de paraíso, aproveitando a vida em jardins magníficos e praticando esportes como corrida, enquanto nos andares abaixo, no subsolo, o proletariado é explorado a tal ponto que mais parecem engrenagens que se encaixam ao restante das máquinas, sempre trabalhando até a exaustão, chegando ao ponto de se mostrar no longa uma máquina que se alimenta dos trabalhadores.

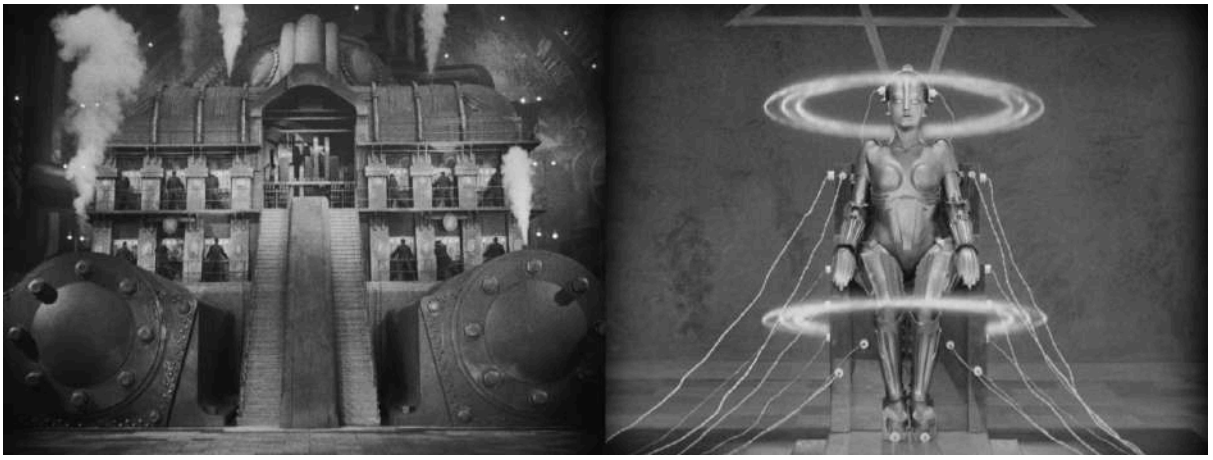
Figura 1: Plano da cidade no filme Metrópolis

Fonte: Recorte do filme Metrópolis (1927) selecionado pelo autor.

Na figura 1 conseguimos ver como Lang consegue dar uma materialidade quase mágica para a cidade através de uma proporcionalidade que torna tudo grandioso e pelo jogo de luz e sombras que deixa a torre pertencente à burguesia totalmente iluminada, quase como se fosse ela mesma fosse o paraíso. Enquanto isso, mais à frente no longa, podemos ver o quanto os trabalhadores são totalmente integrados às máquinas. Essa é uma obra que deixa claro como as tecnologias estruturam essa estratificação, as duas imagens da figura 2 podem esclarecer essa

relação de estratificação. Primeiro, temos à esquerda os trabalhadores todos ligados a essa grande máquina que faz a cidade funcionar e garante os privilégios dos burgueses, tão conectados que não podem parar nem por um segundo. No delírio do protagonista, a máquina é vista como o deus bíblico Moloque que se alimenta de sacrifícios humanos. À direita podemos ver a robô Maria, criada com o objetivo de substituir a personagem Maria, uma líder que aparece como uma figura religiosa e que deseja melhorar a condição de vida dos trabalhadores por meio de um diálogo com os aristocratas. A robô Maria é colocada no lugar da personagem e passa a ludibriar os trabalhadores, desviando-se do objetivo da personagem original. Perceba que a máquina criada pelo cientista a mando do burguês dono da fábrica também tem como função manter toda a estrutura.

Figura 2: a tecnologia como instrumento de estratificação



Fonte: Recorte do filme Metrópolis (1927) selecionado pelo autor.

A tentativa de desviar o objetivo dos trabalhadores acaba acarretando em uma grande revolta que faz a cidade inteira começar a colapsar. No fim com a influência da Maria orginal, o filho do dono da fábrica tenta criar uma relação de diálogo entre o burguês e os trabalhadores, afirmando que um é a mente e os outros o coração do corpo-sociedade. A obra apresenta a conciliação de classes como resposta, colocando a revolta dos trabalhadores como uma ameaça e trazendo a ideia de que aqueles no topo são a mente que possibilitou a existência desse mundo, aspectos que refletem a situação política do período. Os movimentos trabalhistas estavam em alta e a União Soviética em crescimento no período, o que influenciava toda a Europa. A história então, critica a estrutura vigente, mas a defende como essencial, tanto que coloca a revolta unicamente como um tipo de

ensandecimento que só pode causar destruição. A obra é proto-cyberpunk por apresentar o elemento da estratificação, sem ter a ideologia neoliberal que se caracteriza pela individualização dos sujeitos, um dos pilares da noção que faz emergir o Cyberpunk. No filme há um reconhecimento constante do coletivo, tanto é que nas primeiras cenas vemos centenas e até milhares de trabalhadores funcionando quase que em uma espécie de uníssono.

Em 1931, o filme *Frankenstein,* dirigido por James Whale, traz a obra adaptada para o cinema mais de um século depois de sua concepção em forma de livro. Haviam sido feitas outras adaptações, porém essa tem um traço que ao se comparar com o livro de Shelley, a torna especial: o foco no experimento científico. Aqui o momento em que Victor Frankenstein dá vida à criatura é um experimento assistido. O galvanismo que influenciou a criação da obra pela autora, está presente no livro, porém nunca é explicado como ele é usado. Já no filme, vemos como o mito do experimento do Benjamin Franklin, que usou de uma pipa para captar a eletricidade de um raio e ligar lâmpadas, assim atestando que os raios eram fenômenos elétricos de grande intensidade, ganha outro uso no cinema. No caso, Victor aproveita uma tempestade, eleva a criatura como com a pipa no experimento de Franklin, e por fim, o raio, em um experimento galvanista, a eletrifica, ou seja, carrega a criatura, dando vida ao ser.

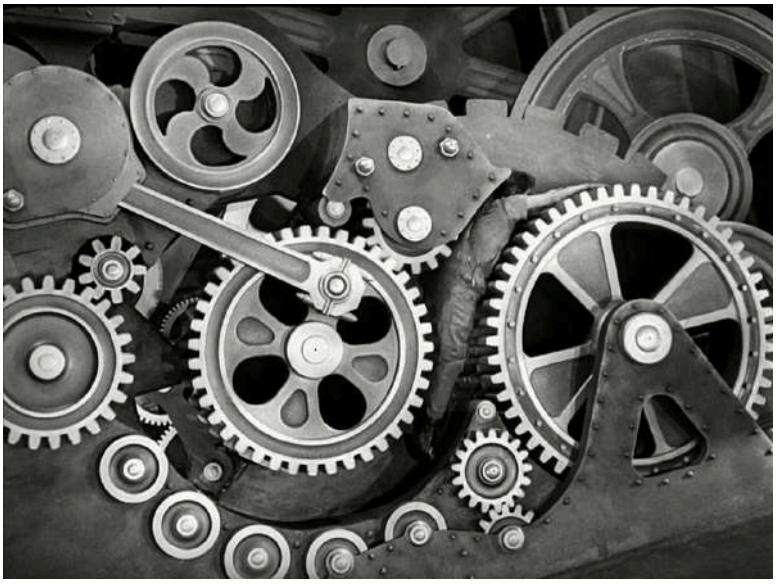
Figura 3: Victor Frankenstein observando a mão da criatura

Fonte: Recorte do filme Frankenstein (1931) selecionado pelo autor.

Na figura 3, podemos ver como a obra, pelo menos em sua primeira metade, foca muito na ficção científica como centro da narrativa. O laboratório de Victor é apresentado com certo embelezamento, quase como se o espaço fosse mágico, no sentido de ser possibilitador. Tanto é que na imagem da figura 3 vemos que logo após a criatura ser energizada, antes mesmo de tirar as ataduras do rosto de sua criação, Frankenstein só tem interesse nos detalhes do seu movimento, para ter certeza que o experimento deu certo. Depois que a criatura move as mãos, ele vira as costas à sua criação e grita com profunda satisfação “Está vivo! Está vivo!” e depois afirma estar se sentindo como Deus. É uma obra que em seu primeiro momento está mais interessada no experimento do que em suas implicações políticas e sociais.

Em 1937 é lançado *Tempos Modernos.* Temos novamente uma obra que trabalha com a industrialização, com a transformação do homem em máquina, uma crítica ao fordismo e à alienação do trabalho e com a diferença de região. Enquanto Fritz Lang fez isso em “Metrópolis” usando expressionismo alemão, Charles Chaplin faz isso em “Tempos Modernos” usando da comédia muda. Neste longa metragem, acompanhamos o protagonista Tramp trabalhando em uma fábrica, onde ele se vê constantemente em apuros devido à velocidade e repetitividade da produção. Em uma das cenas mais icônicas, ele é engolido pela máquina, simbolizando a alienação e a perda de controle dos trabalhadores no sistema industrial.

Figura 4: Tramp trabalha mesmo engolido pela máquina



Fonte: Recorte do filme Tempos modernos (1936) selecionado pelo autor.

Na figura 4 podemos observar a icônica cena de Tramp após ser engolido pela máquina, ainda continuar trabalhando. O mais interessante é como ele acaba se encaixando perfeitamente na máquina e vai escorregando entre a maquinaria como se fosse parte dela. Ao longo do filme vemos o personagem, após ser demitido da fábrica, tentar diversos outros trabalhos. O contexto de uma nação pós grande depressão, em que vários trabalhadores perderam tudo e continuaram lutando para a sobrevivência é que dá vida ao filme, tanto é que no fim apesar de nada ainda resolvido, temos a caminha de Tramp e sua companheira em direção ao horizonte, iluminado, ainda com esperança na possibilidade de um futuro melhor.

Indo mais à frente no tempo, no que é identificado como **a era de ouro da FC** (Roberts, 2016, p.391), no período de 1940 a 1960, temos o autor mais importante desse período: Isaac Asimov, que sistematiza um universo todo sustentado por histórias com robôs kantianos, uma espécie de seres sencientes, ponderados. Partindo da criação das três leis robóticas, que aparece pela primeira vez em *Eu, Robô (*1950), esses personagens se estabelecem dentro das histórias como incorruptíveis, cabendo assim aos humanos envolvidos em sejam quais forem as situações, ponderarem todos os acontecimentos sustentando suas suposições em relação às situações, nas leis. Dada a afirmação, Asimov cria as três leis e delimita suas histórias através dessas possibilidades provocadoras em forma de personagens chamados de robôs. O mais poderoso da unidade de sua obra, que dá origem às três leis, é como o autor faz uma crítica à humanidade, tratando-a como imprevisível e ilógica, ao colocá-la para dividir sua existência com essa outra “espécie” que age sobre parâmetros muito mais firmes. Escancarando no fim do livro, a partir de uma tomada das máquinas de todo o modo de produção e da política terrestre, uma forma de produção social sustentável que já era possível de ser feita pela humanidade, mas que para isso foi necessário todo um processo de manipulação dos robôs, impedindo que os humanos percebessem que era isso que estava acontecendo, mesmo que essas ações levassem a resultados positivos e por essa lógica, desejado por todos. É como se os robôs de Asimov conseguissem compreender a humanidade dentro de uma forma de pensar que para nós seria impossível, mas que deixasse evidentes as nossas contradições como espécie.

No meio desse período histórico, em um deslocamento espacial, no Japão, em 1954, *Gojira* tem seu lançamento. O filme de terror que mostra como um país

que sentiu em sua existência o horror do ápice da evolução tecnológica da humanidade, externaliza esse medo latente do potencial destrutivo da tecnologia no gênero da ficção científica. O filme Gojira é lançado quase uma década depois do fim da Segunda Guerra Mundial, depois do lançamento das duas bombas atômicas em Hiroshima e Nagasaki. O Japão que estava se reconstruindo em um pós guerra em que foi derrotado e teve duas de suas principais cidades totalmente colocadas abaixo pela maior arma já criada na história da humanidade. O filme traz a tecnologia, na maior história de ficção científica de seu país, como um instrumento de destruição.

A trama começa com uma série de explosões no oceano, que acabam por liberar essa criatura, Gojira, um “Daikaiju”, monstro gigante, que passa a destruir a costa do japão, começando pelo interior e indo até Tokyo, a capital do país. Ao longo do filme descobrimos que na verdade a criatura é fruto de uma mutação causada por experimentos nucleares realizados por outros países. É importante ressaltar que mesmo após as duas bombas lançadas ao Japão, os Estados Unidos continuaram fazendo testes nucleares próximos ao país. O caso do navio de pesca *Daigo Fukuryū Maru* foi o primeiro em que o japão assumiu que testes de bomba de hidrogênio dos Estados Unidos realizados no Atol de Bikini e nas Ilhas Marshall, afetaram diretamente a população japonesa, chegando a levar à morte um dos membros da tripulação, poucas semanas após serem irradiados pela bomba de hidrogênio (Yokota, 2016). Na história fica subentendido que foi algum desses testes que levaram à transformação da criatura, na trama é descrita como alguma espécie de dinossauro que havia sobrevivido isolado em alguma das muitas ilhas próximas ao local do experimento. A criatura que invade o território e vai destruindo o país representa esse poder destrutivo e temor que os japoneses possuem em relação às armas nucleares.

Figura 5: Gojira destrói a cidade com seu raio atômico

Fonte: Recorte do filme Gojira (1954) selecionado pelo autor.

Na figura 5 podemos ver Gojira atacando a cidade com seu sopro atômico. Pela descrição de sua origem há duas construções críticas no filme. A primeira sendo acerca de como essas armas são perigosas. A segunda fica perceptível pelo fato do monstro ter sua transformação causada também pelos experimentos. Sendo assim, a criatura é uma deturpação da natureza. O Japão é um país que passou por vários desastres naturais ao longo de sua existência. Por se tratar de um conjunto de ilhas que fica localizado próximo a placas tectônicas, terremotos e maremotos fazem parte da história da nação. A finitude da vida e a pequenez humana perante a natureza fazem parte inclusive da religião Xintoísta[2] que é muito influente no país. Então quando a criatura que é resultado do desrespeito do homem para com a natureza passa a destruir esse país ainda em reconstrução, a obra mostra que desafiar a ordem natural e querer suprimir a natureza é impossível. A solução final encontrada para destruir a criatura, o "*oxygen destroyer*", criado pelo cientista Dr. Serizawa, passa de alguma forma a representar uma ameaça ainda maior que as bombas nucleares e o Gojira. O cientista vendo a aplicabilidade militar desta arma, após destruir o Kaiju, se sacrifica levando a tecnologia consigo, colocando uma linha que demarca os limites da tecnologia para a humanidade.

[2] religião japonesa que venera os espíritos conhecidos como kami, e que busca uma harmonia com a natureza.

O filme que lembra à população a fragilidade da humanidade, ao colocar a natureza, mesmo que corrompida, para destruir tudo que uma nação demora décadas para construir, não só retrata os perigos das armas nucleares, como também comunica aos espectadores que toda essa fascinação pela evolução tecnológica do mundo moderno, pode ser levada abaixo facilmente pelas forças da natureza.

Dando seguimento histórico à produção de FC, chegamos no que Roberts identifica como movimento **New Wave,** que se caracterizava por uma ênfase em temas psicológicos e sociais, estando muito menos interessado em extrapolações tecnológicas e na exploração do espaço. Esse movimento durou de 1960 a 1970. O que ocorre nas obras dessa década é uma perda de deslumbramento pela tecnologia e pela ciência (Roberts, 2016). O que vemos nas obras do gênero discutidos nesse período é um desencanto e até desinteresse pela ciência como centro da narrativa.

Há enormes saltos tecnológicos ocorridos próximos ao período das obras demarcadas como New Wave, porém, mesmo assim, o desencanto dominava. A questão é: Por quê? O primeiro satélite artificial, Sputnik I, criado pela União Soviética, fez sua decolagem em 1957, já o primeiro pouso na lua ocorreu em 1969 e foi de um astronauta estadunidense. Contudo, esses dois exemplos de grandes saltos tecnológicos eram resultado de outra questão muito mais importante, a Guerra Fria. Ou seja, a tecnologia que parecia evoluir, era, na verdade, instrumento de representação de poder desses dois lados políticos durante o conflito. Nesse momento, percebemos que a tecnologia na materialidade era apenas mais um elemento em meio ao jogo geopolítico e as crises sociais e isso acaba sendo transmitido para parte da ficção científica literária e cinematográfica.

É nesse período que o New wave se localiza. Enquanto as histórias dos autores da **era de ouro** tratavam de viagens espaciais a mundos distantes, criação de tecnologias que rompiam com todas as fronteiras, como os robôs e as viagens interplanetárias de Asimov; as histórias do **New Wave** focaram em reimaginações sociais como em *O Homem do Castelo Alto* (1962) de Philip K. Dick, que se passa em um Mundo em que o Eixo ganhou a Segunda Guerra Mundial e as implicações políticas e sociais desse resultado no Norte global. Como também na obra *Os*

androides sonham com ovelhas elétricas? (1968), em que o autor coloca como protagonista um homem frustrado que vive em um mundo decrépito, mas que coloca tudo isso como pano de fundo para dramatizar a vida de Deckard e a derrocada do trabalhador no Mundo moderno. Outra autora importante do período foi Ursula K. Le Guin, em especial seu livro *A Mão Esquerda da Escuridão* (1969), uma obra que usa do deslocamento espacial (o fato da história se passar em outro planeta) muito mais pelo potencial metafórico de criar um cenário político e racial a partir dos conflitos entre povos e os desafios da diplomacia no contato entre culturas diferentes, do que explorar outro planeta com base na tecnologia criada pelo homem. Ela traz à tona debates de gênero possibilitados por ter na narrativa alienígenas de gênero fluído. Ou seja, usa da ficção científica para expandir as possibilidades de sócio interpretações. Inclusive esse deslocamento antes citado, permite que independente de sua cultura ou localização geopolítica, possamos experimentar esses povos partindo de um olhar estrangeiro.

Dando seguimento ao breve estudo desse movimento, temos a maior obra cinematográfica de FC deste período, a qual demarca uma ênfase em um caráter psicológico e social, *Planeta dos macacos* (1968), dirigido por Franklin J. Schaffner. Na trama, um grupo de astronautas, liderados pelo capitão Taylor (interpretado por Charlton Heston), viaja pelo espaço sideral em uma missão. Durante a viagem, algo dá errado e a nave cai em um planeta desconhecido. Eles acabam descobrindo que o planeta é dominado por macacos inteligentes que falam e têm uma sociedade altamente desenvolvida, na qual os humanos são tratados como seres primitivos, subjugados e sem direito à fala. O protagonista é capturado e passa a sofrer da repressão que os humanos primitivos sofrem no planeta, enquanto os macacos discutem sobre como é necessário controlar a população de humanos e até extingui-los para garantir a supremacia dos símios. No final, após uma grande batalha e fuga do protagonista com uma humana do planeta, agora parceira, chegamos à grande revelação do longa. Como pode ser visto na figura 6.

Figura 6: Capitão Taylor encara a estátua da liberdade

Fonte: Recorte do filme *Planeta dos Macacos* (1968) selecionado pelo autor.

A revelação de que, na verdade, esse planeta desconhecido é a Terra no futuro traz à tona o sentimento de ansiedade presente na Guerra fria que tinha passado pelo seu auge na crise dos mísseis em 1962. Taylor, como é possível ver na figura 6, se joga em prantos no chão, em um plano aberto extremamente amplo, que coloca os restos da estátua da liberdade em destaque, enquanto o protagonista fica extremamente reduzido em um ponto de fuga, demonstrando desalento. Esta redução do personagem no plano revela a grandeza do do medo do acontecimento que mais passou pela cabeça daqueles que viveram a guerra fria: o fato de que a humanidade poderia se destruir a qualquer momento. As falas do personagem ao se deparar com a estátua, antes mesmo de nós como audiência a vermos, é: “Seus maníacos!! Vocês explodiram tudo!! Malditos sejam”, o que mostra o quão consciente ele estava de que a humanidade se destruir era uma grande possibilidade.

Com esses exemplos fica perceptível o tom diferenciado das obras identificadas como New Wave, mais focadas em dramas políticos e sociais, e em como a ciência poderia potencializar essas crises, seja pelo potencial metafórico, ou pelas crises que realmente estavam acontecendo, graças à tecnologia, como o medo do apocalipse nuclear. Essa mudança de tom evidenciou que a FC estava mudando de posição em relação à ciência, não mais a colocando como esse dispositivo que expandia as possibilidades da humanidade, libertando-a de suas limitações materiais através do controle da realidade por meio da ciência, seja

criando dispositivos para viajar pelo espaço, criando vida ou fazendo máquinas para trabalhar por nós. No New Wave a ciência se apresentava mais como um elemento catalisador de quaisquer forem as discussões que os autores queriam trazer à tona, desde a solidão na modernidade, as guerras mundiais e até os papéis de gênero. É em meados dos anos de 1970 e no início dos anos de 1980 que podemos observar através das obras de ficção científicas trazidas no texto, a ascensão ainda mais crescente da desilusão na tecnologia como instrumento de libertação da humanidade de seus problemas.

1.3 Não há alternativa

No período da segunda revolução industrial, que aconteceu entre 1870 e 1914, houve um boom da escrita de ficção científica. As mudanças tecnológicas impressionaram a população - a invenção da corrente alternada por Nikola Tesla, a invenção do avião entre diversas outras tecnologias desse período que mudaram as dinâmicas sociais, como a locomoção, alimentação e a comunicação - criaram um senso comum que passou a imprimir na tecnologia a responsabilidade por elevar a humanidade, solucionando todos os obstáculos que enfrentamos até aquele momento. Um documento que demarca esse período de grande fé na tecnologia é o “Manifesto Futurista”, texto publicado em 20 de fevereiro de 1909, de Filippo Tommaso Marinetti. Este escrito é visto por Franco Berardi como o marco inicial de um século que acreditava no futuro. O viés de adoração às máquinas (em especial os carros), aos homens e a guerra presentes no texto do manifesto trazem um tom de embebedamento, que refletem muito dos ideais fascistas que acabaram por se concretizar no governo de Mussolini entre 1922 e 1944. Um pouco antes disso, em *Olhando para trás: 2000-1887* (1888) de Edward Bellamy, acessamos a história de um personagem que entra em coma e acorda nos anos 2000, em um Estados Unidos socialista, no qual às mudanças no modo de produção de trabalho permitidas pela tecnologia, criam uma utopia socialista na qual as pessoas passam a ter uma boa qualidade de vida ao diminuir o trabalho penoso e permitir para aqueles que o desejam, participar de atividades mais criativas e gratificantes. A obra reflete uma visão otimista do futuro, acreditando que a combinação de tecnologia e reforma social poderiam resolver muitos dos problemas enfrentados pela sociedade de sua época. Enquanto o Manifesto futurista vê na adoração a tecnologia uma nova forma de demonstrar a supremacia de seus pares.

O que aconteceu ao longo das décadas que se seguiram foram duas Guerras Mundiais que mostram o horror da tecnologia, demonstrando o aumento do poder destrutivo da humanidade, tendo como exemplo supremo disso as bombas nucleares. As crises econômicas criadas por bolhas econômicas e também o conflito que demarcou a segunda metade do século XX, a Guerra Fria, que durou de 1947 até a dissolução final da União Soviética em 1991, colocou em disputa duas formas de governo que hoje podemos perceber ter como mote central objetivos diferentes: um com um projeto econômico planificado que buscou, em tese, a melhoria de vida de toda a população; outro, que defendeu ideologicamente o livre mercado e as conquistas por meio do mérito como mote de toda a nação. O que a derrocada da União Soviética e todo o isolamento que os Estados Unidos forçaram, através de suas sanções nos países socialistas, foi um olhar de falha sobre esse sistema. O objetivo de jogar o socialismo no passado gerou o que ficou conhecido graças a Francis Fukuyama, como **O Fim da História.** Em seu livro *O Fim da História e o último homem* (1989), o autor argumenta que a queda do Muro de Berlim e o colapso do comunismo, levaram a humanidade, mediante a democracia liberal, ao seu estágio final como sociedade. Para ele, as grandes mudanças agora seriam passado:

> “[...] Eu defendia que a democracia liberal poderia constituir o “ponto terminal da evolução ideológica da humanidade” e a “forma final de governo humano”, e, como tal, constituiria “o fim da história”. Isto é, enquanto anteriores formas de governo eram caracterizadas por graves imperfeições e irracionalidades, que conduziam ao seu eventual colapso, a democracia liberal estava comprovadamente livre dessas contradições internas fundamentais. Não significava isso que as estáveis democracias de hoje, como a dos Estados Unidos da América, da França ou da Suíça, estivessem livres de injustiças ou graves problemas sociais.”(Fukuyama, 1992, p.14)

No texto de Fukuyama conseguimos perceber dois elementos: primeiro, como ele estabelece esse fim da história como um encerramento das possibilidades de diferentes formas de governabilidades; e, segundo, para completar essa percepção, como o autor coloca em evidência que o sistema vigente, ou melhor, o sistema final, não é livre de falhas e tem graves problemas sociais. Essa filosofia, caracterizada por possuir um olhar “realista” que não romantiza a estrutura social, mas também que não se permite enxergar outras possibilidades, é uma dos aspectos mais presentes em todas as obras Cyberpunk dos anos de 1980 e até mais a frente. Além da derrocada da União Soviética, que acarretou nesse realismo pessimista, há outros dois aspectos essenciais que produziram pessimismo no olhar

dos artistas que fizeram obras Cyberpunk, sendo eles: (1) as reformas neoliberais que imperaram a década de 1980 nas grandes potências que eram os EUA, Inglaterra e Japão e (2) um certo desencantamento pela tecnologia como a responsável por resolver os problemas da humanidade.

Friedrich Hayek e Lionel Robbins, economistas que, ao teorizar sobre o liberalismo, colocaram novos parâmetros para o estabelecimento deste movimento, deram origem a uma linha de pensamento que acabou por fundar a escola de economia austríaca e dentro desta escola podemos identificar a ideologia neoliberal. O que rege esta doutrina é um discurso que defende a mínima intervenção do Estado na economia, para que esta, através das leis do mercado se estabeleça “naturalmente”, essa é a defesa dos seus teóricos. A venda de empresas estatais e a menor participação inclusive na gerência dos sujeitos através da flexibilização das leis trabalhistas e tendo como consequência o melhor funcionamento da relação trabalhador e empresário, que seria baseada em princípios livres de oferta e demanda, assim como todo o restante da sociedade. Wendy Brown em seu livro *Nas ruínas do Neoliberalismo* (2019), faz um estudo sociológico dessa ideologia/modelo econômico e a define como pode ver a seguir:

> O neoliberalismo é mais comumente associado a um conjunto de políticas que privatizam a propriedade e os serviços públicos, reduzem radicalmente o Estado social, amordaçam o trabalho, desregulam o capital e produzem um clima de impostos e tarifas amigável para investidores estrangeiros.” (Brown, 2019, p.26)

A autora deixa evidente que existe uma dificuldade de estabelecer um conceito sobre o que exatamente é o neoliberalismo, mas que apesar de todo o debate dos pensadores para tentar defini-lo, é impossível negar os impactos que suas ideias, políticas e sua cria, é a financeirização da vida, tiveram na moldagem da história mundial recente.

> O neoliberalismo tinha o franco objetivo de desmantelar o Estado social, seja privatizando-o (a revolução Reagan--Thatcher), seja delegando suas tarefas (a "Grande Sociedade" do Reino Unido e os "mil pontos de luz" de Bush), seja eliminando completamente tudo o que resta de bem-estar social ou "desconstruindo o Estado administrativo" (Brown, 2019, p.39).

A partir de Browne, entendemos que uma das consequências possíveis do neoliberalismo é o isolamento dos sujeitos, fazendo com que eles tenham o desejo de debandar da sociedade, não a reconhecendo como parte intrínseca do seu ser, de sua constituição. Sobre o aspecto da ascensão do neoliberalismo, tivemos os

grandes países que se sustentavam em modelos de democracias liberais: os governos de Ronald Reagan nos EUA (1981-1989), Margaret Thatcher no Reino Unido (1979 - 1990) e o Imperador Hirohito no Japão [3].

Em uma entrevista há 40 anos, Margaret Thatcher diz “Mas, o que é a sociedade? Não existe essa coisa. O que existe são homens e mulheres, indivíduos e famílias”. Com esse discurso desmantelador, Thatcher reforça como em uma sociedade neoliberal, o sujeito luta apenas por si. Mais a frente, na explicação sobre o Cyberpunk, esse aspecto será essencial para compreender a concepção dos protagonistas dessas obras, sempre sujeitos individualizados. Em seu governo as leis trabalhistas foram flexibilizadas, ocorreram grandes greves como a dos mineiros que durou 16 meses e resultou em nenhum acordo, enfraqueceu o sindicato a ponto de ir de 200 mil trabalhadores para apenas 1800, depois de todos os anos de seu governo, além de um número absurdo de privatizações que colocaram 29 bilhões de euros nos cofres públicos, segundo a ONS.

No governo Reagan reformas similares foram feitas. As políticas de bem estar social que fizeram parte dos 30 anos pós guerra e que alimentaram o *American Dream* se esvaíram e o que entrou em vigência foi o que ficou conhecido como “*Reaganomics*”, plano de governo que tinha como quatro pilares principais: redução de gasto público, redução de imposto sobre renda e ganhos do capital, redução de regulação da economia e controle de oferta da moeda para reduzir a inflação. O que ocorreu no governo Reagan foi uma redução arbitrária de gastos com bem estar social.

> Os gastos em defesa nacional passaram de pouco acima de 22% dos gastos totais no começo dos anos 1980 para mais de 27% em alguns anos do governo. Já os recursos humanos, que ocupavam cerca de 54% do orçamento, se reduziram para 50%...Os gastos em recursos físicos reduziram-se mais drasticamente, passando de mais de 11% antes do governo Reagan, para pouco mais de 6% durante o governo. (Soares, 2010, p.108).

Toda essa deterioração do Estado como aquele que estabelece uma qualidade de vida para o povo, colocando em segundo plano a construção constante desse lugar, em prol do aumento com gastos militares presentes nestes três governos, é um traço forte do cyberpunk, como poderemos ver em obras

[3] Hirohito governou a nação do pré guerra na ascensão econômica dos anos de 1950 a 1980 do país, até a bolha econômica conhecida como *Hensei Boom* que a economia do país vivenciou entre 1987 a 1900.

extremamente conhecidas do subgênero. Como no caso da obra *Starship Troopers* (1998) dirigido por Paul Verhoeven, que se passa em um mundo fictício que dispõe os Estados Unidos como país que só garante cidadania para sua população através do alistamento militar e que tem toda sua economia, política e estrutura social baseados em conflitos armados constantes, expansionismo desenfreado e propagandas de guerra. O caso do Japão, país que também é berço do Cyberpunk, se diferencia em sua estrutura e abordagem. O que ocorreu no Japão pós guerra, foi um projeto de reconstrução do país que resultou no Japão como futuro tecnológico/empresarial do Mundo que dominou o imaginário da década de 1980 (Watanabe, 2011). Na figura 7 fica evidente como o Ocidente começou a ver o Japão adentrando na cultura de países extremamente relevantes política e comercialmente, inclusive nos Estados Unidos.

Figura 7: Comercial com gueixas na cidade de Los Angeles

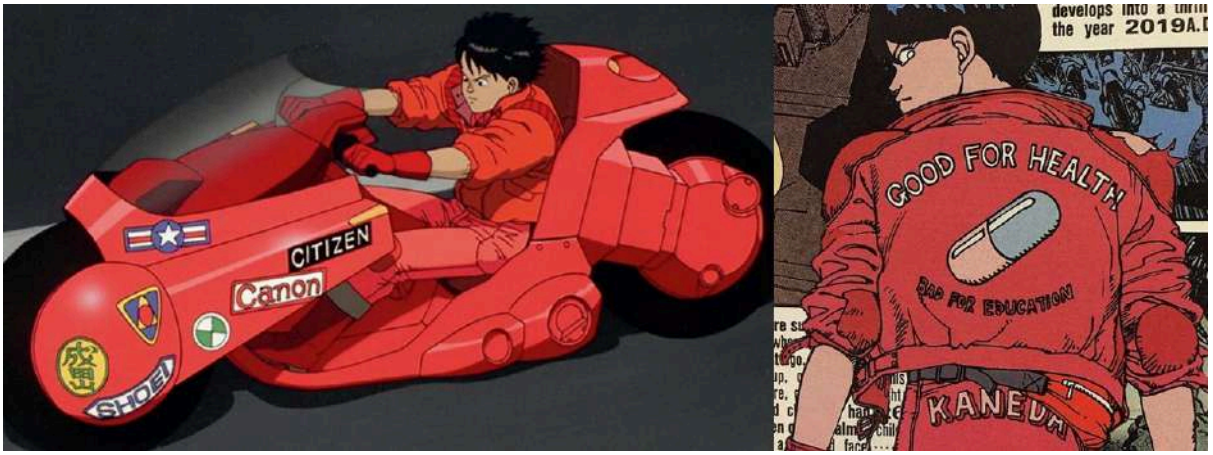
Fonte: Recorte do filme *Blade Runner* (1984) selecionado pelo autor.

O histórico do Japão é importante para entender o porquê dessa projeção de entrada da cultura japonesa no Globo. O país que sofreu com duas bombas nucleares tendo duas cidades inteiramente destruídas, teve a constituição reescrita com supervisão dos estadunidenses que, em sua 9° emenda proibiram, o país de travar guerras e manter as forças armadas. O que muitos afirmam ter permitido à nação focar investimentos na educação, tecnologia, modernização do território e com a verticalização das cidades. Tudo isso com apoio dos EUA, que viram no território nipônico o potencial de que em uma independência política poderia gerar uma aliança com a URSS no pós guerra, principalmente por uma proximidade geográfica (Watanabe, 2011). Além disso, era preciso ter um país para se

apresentar em contraste à China e URSS no período, no século XXI esse fantoche se tornou a Coreia do Sul, que tem mais de 28.500 soldados estadunidenses no território.

Para a reconstrução do país, a cultura de bem coletivo acima do individual se intensificou no japão durante as décadas pós guerra (Watanabe, 2011). A juventude teve de lidar com as consequências da guerra feita pela geração anterior, enquanto tinha o direito de reclamar negado por uma geração conservadora, que nunca conseguiu lidar com a derrota avassaladora de uma guerra expansionista que levou destruição para o próprio território. Essa geração de jovens passaram a se expressar de maneira invisível em uma negação dessa necessidade de encaixar-se, como manivela da nação orgulhosa que os conservadores tentaram pregar e, assim, surgiram grupos como Bosozoku, gangue de motoqueiros que virou uma subcultura em que menores de 20 anos personalizam motos, andam em alta velocidade e sem capacetes cometendo várias infrações (Greenfield, 1994). O objetivo é marcar sua existência mesmo nesse novo mundo, coberto de prédios e que deseja que seus cidadãos existam como formigas em um formigueiro que nunca os recompensas. O personagem Kaneda do mangá e depois longa metragem *Akira* de 1988 dirigido por Katsuhiro Otomo, uma das obras fundadoras do Cyberpunk, representa perfeitamente essa subcultura.

Figura 8: Kaneda em sua moto e também de costas para mostrar a jaqueta.



Fonte: Recorte do filme Akira (1988) selecionado pelo autor e imagem de divulgação.

Sua roupa e sua moto vermelha, em uma busca por contraste na cidade de concreto e luzes, a jaqueta de motoqueiro ilustrada com um alucinógeno usado

pelas gangues e com os escritos “Bom para saúde. Ruim para educação”. Os adesivos na moto para demarcar a personalidade, a calça com o próprio nome escrito e, por fim, o adesivo irônico escrito “cidadão” na moto que representa em si, um ato de rebeldia. Tudo nesse personagem representa essa sensação de desaparecimento na cultura japonesa que exigiu a essas gerações pós-guerra a necessidade de abdicar de si mesmos para construir algo maior. Kaneda olha para o resultado disso com desprezo, por isso não deseja participar dessa sociedade ao mesmo tempo que demarca em sua moto o que ele é: um cidadão. Segundo os dados apresentados pela Embaixada do Japão no Brasil “Entre 1950 e 1970, a porcentagem de japoneses que viviam nas cidades passou de 38% para 72%”, essa migração dos sujeitos em meio ao salto tecnológico pelo boom da indústria, desde aparelhos eletrônicos como no caso da *Sony* e também na indústria automobilística com a *Honda* impactaram o imaginário popular. Por isso, o personagem Kaneda é tão importante para entender esse desconforto.

Ao analisar o cenário político desses três países, as transformações nas obras de ficção científica ao longo das décadas e as crises sociais e políticas dos anos 1980, além da evolução tecnológica que, em vez de emancipar, parecia sufocar a classe trabalhadora, podemos entender o surgimento do sub gênero Cyberpunk como um fenômeno social. As obras associadas a esse subgênero emergiram nesse período e, como será explorado a seguir, dialogam com essas e outras questões da época. Assim, podemos agora adentrar o estudo do Cyberpunk e de suas obras fundadoras.

CAPÍTULO 2. Cyberpunks - Elementos definidores do subgênero e seu surgimento em diversos países

Em 1980, Bruce Bethke escreveu o conto “Cyberpunk”. A história segue um grupo de adolescentes *hackers* que se envolvem em atividades ilícitas no mundo digital, ilustrando sua rebeldia e habilidade com a tecnologia. Na história, acompanhamos um grupo de jovens que usam de seu conhecimento tecnológico para vandalizarem espaços digitais, chegando ao ponto de manipularem reservas de companhias aéreas e até tentarem realizar um grande golpe bancário. O conto foi publicado em novembro de 1983, em *Amazing Science Fiction Stories*, Volume 57, Número 4.

O termo cyberpunk foi usado pela primeira vez neste conto. Apesar deste não ser definidor do gênero, com toda certeza colocou um holofote sobre o que passou a ser usado para definir o subgênero, enquanto outras obras acabaram por definir suas bases. A palavra “cyber” vem de cibernética e é usada por Bethke justamente pelos protagonistas navegarem pelo ciberespaço para cometerem o vandalismo. A palavra “Punk” veio da língua inglesa e era usada para designar um grupo de pessoas que se desviavam do padrão de conduta nos anos de 1970, em geral vistas como “inúteis” para a sociedade. No meio dos anos 70 esses sujeitos passaram a se organizar e demarcar o que seria conhecido como “movimento Punk”, com ideais pessimistas, anti autoritários e igualitaristas. O termo em conjunto foi usado pelo autor justamente para definir os protagonistas de seu conto, os punks do mundo cibernético. Acontece que as obras cyberpunk não são definidas por esses aspectos, isso é apenas um elemento que pode ou não compor essas obras.

As obras que são identificadas como Cyberpunk possuem na década de 1980 o marco de seu início, mas esse subgênero não foi um movimento artístico ou escolha temática que surgiu por meio do diálogo de um grupo de artistas que se influenciaram desde o princípio. O que aconteceu foi que obras de ficção científica, de diferentes formatos e mídias, começaram a sair em localidades diferentes, abordando o gênero da ficção científica de uma maneira bem mais pessimista e até agressiva do que havia acontecido nas décadas anteriores. A contextualização do capítulo anterior procurou colocar em evidência quais os elementos sociohistóricos que levaram ao surgimento dessas obras e aqui veremos quais são as principais

produções, como e porque elas foram identificadas dentro desse subgênero que é um fenômeno social. Sendo assim, primeiro é necessário compreender o que define o gênero Cyberpunk.

2.1 O futuro é distópico

Quando Thomas More escreveu *Utopia* em 1516, ele fez um exercício político de projetar, mesmo que no imaginário, o funcionamento de uma sociedade que todos desejariam. Por utopia se entende um local ideal onde tudo ocorre de maneira perfeita; que pode não ser agora, pois está mais para uma projeção, mas ainda assim, mostra como nos permitimos olhar para o futuro e ver uma sociedade melhor. O conceito de distopia é a antítese da utopia, representando o fim do sonho de uma sociedade ideal. Ela reflete tudo aquilo que não desejávamos para o futuro, ou ao menos o oposto do que esperávamos. O gênero cyberpunk, por sua vez, é uma manifestação distópica, evidenciando os mundos degradantes e caóticos apresentados nas suas obras. Quando pensamos no cyberpunk como uma janela por onde vemos o futuro, ou como um espelho onde o presente se vê refletido, podemos entender melhor como essas obras atingiram aqueles que a experimentaram. Se More imagina uma possibilidade de futuro, os autores Cyberpunk nos provoca afirmando a partir de suas histórias que o futuro acabou hoje, ou melhor, nas histórias que marcaram o início do subgênero, eles acabaram a muito tempo atrás.

Nos universos Cyberpunk temos mundos distópicos, onde majoritariamente vemos uma sociedade individualista, com altos índices de desemprego, pessoas passando fome, um Estado dormente ou irrelevante, além de um constante sentimento de insegurança, seja por falta de leis, ou pelas forças militarizadas serem prioritariamente privadas. Dentro destes mundos, acompanhamos protagonistas totalmente à margem da sociedade e que apenas lutam para sobreviver, por eles mesmos e em casos raros, por alguém muito próximo. Dentro disso, podemos ver como o Cyberpunk pode iluminar às políticas liberais e individualistas que tanto cresceram no período dos anos de 1980, justamente o período de nascimento do subgênero Cyberpunk.

O objetivo dessas obras é encarar o presente através de um espelho que o caricatura, elevando potencialmente os conflitos e problemas que já existem. Não

tratando de uma projeção sobre o futuro. Quando uma obra como o mangá *Alita* (1990-1993) coloca a cidade de *Zalem* flutuante como um paraíso inalcançável e logo abaixo dela fica a cidade da Sucata que vive dos descartes do local acima, não está apenas expressando o imaginário de um mundo corrompido ou colapsado, está ilustrando de maneira exacerbada, às vezes nem tanto, o mundo em que estamos vivendo, em que temos, por exemplo, armazéns de alta tecnologia dentro de uma favela no méxico.

Figura 9 - Exposição da cidade da Sucata e Zalem à esquerda e armazém da amazon a direita

Fonte: mangá Alita (1990-1995) e foto do fotógrafo Omar Martinez

Um elemento que também dialoga entre as duas imagens da figura 9 é que, os canos que podem ser vistos na imagem do mangá e que conectam Zalem a cidade de baixo, são para alimentar a cidade que explora a cidade da Sucata, enquanto como o nome deixa evidente, a cidade de baixo fica apenas sobrevivendo com descartes. O armazém da *Amazon* que aproveita o espaço desvalorizado e toda a estrutura precarizada da região, está ali com tecnologia de ponta e tudo isso não reverbera em uma melhoria de condição daqueles que estão tão próximos do local e em que muito provavelmente muitos até trabalham (Barría, 2021).

O que nos leva a outro passo importante para apontar exatamente o que define uma obra como cyberpunk dentro deste trabalho. O cyberpunk é sim conhecido por ser o subgênero que tem em suas principais características a expressão “high tech and low life”. São histórias em que o universo tem alta tecnologia e, mesmo assim, acompanhamos personagens que estão majoritariamente com uma baixa qualidade de vida, como se mesmo em um mundo altamente tecnológico, as pessoas ainda vivessem na miséria ou a própria tecnologia tivesse levado a isso. O que discorro no tópico a seguir é que mediante a fragmentação da palavra, podemos compreender como esse fator de alta tecnologia e baixa qualidade de vida acontece nas obras cyberpunk. A minha contribuição é então: definir o que é o cyber e o que é o punk dentro da minha compreensão do que é cyberpunk e como uso esses dois elementos para apoiar minhas análises em conjunto o que já entendemos sobre distopias e o termo de comum uso *high tech and low life*.

2.2 O que é o Cyber e o que é o punk: sujeito individualizado e a tecnologia privada

2.2.1 Cyber: a tecnologia privada

A propriedade é sagrada em nossa sociedade, pois é ela que demarca a graça para aquele que trabalha. Sendo as tecnologias o santo graal da propriedade, aqueles que a detém e a desenvolvem são em uma leitura neoliberal, os que mais têm o mérito de estar em uma posição privilegiada em nossa sociedade. Assim sendo, podemos começar a compreender o que torna possível o desprezo pela pessoa em situação de rua e uma admiração alienada que faz com que sujeitos defendam ferozmente o direito do dono de uma mansão com quarenta quartos, que não tem nem ao menos cinco deles sendo usados de ter essa propriedade. Aqui é preciso entender uma questão ainda mais complexa que Karl Marx traz à tona no seu livro *O capital - capítulo XXIV - A assim chamada acumulação primitiva* em que traz à tona os processos históricos, que a partir de ações de grupos específicos, passa a tomar os meios de subsistência de parte do povo, assim criando uma situação de vulnerabilidade que permitiria a exploração de toda uma classe.

> [...] um processo que transforma, por um lado, os meios sociais de subsistência e de produção em capital, por outro, os produtores diretos em trabalhadores assalariados. A assim chamada acumulação primitiva é,

> portanto, nada mais que o processo histórico de separação entre produtor e meio de produção. Ele aparece como “primitivo” porque constitui a pré-história do capital (Marx, 2015, p.340)

A partir das palavras de Marx, entendemos que a propriedade privada é uma tecnologia. Marx argumenta que a tecnologia é um meio pelo qual os seres humanos transformam a natureza para atender às suas necessidades materiais. No entanto, ele também destaca que o uso da tecnologia está intrinsecamente ligado ao modo de produção vigente, ou seja, às relações de produção e à estrutura de classes. Sendo a propriedade privada criada pela humanidade e tendo como objetivo facilitar a vida humana (de alguns sujeitos), logo ela é uma tecnologia. O problema está em entender que tecnologias não servem inerentemente para melhorar a vida humana como um todo, mas em prol daquele que a detém. Assim sendo, podemos compreender a partir da propriedade privada como a tecnologia serve a seus detentores.

No capítulo 13 do livro *O Capital, Livro I* (2023), nomeado de *Maquinaria e Grande Indústria*, Karl Marx explica que no sistema capitalista, a função da máquina não é o que geralmente entendemos para a humanidade. Ela serve dentro do modo de produção para diminuir a participação do sujeito assalariado na criação dos meios de subsistência, tornando-o mais facilmente substituível. Isso ocorre porque apertar um botão de acionamento se torna infinitamente menos complexo, do que moldar uma barra de ferro com um martelo. Podemos perceber que a máquina, por exemplo, a prensa mecânica, exerce uma função aproximada a do martelo do ferreiro, o problema é que o martelo funciona junto de uma técnica e ainda é ferramenta pertencente ao trabalhador, esta que tem baixa complexidade de criação e seu valor está intrinsecamente ligado a habilidade dele. A máquina, no caso a prensa, aumenta a produção, diminui (mas no caso não “aumentaria” o tempo livre, já que o trabalhador estaria sendo substituído?) O tempo livre do trabalhador através da automação e aliena o proletariado de sua criação. Esta máquina não lhe pertence, a capacitação necessária para usá-la é extremamente baixa e seu funcionamento é quase independente. A esteira impede qualquer tipo de autocontrole, o corpo do assalariado se torna nesse sentido, apenas uma extensão da maquinaria. O trabalhador é, nesse caso, não um artesão que participa de todo o processo de criação de sua obra e tem controle sobre tudo como agente ativo, a função do proletariado é, nesse sistema, tão essencial como a de qualquer outro

parafuso, ou pelo menos, este é o desejo daqueles que controlam a criação da maquinaria moderna.

Marx inicia o texto com uma citação de Stuart Mill: “É questionável que todas as invenções mecânicas já feitas tenham servido para aliviar a faina diária de algum ser humano” (2013, p.445). A questão a ser levantada nesse trabalho é: A função da tecnologia é virtualmente diminuir o trabalho humano, então por que, se isso acontece, temos um problema? Porque o que foi desvirtuado no modo de produção capitalista foi o trabalho. Ou seja, a tecnologia não tem como função melhorar a qualidade de vida da humanidade, ela serve como mecanismo de manutenção de poder, e a propriedade privada entra nessa definição, como pode ser visto a seguir.

A função da produção de alimentos não é alimentar, é gerar lucro. A função da construção de residências não é a da moradia, é a especulação imobiliária. O desemprego é, então, causado para gerar excesso de massa de trabalho para precarizar as condições do trabalhador, já que este não tem força individual para negar as condições impostas pelo dono dos meios de produção. Bom, a resposta para os três exemplos é que a função da tecnologia no mundo depende de quem detém os meios de produção. O “avanço da tecnologia” não existe para a sociedade, o que existe são mudanças tecnológicas que podem inclusive levar à destruição de mais e mais vidas. Como o que vemos com a invenção da bomba atômica, a escavação de minérios que destroem regiões inteiras onde vivem populações nativas, a super produtividade que vem enchendo o oceano de microplástico e o racismo e suas atualizações, todos estes problemas são fruto de tecnologias usadas em prol de um grupo específico, no caso, beneficiar a burguesia.

O cyberpunk mostra como a tecnologia não define nenhum tipo de avanço social, pois tecnologia é equipamento para técnica, ela não expressa ação para com o sujeito, quem determina o valor da tecnologia, é aquele que a detém. Ou seja, de nada adianta a existência do automóvel se ele apenas é acessível para quem tem o dinheiro para comprar. O automóvel não existe para grande parte da sociedade, ainda mais levando em conta como os processos tecnológicos envolvem em muitos casos o “lobby” de grandes empresários que vão priorizar seus interesses mesmo em detrimento de algo que vá fazer bem para a maioria.

Por fim, defino o que compreendemos sobre tecnologia no Cyberpunk neste tópico como a parte cyber. A tecnologia que serve de instrumento para garantir e continuar a exploração dos sujeitos individualizados, ela é: as forças militares que oprimem em casos de emergência, os direitos autorais sobre medicamentos que podem salvar vidas, a especulação imobiliária que impede as pessoas de terem onde morar, as redes sociais que nos viciam em um infinito ciclo de reações de ódio entre grupos e a mídia que propaga aquilo que mais lhe interessa. O cyber é como as imagens trazidas em obras como *Akira* (1988) e *BladeRunner* (1984) que serão desenvolvidas no tópico 2.3, que injetam no nosso imaginário a verticalização das metrópoles como a opressão das classes ditas como mais baixas, fazendo desses prédios um tipo de escada difícil de subir, porém almejada por todos. Deste modo, o que faz essa desigualdade ainda persistir, também é a ilusão de poder alcançar o topo desses arranha céus. O que leva ao próximo elemento essencial para se entender o cyberpunk, os sujeitos nele produzidos.

2.2.2 Punk: O sujeito individualizado

Procuro neste tópico trazer à tona um dos elementos que uso para definir o cyberpunk, neste caso, vamos fazer um estudo do sujeito que protagoniza essas histórias, este sendo uma nova definição do punk dentro do subgênero. O sujeito solitário que luta pelo seu bem estar e no máximo de alguns mais ao seu redor. No que entendemos sobre neoliberalismo, como vimos no capítulo 1, o discurso individualizante passou a tomar conta do imaginário popular não só através das falas de grandes líderes mundiais, como Margareth Thatcher que afirmava não existir sociedade, que como representante do Estado, eximia este de qualquer responsabilidade sobre as mazelas nas vidas dos sujeitos, como também por políticas que procuraram enfraquecer os movimentos trabalhistas no período. Essa individualização poderá ser vista em todos os protagonistas das obras cyberpunk, sujeitos que vivem em uma zona cinza, gostam de alguns ao seu redor, isso quando não são apenas solitários, e fazem o necessário para sobreviver sem acreditar em nenhuma estrutura social que possa ajudá-lo, ele vive contra o Mundo. Para entender essa individualização melhor passamos por como a sociedade mudou de sujeitos de obediência para sujeitos de desempenho.

> Para elevar a produtividade, o paradigma da disciplina é substituído pelo paradigma do desempenho ou pelo esquema positivo do poder, pois a partir de um determinado nível de produtividade, a negatividade da proibição tem um efeito de bloqueio, impedindo um maior crescimento. A positividade do poder é bem mais eficiente que a negatividade do dever. (Byung, 2015, p.25)

Em seu livro *A sociedade do Cansaç*o (2015), Byung-Chul Han mostra as metamorfoses do capitalismo tardio, que mudou a propaganda ideológica não mais colocando apenas aqueles que fogem às regras como fracassos, como também todos aqueles que não exercem a todo momento uma espécie de eficiência dentro das rodas do capitalismo. Tornando os sujeitos máquinas de produtividade. E isso dialoga diretamente com os sujeitos individualizados do Cyberpunk, pois na sociedade do desempenho, o cansaço é individualizado e destrói qualquer senso de comunidade (Byung, 2015, p.71), ele queima o sujeito internamente que se vê como falho por não conseguir alavancar sua produtividade.

Percebam que o sujeito individualizado e que coloca a carga de sua tragédia em si mesmo é exatamente o que o capitalismo neoliberal deseja. Um sujeito que não se mobiliza como comunidade porque nem ao menos se vê como parte de uma. É preciso ter força para seguir e conseguir conquistar tudo por si.

> “Nota-se que ser contra a austeridade é, inicialmente, uma falta moral, um desrespeito ao trabalho de terceiros, além de uma incapacidade infantil de retenção e poupança. Criticar a austeridade é assim colocar-se fora da possibilidade de ser reconhecido como sujeito moral, autônomo e responsável.” (Safatle, 2021, p.18)

No livro *Neoliberalismo como gestão do sofrimento psíquico* (2021) de Safatle, podemos entender que esse processo de individualização e culpabilização ocorre em todas as instâncias. Desde a austeridade que enfraquece o potencial do Estado de oferecer uma estrutura que coloque o sujeito em uma posição menos vulnerável, a tratar aquele que nesta situação passa por diversas dificuldades como único responsável e que qualquer desejo que passe por uma mudança estrutural é digno de julgamento. O neoliberalismo está dentro dessa estrutura de pensar uma engenharia social. O sujeito precisa crescer; o Estado é um atraso, por ser um péssimo gestor, segundo o discurso empresarial e de alguns dos líderes do próprio

estado. Então para o sujeito crescer ele precisa ser livre deste que só atrasa o sucesso dos sujeitos.

> Isso significava, concretamente, retirar toda a pressão de instâncias, associações, instituições e sindicatos que visassem questionar tal noção de liberdade a partir da consciência da natureza fundadora da luta de classe… passar do social ao psíquico e levar sujeitos a não se verem mais como portadores e mobilizadores de conflitos estruturais, mas como operadores de performance, otimizadores de marcadores não problemáticos. (Safatle, 2021, p.25).

O sujeito do cyberpunk pode ser desiludido, desafortunado, apático e que não se conecta com as estruturas para nada além de seu interesse, mas ele nunca para de funcionar e no fim acaba sempre sendo instrumentalizado em algum momento da história. Então em minha definição: O Punk do cyberpunk é esse sujeito sem fé que em ainda sim é instrumento do sistema, mas que apenas em lutar por sobreviver acaba em algum momento sendo agente da resposta/reação que o autor(a) trás para essas obras tão fatalistas.

2.3 Cyberpunks

As obras Cyberpunk se apresentam majoritariamente de maneira distópica, o sonhar pelo mundo utópico por meio da tecnologia foi se esvaindo, então acreditar em um futuro promissor foi algo que perdeu força ao longo do último quarto do século XX e do início do século XXI, do futuro sonhado no início do século XX. Essas obras podem ser identificadas por um tropo relativamente simples: *Hightech and lowlife.* Ou seja, alta tecnologia e baixa qualidade de vida, o que faz parecer que existe uma relação direta entre esses dois aspectos que se relaciona de maneira causal, inerente a qualquer variável. Porém, não é o que essas obras querem mostrar. Esses mundos com alta tecnologia, tem baixa qualidade de vida por uma razão um pouco mais complexa, não se trata apenas da evolução tecnológica ter levado a humanidade a uma espécie de apocalipse eterno, é como aqueles que detém da tecnologia, a usam para explorar em todas as instâncias a vida dos sujeitos. Outro aspecto de essencial importância a se entender é que essa exploração é ainda mais facilitada, pelo fato de que nesses universos os sujeitos são majoritariamente individualizados, pelas políticas neoliberais. Para a

pesquisadora Adriana Amaral (2006), que fez um profundo estudo do subgênero no livro *Visões perigosas*, ao decompor o termo, a compreensão de seu significado em conjunto se torna ainda mais clara.

> decompondo o termo cyberpunk, encontramos de um lado o cyber, remetendo à cibernética de Wiener e à noção grega de governo (no sentido de controle). Do outro lado temos a noção do punk, tanto como movimento musical como ideológico. O cyber nos remete às origens filosóficas e também literárias do conceito, enquanto o punk traz à tona o lado da contracultura, do protesto, do não-controle, do underground, da atitude *hackers*, da experiência empírica das tribos urbanas ligadas à tecnologia (Amaral, 2006, p.74).

O fato dessas duas palavras tão populares nos anos de 1980 se misturarem e se materializarem no subgênero do Cyberpunk só reforçam seu caráter de fenômeno social. Franco Berardi (2009), coloca os Punks em evidência quando diz “No ano de 1977, quando a banda punk anarquista Sex Pistols disse pela primeira vez “não há futuro”, a frase foi recebida como provocação paradoxal” (2009, p.7). São os Punks, o resultado de uma juventude afogada em angústia, ressentimento de diferentes gerações e que celebram a rebeldia, que protagonizam as obras do subgênero. Afinal, antes de mais ninguém, perceberam que o futuro havia chegado e ele era trágico. E ao se estudar as obras iniciais do fenômeno, podemos compreender o uso do termo punk e cyber de maneira ressignificada.

Quando lemos *Neuromancer* (1984), livro escrito pelo autor canadense William Gibson, marco inicial da literatura Cyberpunk, acompanhamos a jornada de Case, um *hacker* que teve tirado dele a capacidade de adentrar no mundo cibernético (mundo virtual), por ter sido pego roubando dados do seu chefe. Nesse protagonista, vemos um sujeito totalmente dependente da tecnologia, fadado a viver sozinho, sem confiar em ninguém, inserido em uma sociedade totalmente decrépita e que só funciona para alguns sujeitos. Não é uma falência, é uma distopia. No topo dos prédios há sim pessoas que vivem muito bem e estas vivem bem não apesar de tudo, e sim graças a o que acontece lá embaixo. Case trabalhava hackeando para quem pagasse mais, não havia escrúpulos no que fosse necessário para sobreviver e isso define muito bem os personagens que protagonizam as obras do subgênero. Logo no começo da história, já vemos o narrador afirmar que “Case matou dois homens e uma mulher por quantias de dinheiro que um ano antes teriam parecido ridículas” (Gibson, 2016, p. 26). Para o personagem, esses assassinatos não detêm nenhum peso, essa informação não está dada para julgarmos o personagem. Ela é

colocada logo no início da obra para entendermos em qual universo estamos inseridos e como a vida humana e a empatia foram desvalorizadas.

O protagonista do Cyberpunk vive um dia após o outro, apenas fazendo o que pode para sobreviver. Ele tenta usar ao máximo os recursos presentes naquela realidade, além de não mais se importar com o próximo. Esse indivíduo nem sempre possui escrúpulos e não se importa com ninguém. Não acredita na existência de instituição ou estrutura social que se importe com a classe à qual pertence, ele nem ao menos se reconhece como parte de uma classe, existe apenas o eu. Para viver, ele luta por si e talvez por mais alguns de seu círculo social imediato, “Ele é o sujeito neoliberal, empresário de si mesmo” (Safatle, 2021, p. 30). Tudo isso se sustenta porque esse sujeito não se vê, na grande maioria das obras do subgênero, como alguém que luta ativamente por alguma mudança estrutural. Como a perspectiva de mudança não existe, não há uma possibilidade de futuro diferente. Percebam como esse elemento de uma realidade imutável dialoga diretamente com o conceito de “fim da história” de Francis Fukuyama citado no capítulo anterior.

Antes mesmo de Neuromancer tivemos o longa já citado anteriormente: *Blade Runner* (1982), dirigido pelo britânico Ridley Scott. Considerado o marco inicial do cyberpunk no cinema *Hollywoodiano*. Na época do lançamento do filme, Gibson autor de *Neuromancer* ficou chocado com as semelhanças com sua história, e teve medo de ser acusado de ser apenas um imitador, o autor afirmou que por sorte o filme acabou não sendo um sucesso no lançamento e seu livro que estava quase concluído não sofreu com comparações. Apesar de que poucos anos depois essas obras explodiram em conjunto com a popularidade do subgênero.

O filme do diretor britânico, adaptou o livro *New wave* de Philip K. Dick, trazendo para a tragédia dramática personalista do livro, o corporativismo neoliberal imperante nos anos de 1980. O que *Blade Runner* trouxe para o gênero, foi uma materialização da estética pessimista do futuro que estava sendo alcançado pela “América” através dessa dominação empresarial das estruturas sociais. A Los Angeles do universo de *Blade Runner* é extremamente verticalizada, poluída e basicamente condenada, assim como todo o planeta Terra. A poluição impera, há nuvens de fumaça, chuvas ácidas e tempestades o tempo todo. Nesse sentido, não ver a luz do céu, deixa em evidência que não há esperança, não há horizonte.

Figura 10: Primeiro plano do filme Blade Runner mostra a cidade de Los Angeles

Fonte: Recorte do filme *Blade Runner* (1984) selecionado pelo autor.

A figura 10 lembra exatamente a cidade que Gibson descreve em Neuromancer desde a primeira linha de seu livro “O céu sobre o porto tinha cor de televisão num canal fora do ar” (Gibson, 2016, p. 24) A cidade predava sua população, esses que viviam como invasores em um organismo que parece estar a todo momento os cuspindo. Ao fundo é possível ver as pirâmides que pertencem a Mega corporação que domina esse universo, a *Tyrell Corporation*, criadora dos replicantes, tecnologia que permeia a mitologia desse mundo. Os mais ricos basicamente não vivem mais na Terra, estão em colônias espaciais e até a força de trabalho em sua maioria, não é mais humana. São usados replicantes para os trabalhos dos mais variados tipos, restando ao proletariado, aqueles que só têm a força de trabalho como meio de subsistência, numa sociedade em que eles são desnecessários, viverem à margem.

O protagonista do filme Deckard, se sente diferente dos demais, é um detector de replicantes, estes que são escravizados por estarem classificados em uma categoria menor que a humana, e que são caçados quando fogem de seu trabalho. Não podem viver livremente. É curioso que Deckard, que recebe a função de caçar os replicantes fugitivos, se vê como alguém acima deles, mas ao longo do filme começa a entender seu lugar nessa estrutura. O longa brinca durante toda a exibição da película, com uma pulga atrás da orelha do protagonista. Não há como identificar os replicantes biologicamente. É possível fazê-lo através de uma espécie de questionário, seguido de uma análise psicológica para identificar sutís diferenças nas experiências vividas pelos replicantes que evidenciam sua artificialidade perante

os humanos. Acontece que ao se interessar por uma replicante específica e ao decorrer da trama, conseguir encontrar alguns dos replicantes, matá-los e, no fim, ser derrotado e também salvo por este, Deckard percebe uma coisa, ele não é tão diferente assim desses “andróides”. A única coisa que fez eles serem caçados e não aceitos, foi o fato de terem negado servir dentro de uma estrutura de exploração violenta que lhes tirava o direito de qualquer experiência legítima de vida. O protagonista ao perceber tudo isso, faz a escolha de ir embora com sua amada, embora para onde? Isso não importa, mas essa partida é a resposta do Ridley Scott para essas estruturas, é preciso ao menos negar fazer parte disso tudo, e na corrida de ratos, se reconhecer no seu lugar. Por isso, a dúvida com que todos ficaram no final do filme, se Deckard era ou não um replicante, é irrelevante. Ele era muito mais parecido com um do que com aqueles que eram seus donos, logo, ser ou não um replicante pouco importava.

A forma como Ridley Scott compõe a primeira cena em que o protagonista Deckard aparece no filme, já comunica de maneira primorosa como no Cyberpunk, o Punk é esse sujeito solitário, isolado e ao mesmo tempo cercado de pessoas. A solidão metropolitana, dominada pelo fluxo constante, faz com que todos estejam em uma corrida na qual é impossível vencer. O personagem surge em meio a um plano em movimento que se inicia descendo do topo dos prédios e vai se aproximando da multidão, logo após uma propaganda vinda de um dirigível que afirma: “Uma nova vida espera por você fora das antigas colônias. A chance de começar de novo”, colocando o elemento neoliberal que trata toda e qualquer adversidade como uma oportunidade para você como indivíduo crescer. Quando o personagem finalmente aparece no meio da multidão, ele está deslocado, como é possível ver na figura 11, no canto e parado, enquanto todos estão em movimento.

Figura 11: Aparição do protagonista Deckard, destacado por traço azul.

Fonte: Recorte do filme *Blade Runner* (1984) selecionado pelo autor.

A composição dessa cena na figura 11 se comunica com o espectador mediante diversos elementos. A chuva no cinema é usualmente um intensificador dramático, ou seja, se uma cena acontece na chuva, é porque o acontecimento é tão importante que mesmo esse elemento que geralmente tentamos evitar, não é forte o suficiente para impedir o acontecimento. Como um casal que discute na chuva e termina com um beijo. Aqui a escolha da chuva é um elemento incluído como um ruído. Ele existe de maneira constante e é um incômodo que já está naturalizado nesse universo. Ridley Scott coloca a chuva como banal, tudo é tão intenso e corrido que não dá pra parar por causa dela, não dá pra esperar a chuva acabar, ela não irá parar. A chuva é um elemento que intensifica a poluição desse mundo, da metrópole que segue um fluxo imparável, essa correria que só pode existir no mundo neoliberal. Outro aspecto na imagem que há de ser destacado é como em poucas imagens a globalização fica evidente, principalmente através de uma projeção de como o Japão tomaria o mundo no futuro. Letreiros em japonês, vários asiáticos nas ruas, o neon predominante e, logo em seguida, o personagem vai comer em um restaurante japonês de rua, sendo abordado por policiais e chamado para sua missão.

Figura 12 : Deckard decola em direção ao prédio da polícia.

Fonte: Recorte do filme Blade Runner (1984) selecionado pelo autor.

A Figura 12 reforça um pouco do encantamento que o diretor quer nos passar sobre esse mundo. A tecnologia do carro voador, a propaganda nos prédios e toda a verticalidade possibilitada por toda essa evolução da tecnologia nunca é negada. A questão é a quem pertence e qual a função de toda essa evolução. O tom melancólico da trilha sonora reforça uma desilusão do encantamento. Os helipontos que estão no topo dos prédios, para receber esses carros/naves servem apenas a algumas corporações. A própria polícia leva Deckard a força para colocá-lo em encalço pelos replicantes mesmo contra a sua vontade. O personagem que é uma homenagem, assim como o filme, ao cinema noir, já está cansado e descrente de qualquer valor naquilo que faz, então suas ações ao decorrer do longa, são atos de alguém que não tem escolha. O capitão fala para Deckard antes dele aceitar a missão “If you are not a cop, you are little people” em portugues ficou “se você não é um policial, você é gentinha”. A violência está na estrutura, ou seja, a própria polícia é uma tecnologia. Aqueles fora dessa corporação não são pessoas, são alguém menor.

Logo no início da obra, Deckard já está sendo colocado à margem, ou melhor, no fundo da estrutura, sendo estratificado. Isso acontece textualmente quando ele é colocado contra a parede e entendendo que se não é policial, não é ninguém, e acontece imageticamente, quando o primeiro plano do longa coloca essas pirâmides e verticalidade mostrada na figura 9, para, só depois, apresentar o personagem no fundo dessa metrópole, sem ao menos ele estar centralizado em

seu primeiro plano. A imagem da figura 11 em que ele é levado acima pela polícia por fim, mostra um dos únicos caminhos que podem levar as pessoas lá de baixo para algum tipo de ascensão ou pelo menos trazer um alívio, fazer parte das corporações e instituições que comandam tudo.

O quadrinho inglês *Juiz Dredd*, roteirizado por Pat Mills e visto por pesquisadores como uma obra proto cyberpunk, tem em seu cerne uma premissa que dialoga em muito com a questão das forças policiais serem uma das únicas formas de fugir do esmagamento causado pela metrópole no mundo Neoliberal. A primeira edição da revista do personagem Juiz Dredd foi lançada em 5 de março de 1977 e nesse universo nós acompanhamos o personagem Dredd, que vive em *Mega City-one*, uma gigante metrópole que fica no leste dos Estados Unidos. A cidade é marcada por falta de espaço, recursos e infraestrutura. Prédios imensos e favelas superlotadas formam uma paisagem urbana caótica e incontrolável. Os juízes, cargo do protagonista, na verdade não apenas julgam crimes.

O personagem faz todo o processo judiciário, pois com toda a acumulação de problemas nessas metrópoles, aqueles no poder julgam necessária uma aceleração nesse processo dito burocrático. Então os juízes são: policiais, promotores, juízes e por fim carrascos. Ou seja, em meio a uma ocorrência um juiz pode executar o criminoso ali mesmo e concluir dar como concluída a ocorrência. Esse processo simplesmente anula os direitos dos cidadãos, ou de pelo menos a grande maioria da população, que vive majoritariamente de auxílios. A profissão de juiz é uma das únicas que existe nesse sistema. Como a cidade é quase toda automatizada, 97% da população vive de um auxílio governamental que por não cobrir todas as necessidades e manter a população ociosa em um ambiente de violência, torna a existência dos juízes ainda mais “necessária”.

Figura 13 : Juiz Dredd e Megacity-one ao fundo na esquerda, capa à direita

Fonte: coleção Judge Dredd complete case files 16 e 11.

Na figura 13 temos duas imagens da revista em quadrinho do personagem Juiz Dredd. À esquerda temos um painel da última página da edição 756, lançada em 1991. Na ilustração vemos o personagem em sua moto refletindo sobre as desgraças que ocorreram durante a história da edição. A cidade ao fundo é *Mega City-one* e tem suas similaridades com a Los Angeles de Blade Runner, escura sem a luz do sol, mas iluminada pela tecnologia, além de uma verticalidade gritante, como nesse universo a presença de carros voadores não é algo comum, temos esses viadutos que dividem o espaço aéreo com os prédios. Pelo trabalho de cores podemos perceber o tom mais pessimista, as cores das torres mais parecem um ferrugem, como se a cidade inteira estivesse em decomposição. As falas do balão de pensamento do protagonista fecham com chave de ouro “Mega-city One… 800 milhões de pessoas e todas elas são potenciais criminosas. A mais maligna, violenta cidade da terra…mas, Deus me ajude, **eu amo isso.**” A ironia do Juiz Dredd como protagonista dessa história proto cyberpunk, está no contraste que ele faz com o que são os protagonistas cyberpunk padrões, fugitivos, foras da lei, pessoas à margem, já corrompidas por todo o ambiente em que estão inseridas. Dredd é agente do sistema; os juízes controlam essas cidades; há estátuas deles

em todo lugar. O personagem é por si só um totem; nunca tira a máscara, não tem rosto.

A direita na figura 13, temos a capa da “Judge Dredd complete case files 11”. Nela vemos algo interessante que acontece na maioria das ilustrações do personagem: os reflexos no visor do capacete refletem o símbolo da SS, organização paramilitar nazista que se tornou uma das principais instituições da Alemanha durante o regime nazista. O juiz Dredd era uma sátira dos autores a instauração de regimes comandados por esses homens que seguem fielmente a lei. O personagem é interessante por ser incorruptível, acreditar fielmente em tudo que faz e seguir a lei da maneira mais literal possível. A provocação está em refletir sobre como ser fiel às leis e instituições em um regime fascista, só faz de você mais um que soma a esse regime. O curioso é que esse aspecto se repete em Blade Runner que foi lançado anos depois, com Deckard tentando fugir dessa posição de caçador de andróides, mas ele é puxado de volta, pois assim como no universo de Dredd, não ser um agente da lei, faz de você um potencial criminoso e nada mais.

Essa visão do personagem, expressa na afirmação de que todas as 800 milhões de pessoas da cidade são potenciais criminosas, é bem semelhante até com a dos militares brasileiros. No estudo feito pelo antropólogo Celso Castro, intitulado *O espírito militar: um estudo de antropologia social na Academia Militar das Agulhas Negras* (1990), o autor mostra como os cadetes são socializados de maneira totalmente diferente, para se sentirem como a parte da sociedade. Os civis passam por consequência, a serem vistos como ameaças ao ideal de nação militar. o treinamento da Academia Militar dos Agulhas Negras (AMAN) deixa explicita as diferenças entre os civis e militares. Como é possível visualizar na figura 14.

Figura 14 : quadro com informações da AMAN comparando militares e civis

Fonte: Imagem gerada pelo programa Greg News sobre a AMAN

Os militares brasileiros, dentro de seu próprio programa de formação, colocam a população como uma espécie de inimigo interno. Levando em conta o histórico das forças armadas do país, como o golpe de 1964, o massacre de canudos em 1897, o uso das forças armadas em operações policiais nas favelas do Rio de Janeiro, como a ocupação do complexo do alemão em 2010 e por fim a tentativa de golpe mais recente em 2022, em que das 37 pessoas indiciadas pela polícia federal, 25 são militares. Nós podemos entender como os militares brasileiros são treinados desde cadetes a ver a população como inimiga. A identidade deles é militar e a dificuldade de socialização para além desse círculo também reflete essa formação.

Trazer o exemplo brasileiro pode se parecer uma espécie do desvio do objeto de estudo, porém os militares de nosso país, dialogando com o período histórico do

estudo Celso Castro (década de 1980), além de todas as crises políticas acontecidas na américa latina por meio de golpes militares, que acabaram por serem agentes do imperialismo estadunidense, inserindo as políticas neoliberais e apagando qualquer chama de governabilidade popular nas décadas de 1960 até 1990 (Wasserman, 2017) parecem estar refletidas também nesse personagem criado por autores de esquerda de outro continente.

Dando continuidade com outra obra que faz parte da tríplice das origens do Cyberpunk, passamos a comentar “Akira” (1982-1990), mangá do autor japonês Katsuhiro Otomo e que também ganhou um filme em 1988, o qual demorou três anos para ficar pronto. O mangá já citado no texto conta a história de Tetsuo e Kaneda, dois adolescentes que se conhecem desde muito pequenos, membros de uma gangue de motoqueiros. A trama se passa em *Neo Tokyo* no ano de 2019, cidade que foi construída do lado da Tóquio original, após uma explosão nuclear ter destruído a capital original trinta anos antes. No caso de Akira, o que Otomo está fazendo é um exercício de reimaginação do pós segunda guerra. As histórias do universo Cyberpunk nunca se passam em um futuro muito distante, já que, como foi afirmado anteriormente, a derrocada da URSS foi acabando com a percepção sobre possíveis futuros, tendo como prego final o “fim do futuro” de Fukuyama. O que restou para a FC, foi colocar um teto extremamente curto para suas histórias futuristas, tanto é que a grande maioria das obras Cyberpunk pré novo milênio, tiveram sua linha temporal ultrapassada ou estão extremamente próximas de 2024, ano anterior ao da finalização deste texto. *Blade Runner* se passa em 2015, *Neuromancer* (1984), próximo a 2020, *Robocop* (1987) se passa em 2028 e *Johnny Mnemonic* (1995) ocorre em 2021.

Essa proximidade temporal provoca o espectador com o elemento mais forte e muitas vezes ignorado da ficção científica e que o cyberpunk mais trouxe à tona. Essas obras são sobre o hoje, ao colocar a trama do mangá “Akira” em uma sociedade com jovens que não vivenciaram uma guerra nuclear e que não entendem o horror desse passado, ao mesmo tempo que, mesmo assim, esses personagens precisam sofrer as consequências dessas tragédias. Entendemos como Otomo queria fazer a sociedade japonesa encarar de frente os demônios que são crias da guerra: a juventude sem perspectiva e que se vê explorada.

Um aspecto que em muito se diferencia esta obra de “Blade Runner” e de “Neuromancer”, é o papel do Estado. No caso da obra japonesa, ele ainda se faz extremamente presente, e é quase que totalmente dominado pelo setor militar. É importante deixar claro que colocar os militares no poder em uma obra distópica japonesa faz muito sentido, quando vemos que historicamente o país sofreu sua maior tragédia por consequência do governo militar japonês, as duas bombas atômicas que atingiram Hiroshima e Nagasaki.

Esses militares estão o tempo todo sugando todo o orçamento do país, com a justificativa eterna de que uma guerra está por vir. Esse temor tem nome, Akira. No caso, o orçamento está sendo usado para fazer experimentos em crianças, que no fim das contas o exército queria usar como arma militar. No caso do cyberpunk Japonês, tendo sua origem nessa obra, o que fica evidente é um temor pela instrumentalização dos sujeitos. O Kaneda, um dos protagonistas que logo no final do primeiro volume acaba se entregando aos militares para receber ajuda pelos poderes. Ao se aproximar do general, recebe primeiramente um número, 41. Antes de mais nada é necessário que ele entenda que ele não existe mais individualmente, ele é um número, e mais do que isso, ele é a continuidade de um projeto. Outra vez temos na militarização uma das poucas escolhas dentro da estrutura de opressão e exploração Cyberpunk. Ainda mais levando em conta como os protagonistas dessa obra em específico todos estudam em uma escola técnico profissionalizante, mas são delinquentes com poucas chances de se formarem e que sabem que através disso não conseguirão nenhuma espécie de ascensão ou estabilidade. As figuras paternas inclusive se fazem ausentes na obra, mostrando uma espécie de abandono em vida, algo extremamente comum no país, que tem desde os anos de 1980 jornadas de trabalho semanais entre as maiores do mundo, levando a fenômenos como o Karoshi[4].

Outras obras do gênero e também do Japão tratam dessa crise da instrumentalização. Em *“Ghost in The Shell”* (1995), Mamoru Oshii colocou a protagonista Major Mokoto por uma crise existencial durante todo o longa. A personagem é uma ciborgue que teve absolutamente todo seu corpo trocado por implantes, só o que restou foi sua memória. Trabalhando para uma divisão do

[4] A palavra “Karoshi” tem origem japonesa, onde sua descrição dá-se pela morte do excesso de trabalho.

Estado de crimes tecnológicos, descobre a existência de um hacker que coloca memórias em pessoas. A crise latente da major explode. Quem é ela, o que é ser vivo, quais são suas verdadeiras vontades, até onde o desejo por controle do governo vai. E tudo isso se expande ao descobrirmos que o hacker é uma inteligência artificial que ficou senciente, lutou por sua liberdade e está em busca de uma forma de entender se ele é ou não uma forma de vida válida. Mokoto e a IA se encontram nesse meio termo da crise com o que é ser humano/vivo e encontram uma solução na libertação dessa condição, encontrando uma nova forma de vida que é resultado dessa fusão.

Para isso, foi preciso, primeiramente, ter absoluta certeza de que não restaria rastros de sua existência para a instituição a qual eles sempre pertenceram. Mokoto havia afirmado em um momento do filme que suas próteses pertenciam à instituição. O nível de controle era absoluto, tanto é que durante todo o longa a cidade sempre pareceu ser representada em uma verticalidade que engolia a todos, como no mergulho inicial do longa. Porém, no fim, ela olha para essa cidade do topo de um morro e parece muito mais viva e cheia de possibilidades.

Figura 15 : Primeira cena em que a Major Mokoto aparece

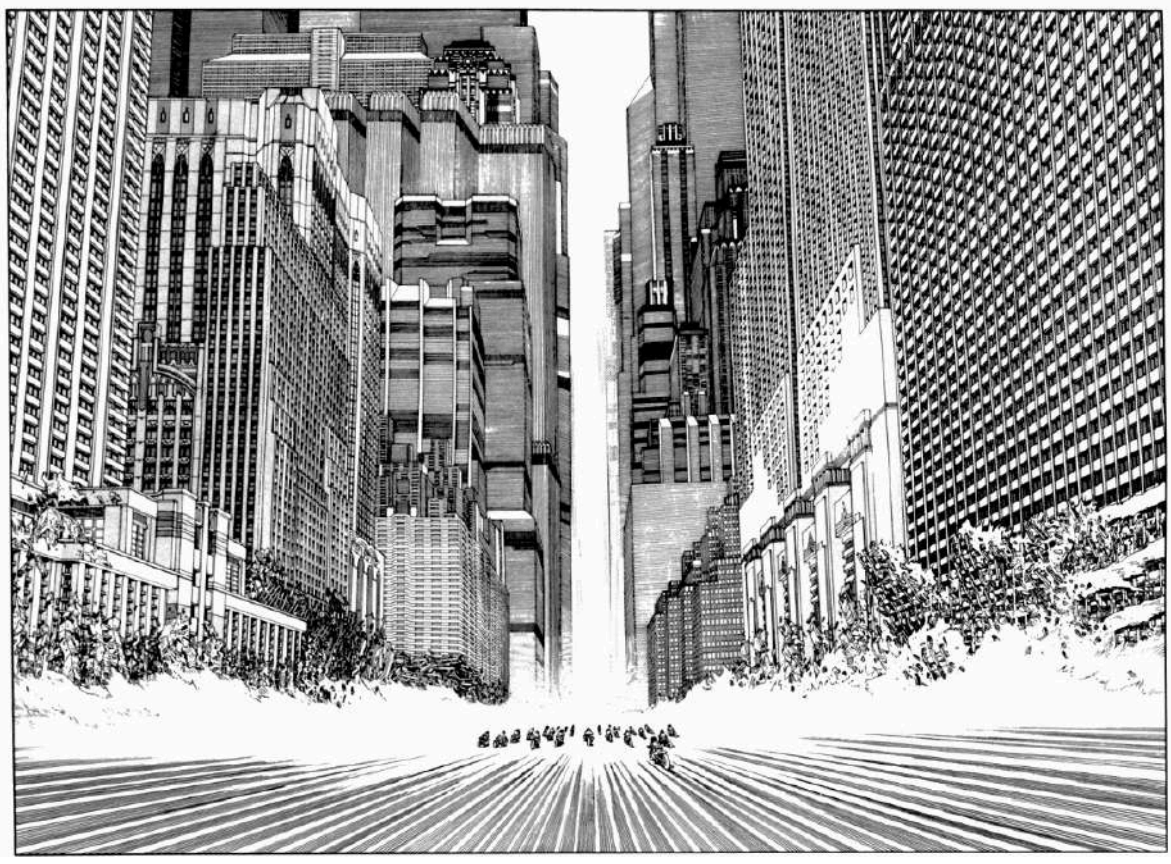
Fonte: Recorte do filme Ghost in The Shell (1995) selecionado pelo autor.

Na figura 15 podemos ver a protagonista de Ghost in the shell em sua primeira cena, no topo de um prédio enquanto encara a cidade, mas está aflita,

desfocada até da missão que foi ali para cumprir. Ao longo do filme, a personagem passa pela metamorfose anteriormente citada e finalmente é possível olhar para essa cidade de forma a poder visualizar novas possibilidades.

Tanto no fim deste longa, como no mangá e filme de Akira, temos uma cena final dos protagonistas voltando para a cidade, após um momento de catarse. Diferente de Blade Runner que encontra a resposta na rejeição, essas obras japonesas abordam mais por uma perspectiva de metamorfose e enfrentamento. Talvez reflexo de que em um caso ainda haja uma espécie de fé na estrutura, enquanto em outras o corporativismo que tomou conta de tudo só deixe como solução a abnegação ou até como reflexo de uma nação que anteriormente já falhou e foi de certa forma “destruída” e por isso sabe que não é preciso fugir, é necessário encarar o horizonte dentro de si e destes espaços.

Figura 16 : Delinquentes indo em direção ao horizonte no final do mangá Akira



Fonte: OTOMO, Katsuhiro. Akira, vol. 6. JBC, São Paulo, 2019. p. 432-433.

A cidade está desabando como resultado de toda a batalha entre os jovens marginalizados e os instrumentalizados e por fim aqueles que foram rejeitados em

todas as instâncias voltam para o centro. No fim das contas, independente do desprezo que aqueles que dominam as estruturas sociais têm por eles, esses personagens ainda são em somatória, no futuro, eles desaparecem como grupo no horizonte.

Essas três obras, um mangá japonês que começou a ser lançado em 1982, um filme de 1982 de um britânico que adaptou uma obra new wave com ainda mais pessimismo e um livro de 1984 (neuromancer) de um escritor américo-canadense, deram vida ao sub gênero cyberpunk. Era impossível olhar para essas obras e não perceber que uma mudança havia ocorrido, todos os elementos em conjunto antes citados, a fé no futuro do início do século, o fascínio pela ciência iniciado em Frankenstein ainda antes do século XX, a industrialização e estabelecimento do capitalismo e a naturalização de suas crises, as duas guerras mundiais e a mutação das ações do Estado em grandes potências globais na década de 1980 devido a ideologia neoliberal, proporcionou a criação de um gênero marcado pelo futurismo do presente, com obras que se passam em futuros extremamente próximos, sendo aproximadamente apenas 40 anos a frente. *Blade Runner* em 2019, *Akira* em 2015 e *Neuromancer* que se passava no início do século XXI, colocavam em xeque onde estávamos indo como sociedade. Essa proximidade permitiu a essas obras poder fazer um exercício especulativo sobre a tecnologia concomitantemente que cravou um limite na história humana. Mundos em uma crise fatalista pouquíssimos anos à frente do momento histórico em que as obras eram lançadas. Era sobre o amanhã ser o fim e sobre o hoje já ser trágico, se alimentando dessa invasão de culturas em forma de produtos na globalização e colocando a estética punk em fusão com a tecnologia em todas as instâncias.

2.4 O cyberpunk não tem futuro

O subgênero cyberpunk explodiu e diversas outras obras começaram a ser feitas sob esses moldes. *Robocop* de 1987, dirigido por Paul Verhoeven, explora diversos fatores interessantes do CP. O mega corporativismo é crescente no universo do filme. Uma mega empresa chamada OCP (Omni Consumer Products) compra a polícia da cidade de Detroit - o que expressa claramente um olhar crítico sobre a privatização de serviços básicos. Em seguida, a OCP passa a usar o aparato policial como instrumento para destruir grande parte da região e, assim,

construir uma cidade estado utópica gerida pela própria corporação. Acontece que os policiais não estão bem em serem usados como exército, e também têm sofrido diversas baixas devido à situação em que estão trabalhando, por isso estão se unindo e se sindicalizando para começar uma greve. Os grandes proprietários e diretores da OCP já estão conscientes da situação e pretendem criar policiais robôs para substituir a mão de obra humana. O projeto acaba dando errado e, como segunda opção, eles dão seguimento ao projeto **Robocop, o policial do futuro**.

O protagonista do filme é justamente um policial dado como morto que vira propriedade da empresa e tem seu corpo quase inteiro trocado por partes cibernéticas, para, assim, tornar-se o Robocop; até sua memória é apagada para que ele possa servir melhor aos interesses da empresa. Para o personagem, o que sobra é um sentimento constante de vazio, onde ele tem certeza de que estaria o amor por sua família.

A megaempresa OCP parece ser proprietária do mundo de Robocop, dona inclusive dos seus funcionários. Após a morte do protagonista no início do longa, há uma discussão sobre usarem o corpo do personagem para a criação do Robocop, porém eles dão seguimento à construção quando o empresário que chefia o projeto afirma que o corpo de Murphy pertence à empresa. Aqui caberia um comentário sobre como no capitalismo o trabalho objetifica o sujeito. Para a lógica do sistema, não somos mais seres humanos, mas apenas um dos equipamentos de seja qual for o meio de produção. No caso do filme, a empresa vê Murphy da mesma forma que vê uma arma ou carro de polícia, ou seja, uma das ferramentas a seu dispor para gerar mais lucro. Verhoeven trabalha muito bem vários comerciais que passam entre os acontecimentos do filme. Sempre comerciais absurdos em que vemos a empresa envolvida com planos de saúde, venda de órgãos artificiais, produção de carros e, também, na construção de casas e condomínios, além, é claro, de ser dona dos jornais que comentam o tempo todo sobre guerras acontecendo pelo globo, como se fosse algo rotineiro e quase cômico. Esses comerciais absurdos, inclusive, estão bem presentes em outras duas obras CP do diretor, *Total Recall* (1990), em que vemos comerciais sobre uma máquina que permite inserir lembranças no cérebro e possibilita às pessoas experimentar coisas que não poderiam no mundo real, como viagens a lugares distantes ou até aventuras esportivas. Neste filme, o protagonista procura essa máquina para projetar uma

viagem a Marte, planeta colonizado em que sempre desejou estar. Os comerciais aparecem também no filme *StarShip Troopers* (1997), que é uma história que critica o militarismo fascista estadunidense que usa de necropolítica para alienar a população em relação aos estrangeiros. No caso deste longa, os estrangeiros são aliens (insetos) que têm seus planetas invadidos pelo exército, que continuamente faz propagandas de alistamento e mostra os grandes feitos desse militarismo salvador.

Verhoeven é um diretor que pelos trabalhos sobre ficção científica merece um espaço neste tópico, principalmente por conseguir ao longo de uma década inteira de longas fazer um contínuo trabalho acerca do cyberpunk. Começando com uma obra mais facilmente perceptível dentro do subgênero, justamente por criar um produto extremamente marquetável na figura do Robocop, até quase no fim do século fazer uma adaptação de um livro propagandista militar na forma de sátira de uma distopia militarista que nega a cidadania de qualquer um que não aceite fazer parte da alucinação que ter uma nação que foi fundada e se gere continuamente através da Guerra.

Quase na virada da década percebemos as grandes obras cyberpunk mudando de abordagem, o estereótipo das cidades de neon, os personagens cheios de próteses e a poluição cobrindo tudo não pareciam estar chegando, alguns autores mudam para uma abordagem ainda mais realista e fria. O fim do mundo é o mundo ser exatamente o que é. *Matrix* de 1999 dirigido pelas irmãs Wachowski mostra como o mundo se tornou uma prisão estéril que prende cada sujeito dentro de si mesmo. O Cyberpunk é a materialização do que foi explicado no tópico 2.2, a solidão, enquanto as cidades são representadas por uma infinidade de concreto frio compostas sem nenhum pingo de vida e, ao adentrarmos no apartamento do protagonista, passamos a visualizar os elementos que compõem o high tech low life.

Figura 16 : Neo entra em seu apartamento em Matrix

Fonte: Recorte do filme *Matrix* (1999) selecionado pelo autor.

Na figura 16 podemos observar como o apartamento do protagonista do filme é morto, tudo é concreto sem pintura, mofo nas paredes, parece haver umidade em todo o lugar, fios misturando a pia com a mesa com seu computador, apenas um colchão no chão para dormir e tudo bagunçado de uma maneira na qual fica perceptível que este não é um lugar que costuma receber visitas. A solidão, o auto isolamento se torna então instrumento para manter Neo alienado dentro desse sistema de opressão, a tecnologia a qual tem acesso e usa para hackear as coisas como uma forma de se sentir livre, logo levam ele a um patamar estrutural de opressão, os agentes passam a interrogá-lo e ameaçar destruir sua vida se não passar as informações desejadas. Deixando claro como toda a estrutura está ali para servir aos interesses daqueles acima. O mais incrível do longa está em uma sensação de desconforto, de estar vivendo um pesadelo quase desperto, é neste cenário que a virada de toda a primeira parte do filme ganha potência, esta parte toda se passa em uma matrix, um mundo artificial feito para manter quem está lá dentro dormente. Quando há a virada, descobrimos a verdade, o mundo já acabou, o apocalipse veio, mas parece que isso é melhor do que viver dentro daquela prisão. “é mais fácil imaginar o fim do mundo, do que o fim do capitalismo”, com certeza Matrix é uma obra que coloca a frase de Adam Roberts como o centro dramático de sua encenação, não só é mais fácil, como é melhor fantasiar com um apocalipse do que apenas aceitar que uma estrutura de opressão fria e a solidão do concreto são um fato inexorável, ou seja, o apocalipse é melhor do que o fatal capitalismo tardio.

É interessante pensar que muitos colocaram a virada do século como o momento que definiu a morte do cyberpunk, ao mesmo tempo que uma produção como *Matrix* marcava a virada do milênio mostrando que o mundo estava mais cyberpunk do que nunca, mesmo sem estar preso a estética estereotipada que marcaram como única forma de representação desse subgênero. Porém, André Lemos já falava sobre esse "fim" do cyberpunk em 2004:

> "No final dos anos 80, a mídia anunciou o fim do *cyberpunk*. Arthur e Marilouise Kroker, escreveram em *Hacking the future* que o *cyberpunk* terminou com a realização do filme *Johnny Mnemonic* (1995). Tom Maddox, por outro lado, no seu texto *Cyberpunk in the 80's and 90's*, considera que o movimento/estilo assumiu formas novas, diferenciadas, que ele se impregnou na cultura e que, por isso, não poderia ser mais facilmente identificado. A fragmentação causaria, assim, uma falta de identidade clara ao gênero, o que pode ser considerado o fim do movimento. O ciberespaço, principal local de tensão das histórias *cyberpunks*, deixou de ser uma entidade abstrata, ficcional, para estar hoje em todas as áreas da vida cotidiana: *"that´s right: cyberspace killed cyberpunk",* afirma Maddox. É nesse sentido que no artigo "Is cyberpunk still breathing?", uma resenha de dois lançamentos ocorridos em 1998, Andrew Leonard mostra que o *cyberpunk* não tem mais impacto: *"(...) as a genre, cyberpunk is washed up, as outmoded as a 1980s hard drive*". O mundo real se tornou o mundo imaginário em muito pouco tempo." (Lemos, 2004)

É possível perceber dois elementos cruciais para se analisar o cyberpunk feito no século XXI neste trecho do texto de Lemos: o primeiro, é que a estética do subgênero se tornou parte da nossa cultura, foi absorvida; a segunda, é que o mundo real se tornou o imaginário rapidamente. Considerando isto, quando procurei identificar obras cyberpunk na década mais recente finalizada, a década de 2010, fui atrás de obras que fugiam de alguns estereótipos do subgênero. A escolha foi partir para obras que não repetiam a estrutura de inserção de grandes metrópoles em centros já tradicionais das narrativas cyberpunk, como Estados unidos, Japão e Inglaterra, e partir para obras que estavam não só fora desse eixo, como também apresentavam diferentes estéticas, mas ainda mantendo os três elementos que mais trabalhei neste capítulo e que defendo como definidores do gênero: (1) obras com o já tradicional *hightech and lowlife*, como também os dois aspectos principais

que coloco como causadores dessa característica já tradicional, (2) os sujeitos individualizados (o punk) e a (3) tecnologia como estratificante (o cyber).

O que vou mostrar nessas duas obras a serem analisadas no capítulo a seguir, é não só como elas são novos exemplos de cyberpunk que fogem de um dito fim do subgênero ao subverter sua estética, como também são obras que reagem ao capitalismo tardio, por se tratarem de obras de um subgênero que já existe a mais de 40 anos, são obras que não vão apresentar um cyberpunk fatalista. Essas obras colocam seus personagens como indivíduos reagentes a esses mundos, responsivos, que cansaram dessa estrutura e pretendem fazer algo para mudar, mesmo que seja apenas por objetivos pessoais.

CAPÍTULO 3 - Análise fílmica de “Elysium”

Como dito no capítulo anterior, o cyberpunk passou por um desgaste na cultura pop e perdeu espaço nos anos 2000. Os motivos vão desde a virada do século trazendo um advento tecnológico diferente do visto nessas obras, até uma percepção estética sobre o subgênero que o fez refém das luzes neon e da verticalidade dos prédios futuristas para representação dos mundos cyberpunks. Uma obra recente do subgênero trás todos os estereótipos estéticos do cyberpunk, o jogo *Cyberpunk 2077*, lançado em 10 de dezembro de 2020, uma adaptação de um RPG de mesa chamado de *Cyberpunk 2020*, que foi lançado em 1988. O jogo se passa anos à frente justamente para permitir uma fantasia futurista, mesmo tendo sido lançado no ano em que seu universo originalmente se passava, o que também aconteceu com *Blade Runner* que ganhou uma continuação lançada em 2017 com o nome de Blade Runner 2049.

Figura 17 : Imagem de divulgação do jogo Cyberpunk 2077

Fonte: Loja *Steam*, imagem do jogo *Cyberpunk 2077* (2020).

As imagens de divulgação deste jogo que custou 317 milhões de dólares são majoritariamente como a apresentada na figura 17, uma fantasia científica futurista com um mix de globalização orientalista. Nada parece errado nesta imagem, alta tecnologia, jaqueta maneira, uma katana de alta tecnologia para completar o look e muita luz e neon na noite. Parece muito mais ser uma obra que fantasia com o

futuro do que realmente uma obra cyberpunk. Um artigo de Ryan Zickgraf após o lançamento do jogo retrata bem como o subgênero foi absorvido pela cultura pop:

> “O fato de Musk poder perfeitamente desempenhar o papel de um marginal briguento em uma distopia virtual enquanto, na vida real, para aumentar sua riqueza, demite trabalhadores que organizem um sindicato é mais uma prova de que o universo cyberpunk precisa de ser reinicializado. O que um dia foi considerado símbolo de um gênero vital, as histórias de ficção anticapitalista, foi reduzido a uma estética descolada retrô, facilmente apropriada pelo segundo homem mais rico do mundo para vender caminhões feios inspirados em *Blade Runner* a pessoas da geração X que são movidas pela nostalgia.” (Zickgraf, 2022)

O jogo se torna então um instrumento de fantasia retro futurista mais do que uma crítica a qualquer sistema vigente, enquanto o cyberpunk, originalmente, é anticapitalista, anti-establishment e não fetichista da tecnologia, mas sim cético sobre como a tecnologia é utilizada por poderosos para aumentar a opressão (Rob Sheridan, ano). O jogo Cyberpunk está mais interessado em fazer o jogador e o possível comprador ficarem apaixonados por aquele universo e realizarem suas fantasias tecnológicas, colocando próteses iradas e tendo os carros mais velozes possíveis para poder trocar tiro com gangues e conquistar um companheiro nesse mundo imersível.

E é dentro da crítica do artigo de Zickgraf, com o título de "O cyberpunk *precisa de uma reinicialização"* (2022) que entra o filme a ser analisado a seguir. *Elysium* foi lançado na década de 2010, especificamente em 2013 e essa obra já faz parte da reinicialização que o Cyberpunk precisa, mas que não recebeu a atenção devida. No primeiro momento falaremos de *Elysium* e sobre como esta obra responde a estratificação alimentada pela tecnologia a partir de uma segregação imigratória.

3.1. O diretor

Neill Blomkamp, nasceu na África do Sul em 1979, passou a infância e parte da adolescencia no país durante o período de Apartheid. Se mudou para Vancouver no Canadá com 16 anos e passou a estudar animação e computação gráfica com 18 anos. Sua carreira começou com curtas de ficção científica até que com orçamento orçamento maior lançou seu primeiro longa metragem: *Distrito 9* (2009), filme de ficção cyberpunk que retrata uma Joanesburgo, capital da África do Sul, que recebeu uma nave alienígena, a qual ficou encalhada e com isso os alienígenas

tripulantes passaram a viver abaixo da nave em comunidades isoladas que passavam por controle populacional e racionamento de alimentação por parte do governo para sobreviver. O filme é sobre o apartheid desses alienigenas e representa uma situação de estratificação e violência na forma como esse grupo é tratado. Levando em conta a visão crítica do autor em relação ao seu país de origem, não é de se estranhar que ao fazer um filme cyberpunk sobre os Estados Unidos, ele também não reconhecesse uma espécie de Apartheid moderno nas questões de conquista da cidadania estadunidenses.

O filme que fez um sucesso estrondoso no seu lançamento em 2009, com orçamento de aproximadamente 30 milhões de dólares, arrecadou mais de 210 milhões e alavancou a carreira do diretor como um novo autor de ficção científica do século XXI, que conseguia trazer a tona provocações sociopolíticas em uma modernização do subgênero através, inclusive, de uma mudança geográfica que descentralizou os EUA das tramas Sci-fi, colocando a África do Sul justamente para fazer esta retratação moderna do Apartheid.

Com sinal verde para um novo longa, o projeto Elysium foi aprovado e o diretor, que sempre teve paixão por ficção científica, pôde dar continuidade a seu olhar sobre a sociedade contemporânea através de como os sujeitos individualizados do Cyberpunk respondem a estratificação que tem se agravado graças a tecnologia ao longo das décadas.

3.2 O paraíso e o tártaro

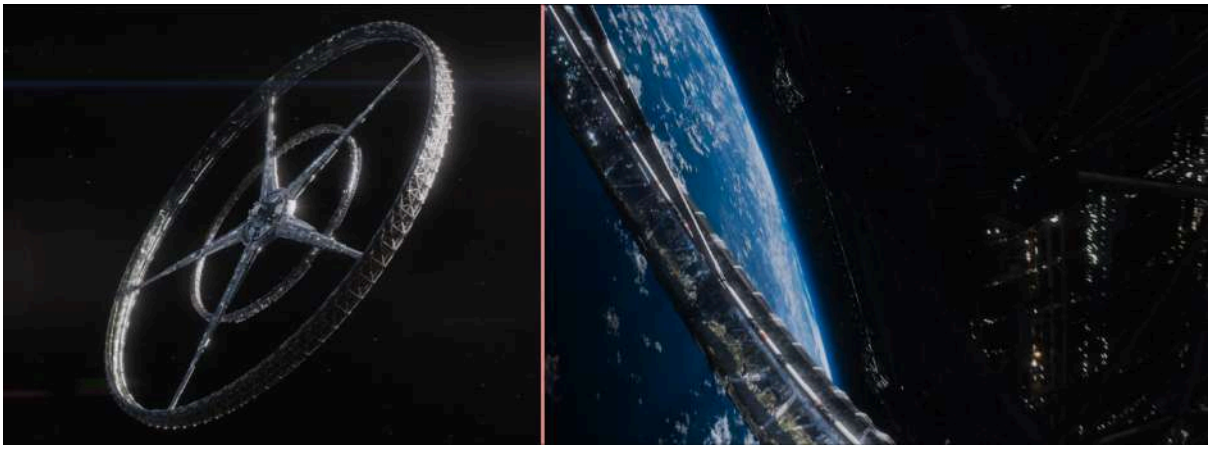
Lançado em 2013, *Elysium* é um filme que se passa em uma Terra que no final do século XXI, sem data definida, passa por diversas crises, está poluída, superpopulada e doente. Os habitantes mais ricos fugiram para preservar seu modo de vida. Essa descrição aparece ainda em letreiros no início do longa. Essa descrição em conjunto com as imagens apresentadas nos inserem no universo de forma clara. O cyberpunk de Neill Blomkamp é ainda mais o hoje do que o de Ridley Scott com Blade Runner foi em 1982.

Figura 18 : Planos de estabelecimento de Los Angeles no filme Elysium

Fonte: Recorte do filme *Elysium* (2013) selecionado pelo autor.

Nas imagens da figura 18, temos os primeiros frames do filme, que focalizam a cidade de Los Angeles. No plano de cima o que mais parece ser favelas. Na imagem de baixo, os prédios devastados, com pessoas ainda vivendo nele. O nível de degradação das metrópoles nos filmes do diretor são elevados em relação ao “Blade Runner” de 1982. Sem cidades noturnas cheias de neon, o contraste entre a figura 18 e as figuras 7 e 10 está em mostrar em planos gerais a continuação dessa deterioração que é o fim do futuro no realismo capitalista, e não fantasiar de forma alguma a vida neste universo. Ao contrário da figura 17, que mais parece apenas uma reprodução do universo de Blade Runner feito 40 anos antes, ainda mais fetichizado e que faz com que o jogador anseie por aquele mundo. No caso da película de Blomkamp, essa repulsa, necessária ainda nas primeiras imagens do filme, serve para reforçar toda a narrativa do longa que se baseia em um desejo de emigrar. Os ricos precisaram se refugiar, foram para Elysium.

Figura 19 : Planos de estabelecimento da estação espacial *Elysium*



Fonte: Recorte do filme *Elysium* (2013) selecionado pelo autor.

Nas imagens selecionadas da figura 18, podemos ver o satélite artificial Elysium, onde mora a burguesia do planeta. Na imagem à esquerda apenas o satélite em um plano geral e na imagem a direita uma tomada que deixa mais clara ainda a proximidade deste satélite do Planeta Terra, elemento que é essencial para compreensão da trama do filme. O satélite não é auto suficiente, recursos sendo necessários para garantir a sobrevivência daqueles que vivem no espaço, mesmo que eles não produzam nada e apenas usufruam indiscriminadamente da tecnologia que possibilita a existência daquele lugar.

O design de Elysium é o absoluto oposto do que Bomklamp apresenta na Terra. O planeta mostrado inicialmente representa tudo que a humanidade construiu corrompido, poluído, quase em um processo de putrefação. O satélite dos burgueses é o sonho mais positivo acerca da tecnologia vindo direto de projetos da NASA dos anos de 1970. É utopia em forma de tecnocracia[5]; é a materialização do sonho de como a tecnologia permitiria a “humanidade” romper com os limites do planeta e conquistar o espaço sideral. Por isso, o “design” da estação Elysium é inspirado em ilustrações de projetos da NASA nessa direção.

[5] Primazia da racionalidade, técnica e ciência sobre as relações.

Figura 20 : Ilustrações da NASA sobre viver no espaço

Fonte: *Ames Research Center* da Nasa

Na figura 19, vemos duas pinturas feitas pelo pintor Rick Guidice, como parte de um projeto da NASA feito nos anos de 1970 em que, seguindo orientações de alguns engenheiros, cientistas e acadêmicos, teríamos colônias espaciais para longas viagens em massa, ao ponto de serem auto suficientes, com plantações e tudo mais que fosse necessário para sobreviver. No caso de Elysium, as inspirações ficam claras ao se comparar as imagens, porém são pequenas diferenças que denotam o trabalho de escrita e direção de Bomklamp.

Figura 21: O satélite sendo mostrado por dentro

Fonte: Recorte do filme *Elysium* (2013) selecionado pelo autor.

Junto da logo do filme, finalmente podemos observar na figura 20, a grande semelhança entre esse plano apresentado e a ilustração à direita na figura 19, tendo

como principal diferença o fato de que não há nada sendo produzido em Elysium, o lugar é basicamente um eterno resort.

Ao estabelecer esses dois lugares, a Terra e Elysium, o autor finalmente nos coloca sob o olhar do protagonista, Max da Costa, ainda criança, sujo, em um orfanato, que encara hipnotizado o satélite distante no espaço. Uma freira o chama e ele reconhece Frey, sua paixão de infância. Vários elementos importantes a se destacar nesses minutos iniciais do filme: 1 - o orfanato não tem nem ao menos energia elétrica, 2 - as crianças estão sempre sujas e com roupas desgastadas, 3 - Max um garoto de possivelmente 10 anos, não sabe ler. Frey ao ler um folheto sobre Elysium fala, “aqui tem robôs que te servem o dia todo. Morando lá você nunca adoece ou envelhece” e ele responde a ela “eu levo a gente lá um dia”. É o que resta para Max, o sonho. Aqui, um personagem marginalizado e que não vê qualquer possibilidade de alcançar esse sonho distante por qualquer outro meio, já é produzido como um ladrão desde sua infância. Repreendido pela feira que cuida dele no orfanato que fala em espanhol “Max, você anda roubando de novo?” e o personagem acena positivamente com a cabeça. Então, a freira continua “me parte o coração, por que faz isso? Para guardar? Para um dia comprar uma passagem lá para o alto?”.

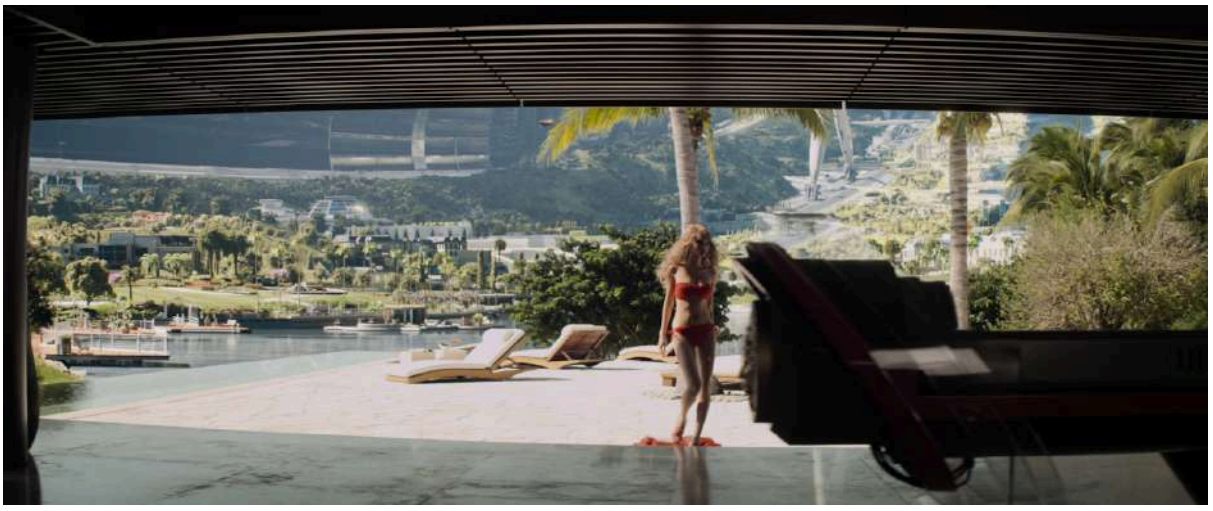
Figura 22: Max olha para Elysium ainda criança

Fonte: Recorte do filme *Elysium* (2013) selecionado pelo autor.

Na Figura 21, vemos uma composição de plano na qual Max, fora de foco, encara o objeto sagrado de desejo nos céus, Elysium tem foco porque é onde o

personagem se vê, enquanto o lugar onde ele se localiza não passa de um borrão. Só o sonho move o personagem. A corrente do balanço está localizada no centro da tela e comunica bem a barreira que existe entre Max e seu sonho inalcançável. A estratificação, no filme, está nessa barreira espacial que não proíbe absolutamente a entrada naquele lugar, apenas se faz necessário uma quantidade de dinheiro que permita isso. Mas o mundo estabelecido em Elysium, do capitalismo tardio, permite o sonho? Não para os personagens que ocupam a tela no filme. São quase todos latinos, Max é provavelmente filho de latino com estadunidense, sendo o único do bloco principal da Terra que não é interpretado por um ator latino. Uma escolha muito provavelmente movida por uma questão mercadológica e controversa que colocou uma estrela hollywoodiana e estadunidense no papel de protagonista em um filme que é, em bases gerais, uma metáfora para imigrações na fronteira entre México e Estados Unidos. Enquanto o diálogo segue, a freira logo corta o sonho de Max: “Aquele lugar não é para você, nem para mim”. Enquanto o diálogo ocorre os planos variam entre o protagonista e Elysium e podemos ver as maravilhas permitidas pela tecnologia exclusiva para a burguesia.

Figura 23: Mulher vai em direção a cápsula de cura para cirurgia estética



Fonte: Recorte do filme *Elysium* (2013) selecionado pelo autor.

No momento apresentado na figura 22, é trazido a tela o "MacGuffin" do filme, termo popularizado por Alfred Hitchcock que se refere a um elemento na história que serve como motivação para os personagens ou como ponto de partida para a trama. Cápsulas podem construir e alterar material genético completamente, é o que permitindo que aqueles que vivem em Elysium possam ter tecnicamente

uma vida eterna. Doenças podem ser curadas, lacerações e até desmembramentos. Para que a personagem na figura 22 a usa na cena de apresentação? Para fazer uma cirurgia estética a ponto de alterar sua etnia para asiática e fazer “tatuagens” naturais em sua pele.

Figura 24: Mulher muda de etnia ao passar pela cápsula de cura

Fonte: Recorte do filme *Elysium* (2013) selecionado pelo autor.

Há dois elementos válidos a se levantar sobre o uso da máquina de cura de maneira recreativa no longa. Primeiro, as “tatuagens” são uma maneira de expressar uma espécie de tédio a partir do absoluto controle do corpo, como os contínuos procedimentos estéticos que pessoas muito ricas fazem mesmo em um país como os EUA que tem um dos sistemas de saúde mais caros do Mundo. De acordo com a Sociedade Internacional de Cirurgia Plástica Estética (ISAPS), os Estados Unidos realizaram mais de 6,1 milhões de procedimentos estéticos em 2022, liderando o *ranking* global. O mesmo país no qual *Diabetes mellitus* foi a oitava principal causa de morte em 2022, respondendo por 3,1 por cento de todas as mortes naquele ano. A relação entre esses dois dados não está em problematizar necessariamente os procedimentos, mas em como é possível haver tantos procedimentos estéticos que são de valores elevados no mesmo país em que parte da população morre porque não tem dinheiro para pagar pela sua insulina. A questão é que a tecnologia só é acessível àqueles que podem consumi-la, mesmo que de modo supérfluo. Fazer os procedimentos simplesmente porque eles podem. As “tatuagens” desta máquina são como marcas ou sinais, uma forma de diferenciar-se daqueles que não podem, uma coisa que fica mais marcada ainda

quando começamos a acompanhar o elenco terrestre do filme. A maioria absoluta tem tatuagens normais por todo o corpo, principalmente aqueles envolvidos com o crime, como o protagonista. Em alguns, a tatuagem é uma marca de coragem que representa compromisso, nos ricos é apenas um fetiche temporário. Então entra o segundo aspecto importante: a personagem da figura 22 é uma mulher branca, caucasiana loira dos olhos azuis, que usa a capsular para variar de aparência porque sim, muda de etnia, transformando se em uma asiática geneticamente, como se fosse apenas uma questão de estética. Uma apropriação confortável que trata o outro como exótico, ser asiático nesse contexto, é tão estiloso quanto fazer uma tatuagem temporária.

Voltando ao diálogo de Max ainda criança e a freira, ao se deparar com a barreira intransponível que ela estabelece para o protagonista, o garoto afirma “mas isso não é justo, irmã. Por que não posso ir?” e ela responde: “As vezes na vida acontecem coisas e só temos que aceitá-las”. Essa apropriação é um componente que percorre toda a narrativa do filme também. A resposta da freira, a figura religiosa, procura acalentar o garoto, tratando toda aquela estrutura partindo de uma perspectiva de fatalidade, ela já nasceu no mundo dentro daquela estrutura, não consegue ver o mundo fora dessa estrutura estratificada, as crianças são diferentes, ainda não absorveram a ideologia que torna aquela situação aceitável. na sequência, é o individualismo é o que a freira acaba usando em seu discurso para tentar fazer o garoto aceitar tudo “você é um garoto especial. Um dia vai fazer algo maravilhoso”. É nesse momento que tem um corte para o presente no filme.

3.3 Instrumentalizado e descartado

No presente, somos apresentados a Max da costa adulto, em frente ao espelho, sempre centralizado. Diferente da abordagem de Blade Runner, que tem Deckard quase como um mecanismo narrativo para acompanharmos aquele universo e personagens, aqui temos Max como alguém lutando para sobreviver e que pretende sair dessa situação, nunca tendo aceitado estar preso a essa precariedade. O personagem está com diversas tatuagens pelo corpo, extremamente forte e, além de tudo, está com uma tornozeleira eletrônica. Ao sair de casa para ir ao trabalho, podemos visualizar a gravidade desse cenário de terra arrasada para além do interior de sua casa, que já não é dos melhores.

Figura 25: Max em frente a sua casa saindo para ir ao trabalho

Fonte: Recorte do filme *Elysium* (2013) selecionado pelo autor.

A figura 25 coloca o personagem em tela para nos localizarmos espacialmente e entendermos como a violência da estratificação funciona nesse caso. As ruas não são asfaltadas. Ao que parece não há saneamento e também um grande número de pessoas nas ruas apenas em ócio. Um conhecido do protagonista chega a debochar dele por simplesmente estar indo trabalhar. Existe uma variação de línguas usadas entre esses personagens que é constante, sempre variando entre inglês e espanhol. O que o diretor do filme faz aqui é maximizar o que já acontece na realidade. A cidade de Los Angeles é conhecida por ter uma das maiores comunidades de língua espanhola fora da América Latina. O que o filme mostra é uma realidade no futuro no qual a cidade teve a população quase toda integrada por latinos, muito provavelmente por causa da migração da maioria branca para a Elysium, o que deixa evidente que essa separação geográfica é determinada não só por capital financeiro, mas também por etnia.

Depois da caminhada, Max chega na parada de ônibus que o levará para a fábrica onde trabalha, Aqui podemos ver mais claramente o contraste entre o seu personagem e o restante do elenco nesse espaço, todos latinos, como pode ser visto na figura 26. Além disso, são apresentados novos elementos de estratificação, as forças militarizadas desse universo, que são robôs, autômatos. Essas máquinas, assim que aparecem, já mudam o clima do espaço, a trilha sonora já deixa evidente que esses objetos estão ali como força representativa de controle das massas. Revistam violentamente e reagem a qualquer tipo de comportamento divergente

com muita impetuosidade. Ao identificarem Max com histórico de delitos, perguntam o que há na bolsa e, após uma piada do protagonista seguida de um palavrão, o personagem é jogado no chão.

Figura 26: Max agredido e revistado por robôs policiais enquanto população observa

Fonte: Recorte do filme *Elysium* (2013) selecionado pelo autor.

Na figura 26 conseguimos ver através desse plano aberto como esse ambiente decrépito tem poucos traços de alta tecnologia, ônibus extremamente velhos, ruas destruídas e as pessoas basicamente vestindo trapos. Porém, os robôs estão lá inseridos sendo a mais absoluta tecnologia de ponta, quase como se não pertencessem a aquele espaço, mas que estão ali rigorosamente para garantir que a estratificação continue através da opressão violenta e armada, afinal de contas durante todo o longa podemos perceber que esta é prioritariamente a função da tecnologia na Terra. Manter a sociedade estratificada, para que apenas um grupo seleto possa fazer usufruto de algumas tecnologias de maneira abundante e até excessiva, sem nenhuma necessidade, como no caso das cirurgias estéticas. O que ocorre nessa cena é que após a revista e um robô fraturar o pulso do Max, ele é orientado a falar com seu agente de condicional, mesmo que a situação toda tenha sido desnecessária e não ter levado a nada. No caso, o que houve segundo a leitura do robô, foi desacato pelo uso de palavrão e uma possível resistência à revista.

Max vai ao hospital antes de ir visitar o agente da condicional e encontra Frey, interpretada por Alice Braga. Agora adulta e enfermeira no hospital do condado no qual o protagonista foi tratar do braço ferido. O protagonista fica feliz

por encontrar sua amiga e amada. O mais essencial a se tirar dessa cena para além da relação dos personagens é a formação da coadjuvante, uma enfermeira, em um universo onde existe a tecnologia que vimos anteriormente, talvez seja até desnecessária. Contudo, a lotação e caos no hospital diz o contrário, o planeta está lotado de pessoas doentes e com ferimentos graves necessitando desesperadamente de ajuda, enquanto as cápsulas curativas continuam sendo usadas em Elysium para lazer.

Depois da visita ao hospital para engessar o braço, Da Costa vai até o seu oficial de condicional. Como é possível observar na figura 27, o oficial é apenas um boneco sem expressão com um microfone, uma IA com pouquíssimas opções de diálogo que está ali apenas para passar informações e basicamente ameaçar Max Para cada questionamento que o protagonista faz, ele recebe a informação sobre sua condicional ser estendida em 8 meses. A ideia de usar um boneco para representar o corpo burocrático não só imune a qualquer questionamento desse sub-cidadão, que é uma pessoa submetida a uma condicional, como também totalmente apático, é mais um uso da tecnologia para estratificar a população. A apatia fica evidente na forma como o diretor estabelece o plano: Há dois personagens em tela, porém estes estão em uma posição na qual fica perceptível que nem ao menos há uma linha reta entre seus rostos, Max não consegue nem encarar esta encarnação da burocracia. Não há possibilidade de diálogo, então não há conflito, pois se é apenas um aplicador das leis em forma de máquina, não há inimigo. O personagem não consegue combater a máquina, pois a relação que existe entre eles é assimétrica, o filme define a tecnologia como simples executor de metodologias já estabelecidas anteriormente por aqueles que detém o poder. Portanto, dentro dessa lógica, não é possível combater o executor da metodologia. A burocracia dentro dessa dinâmica se torna um escudo de desumanização, retirando qualquer tipo de sensibilidade, a máquina aparece como essa representação do insensível, do dito lógico. Mas é preciso entender que essa frieza já é a violência, a negação de qualquer complexidade que possa vir a gerar problemas para o sujeito individualiza a culpa e novamente o joga numa dinâmica de gestão de si mesmo. Não se pode reclamar ou tentar justificar o que houve, siga em frente e volte ao trabalho. É importante pontuar que também há vários robôs policiais como os que abordaram Da Costa, nesse local, todos fortemente armados.

Figura 27: Max encara seu agente de condicional (um boneco) que lhe oferece ansiolíticos

Fonte: Recorte do filme *Elysium* (2013) selecionado pelo autor.

No momento em que o protagonista demonstra descontentamento pela reação à extensão da pena, lhe são oferecidas várias pílulas para controlar sua irritação. Os efeitos colaterais do remédio, como é possível ver na imagem à direita da figura 27, vão desde vômito, diarreia e náusea até convulsões violentas e possível morte súbita. No primeiro sinal de expressão humana, ou seja, raiva ou descontentamento, logo o burocrata se dispõe a “ajudar” a quem está punindo, com o uso desse dispositivo sendo normalizado como uma solução rápida. No caso do longa, podemos ver isso como sendo mais uma forma de instrumentalização da tecnologia em favor do sujeito como produtor e empresário de si mesmo (Safatle, 2022), a partir do momento em que há uma alteração cardíaca no personagem causada por um elemento externo, a resposta imediata da máquina está em uma solução que assume que o problema é interno a pessoa a quem ele atende.O sujeito se torna empresário de si mesmo, pois é responsabilizado até por suas alterações emocionais. O controle é necessário; a máquina é instrumento, pois está existindo em contraste com o outro. Como ele pode não conseguir reagir bem enquanto recebe a informação de que terá sua pena estendida? Afinal, a máquina consegue passar essas informações de maneira direta e simples, quase como se o defeito estivesse no ser humano. Lembrando que o problema construído através desse contraste homem/máquina é sintoma da estratificação da burguesia e classe operária no longa. O diálogo não existe ali, mas não por ser máquina e humano em uma interação, e sim pela máquina ser o operador do poder absoluto dos burgueses, que nem ao menos estão de corpo presente no momento. Claro que no caso do nosso protagonista existe uma desilusão estabelecida, ele não acredita que há algo dentro daquele sistema ao qual está inserido que se preocupe ou queira

ajudá-lo de alguma maneira. Tudo já foi entendido desde sua infância, agora ele só não quer mais problemas e está tentando seguir em frente, nem que faça isso trabalhando na fábrica que constrói os robôs que são usados para oprimir ele e todos ao ser redor.

Antes mesmo de entrar na fábrica seu supervisor já o para. Dando início a um dos diálogos mais ricos do filme quando se trata de fazer uma análise da exploração do sujeito no capitalismo tardio, no indivíduo que sobrevive no neoliberalismo :

- Da Costa! Está atrasado.
- Tive um probleminha…
- Não pode trabalhar com isso (sobre o pulso engessado). Vá embora.
- Estou bem pra trabalhar. Tiro isso ainda hoje, estou legal.
- Está?
- Estou.
- Será descontado meio expediente.
- Tudo bem.
- Tem sorte de ter esse emprego!

As camadas de violência nesse diálogo exploram bem as dificuldades enfrentadas pelo sujeito neoliberal, Max sofreu violência para chegar ao trabalho, não só dos policiais, como também pela distância percorrida ao longo do caminho, vivendo na insalubridade e não usufruindo de nada que produz. Mesmo sofrendo uma lesão no percurso do trabalho, se faz presente e precisa fingir que está tudo bem ignorando a gravidade do ferimento. Tudo isso é sustentado por uma instabilidade constante. O medo não é só perder o valor daquele dia, é perder o emprego em si. Naquele momento ele é refém do trabalho, se não estiver ali perde não só sua fonte de renda como também sua condicional e volta para a prisão. Mesmo que o filme não traga essa informação, em muitos casos, os indivíduos em liberdade condicional são obrigados a manter um emprego estável ou a procurar ativamente por trabalho. Seu supervisor, que veste uma camisa branca, diferente de todos os operários que usam um macacão, em uma posição de pequena superioridade, relembra a Max sua posição, exige gratidão. É importante que Max saiba o que poderia acontecer naquele momento. Então corta metade da sua diária

e de certa maneira ainda exige que Da Costa se sinta grato. Por pior que seja, ele ainda tem um emprego.

Figura 28: Burguês encara Max com desprezo; Fábrica de robôs

Fonte: Recorte do filme *Elysium* (2013) selecionado pelo autor.

Ao chegar na fábrica temos uma imagem do grande contraste tecnológico entre o mundo em que Da Costa vive e o interior desses lugares, onde o protagonista produz a tecnologia que permite à burguesia que vive em Elysium aproveitar a vida e todas as suas regalias. Ao compararmos a imagem à direita da figura 28 com as ruas devastadas na figura 26, conseguimos entender que toda essa "evolução" tecnológica não se reproduz na vida dos trabalhadores. A utopia tecnológica é privada. Não só isso como também temos a imagem do primeiro personagem que faz parte dos burgueses, que encara Da Costa com desprezo enquanto observa o funcionamento da fábrica, John Carlyle, sobrenome do personagem com origem anglo-saxã. Os burgueses do filme tem nomes com carga histórica bem forte. Enquanto John, dono das fábricas de robôs tem em seu sobrenome um peso vindo do Reino Unido, que colonizou a América do Norte, o Caribe, o continente africano entre outros, outra personagem que aparece mais a frente e é uma das grandes antagonistas do filme se chama Jessica Delacourt, que possui um sobrenome com origem francesa, outro país com uma tradição de colonização que começou no século XIV e perdura até hoje. O próprio nome da personagem pode ser entendido como, "da corte", deixando evidente como mesmo nas escolhas dos nomes dos personagens podemos ver as raízes do que causou essa estratificação que reflete nos indivíduos do futuro. O autor do filme, que nesse caso tanto escreveu como dirigiu a obra, quis em todas as instâncias se distanciar o mínimo possível da realidade histórica e consegue fazer isso sem necessariamente

parar o filme para explicar como aqueles componentes foram estabelecidos. O interesse dele está em mostrar como os sujeitos que mais sofrem dessa estratificação reagem quando postos ao limite por tanto tempo, pelo menos como podem reagir diante de tanta injustiça.

Voltando à fábrica, vemos John discutindo com outros acionistas sobre uma crise de lucratividade da fábrica. Nesse momento ele afirma que não gostaria de estar naquele lugar (Terra) e que não gosta nem de respirar aquele ar. Seu desprezo fica evidente. Enquanto ele sente repulsa com apenas uma reunião em um ambiente totalmente esterilizado e seguro sem nem ao menos levantar uma mão, vemos nosso protagonista Max trabalhando na montagem dos robôs usando apenas uma mão durante todo o processo, que termina com um banho de radiação nas máquinas dado em uma cápsula que é totalmente selada pelo alto risco de infecção.

A história vai deste trabalho braçal de Da Costa para um dos momentos mais emblemáticos do longa, a viagem de imigração dos terrestres para Elysium. Em desespero devido a doenças e baixa qualidade de vida muitos decidem tentar entrar ilegalmente nesse paraíso. Pelo o que o filme mostra, o principal motivo parece ser o desejo de se curar através do uso, das cápsulas de cura, que só existem na plataforma espacial. O mais interessante é como se faz para ser identificado como cidadão do satélite, um código digital marcado no braço de cada pessoa e que só a partir disso a máquina pode funcionar. Aí entram os coiotes do filme, que não só oferecem a nave para essa imigração desesperada, como levam as pessoas até lá com códigos que eles conseguem sem sabermos exatamente como, mas que ao que o filme mostra, não parecem ser exatamente simples de conseguir.

Figura 29: Imagem de imigração no longa Elysium acima e fotografia real de imigração nos EUA abaixo

Fonte: Recorte do filme *Elysium* (2013) selecionado pelo autor e Foto: Kim Kyung-Hoon/Reuters (2018)

Na figura 29 apresento o trágico paralelo que o filme faz entre os imigrantes que vão da Terra para Elysium e os imigrantes que vão de países majoritariamente latinos para os EUA em busca de uma vida melhor. Segundo o Pew Research Center, cerca de 11 milhões de imigrantes não autorizados viviam nos Estados Unidos, em 2022. A imagem de cima da figura 29 é do filme e mostra uma mãe carregando sua filha deficiente nos braços em desespero até a nave, enquanto na imagem abaixo podemos ver Maria Meza, hondurenha de 39 anos, segurando duas filhas pelo braço, enquanto foge de bombas de gás lacrimogêneo que foram disparadas por tropas americanas, enviadas à fronteira pelo presidente Donald Trump, para tentar impedir a entrada de imigrantes ilegais no país em 2018 (G1, 2018).

A tragédia representada por Blomkamp não previu o futuro, Esse é o padrão no “país da liberdade” que usa a fronteira como uma tecnologia estratificante. As linhas criadas pelos homens dividem nações inteiras não por mar ou obstáculos naturais, é uma escolha política que procura dar benefícios a quem está dentro a partir de uma demarcação no chão. Como uma criança briguenta e orgulhosa da bola que lhe pertence e por isso se sente dona da quadra. Os EUA, que tomaram em sua expansão, diversas Terras que pertenciam ao México[6] e, sendo assim, essa imigração na verdade nem deveria ser demarcada como algum tipo de invasão. Então, porque isso ocorre? Para garantir que aqueles que imigram ilegalmente fiquem vulneráveis diante da não cidadania. É essa identificação, essa demarcação, o tão sonhado *Green Card*, que garante a qualquer um de fora do país, os sonhados direitos estadunidenses. Como um passe de mágica, apenas um simples papel torna você um sujeito que pode verdadeiramente usufruir dos campos elísios da Terra, a “América”. No caso do filme não é diferente, por isso é essencial esse elemento no filme, que será crucial para entendermos a solução final da trama. O objetivo do autor é mostrar que não basta invadir Elysium, é preciso sistematicamente fazer parte desse paraíso para, assim, alcançar suas vantagens. A fronteira não é apenas espacial, ela é tecnológica, burocrática.

Em meio à correria conhecemos o grupo de coiotes que leva os imigrantes a Elysium. O líder deles é conhecido como “Spider” (e é interpretado por Wagner Moura, como dito anteriormente, a maioria do elenco realmente é latina). O mais interessante desse trecho é ver a precariedade dos equipamentos usados pelo grupo de Spider, o espaço é sujo, organizado com tendas e fios por toda parte. As naves que serão usadas também estão cheias de remendos e desgastadas, além de terem logos que deixam evidente que esses equipamentos foram roubados. O próprio povo que constrói essas máquinas não pode fazer usufruto de tal trabalho. É preciso apropria-se através do roubo para finalmente ter acesso a esses benefícios.

[6] Guerra Mexicano-Americana Os Estados Unidos venceram a guerra e anexaram os territórios de Califórnia, Nevada, Texas, Utah e Novo México.

Figura 30: imagem à esquerda é o grupo de Spider, a direita uma nave com imigrantes

Fonte: Recorte do filme *Elysium* (2013) selecionado pelo autor.

Na figura 30, podemos ver na imagem à esquerda o personagem de Spider em meio a seu grupo de resistência que leva imigrantes para Elysium; e na imagem à direita a nave deteriorada e provavelmente roubada com a criança deficiente e a mãe (além de outros imigrantes), mostrados na figura 29. A personagem que vai entrar em conflito com o grupo de imigrantes é a secretária de defesa antes citada, Jessica Delacourt. A personagem em total contraste com a parte terrestre do filme, tem vestes limpas, nenhuma tatuagem, exceto a artificial discreta em seu pulso, que é algum ideograma asiático (mais uma vez entrando a apropriação), e que recebe com um sorriso enorme novos moradores que puderam pagar por esse lugar. O problema não é emigrar, é quem imigra.

Figura 31: A imagem à esquerda é da equipe de Jessica, a direita Jessica Delacourt.

Fonte: Recorte do filme *Elysium* (2013) selecionado pelo autor.

O laboratório onde fica a equipe de Jessica pode ser vista na figura 31, imagem à esquerda. Apesar da sala escura, é possível perceber o contraste entre o nível de tecnologia em relação à sala do grupo de Spider na figura 30. A batalha é

entre quem mais tem tecnologia e assim consegue usufruir deste poder. Nesse momento, é dado o aviso para as três naves que Spider mandou com imigrantes e como Jessica vê que as naves estão ignorando o aviso e assim não conseguirá impedi-los, contrata um mercenário que vive na Terra para lançar mísseis e explodir as naves com essas pessoas, ou seja, assassinar pessoas em prol de uma percepção de “inviolabilidade” da propriedade, materializada em um paraíso tecnológico por parte de seus clientes/cidadãos. O mercenário contratado é um ciborgue chamado Kruger, outro personagem com nome vindo de um país com histórico de colonização forte, no caso sendo um nome alemão.

Figura 32: Agente kruger com mísseis disponibilizados por Elysium

Fonte: Recorte do filme *Elysium* (2013) selecionado pelo autor.

O agente Kruger, como pode ser visto na figura 32, está na Terra. Apesar disso, consegue ter diversos benefícios de Elysium devido a seu trabalho de mercenário[7]. Jessica usa o agente para ações que extrapolam as leis do satélite e assim ter um elo mais fraco a quem responsabilizar no processo. É uma militarização paralela mais fácil de direcionar. No caso do filme essas forças são representadas por esse personagem que tem a tecnologia como forma de poder tão enraizada em si, que está expressa na forma como seu rosto é fundido com partes metálicas.

Depois de lançar os mísseis, duas das três naves são explodidas e morrem no total 46 pessoas. O restante que conseguiu pousar com a nave corre em

[7] Lembrando que os EUA é o país que mais contrata serviços militares privados no Mundo. Segundo o G1, o país gastou entre 2011 e 2019, 187 bilhões de dólares para grupos militares terceirizados.

diversas direções enquanto são perseguidos pelos robôs que começam a deter os imigrantes já no habitat dos burgueses. Nesse caso eles “apenas” tentam capturar essas pessoas. É curioso que o nome usado no painel para declarar os mortos seja “casualties”, que é uma maneira de minimizar mortos ou eliminados, usando uma palavra que faz sinônimo de perdas, incidentes e baixas, como se a explosão das naves e qualquer morte ocorrida após isso não fosse deliberada. Pelo menos a mãe, que estava com sua filha deficiente, consegue, em meio ao caos, curá-la usando uma das cápsulas. No entanto, logo depois, é imobilizada pelos robôs e separada dela. Ambas serão imediatamente deportadas, juntamente com os outros que chegaram naquele dia.

Figura 33: Robôs apontam armas para imigrantes ajoelhados

Fonte: Recorte do filme *Elysium* (2013) selecionado pelo autor.

As pessoas ficam enjauladas e imobilizadas enquanto esperam ser levadas de volta para a Terra. As imagens também podem fazer fortes paralelos com a situação degradante que ficam os imigrantes logo após atravessarem a fronteira estadunidense. Tratados como criminosos, invasores e corruptores do paraíso, o olhar dos burgueses ao ver aquelas pessoas chegarem ali é de horror. Como podem até no prometido Elíseos, chegarem estes que só deveriam nos servir invisíveis. Depois do ocorrido, a secretária Delacourt é chamada para uma reunião emergencial com o presidente Patel, sim um nome de origem indiana. Aqui entra um aspecto de conflito interessante no longa que será mais debatido a seguir: O que acontece quando a democracia representativa não é forte o suficiente para controlar o proletário na guerra de classes.

Voltando para o núcleo de Max, finalmente vemos ele chegar em casa e encontrar um amigo próximo que ainda está envolvido com o crime. Ele o chama para um novo assalto de carros, Max nega e fala que não quer voltar para prisão, mais um dia de trabalho se inicia e aqui a virada do primeiro ato acontece. Em meio ao trabalho, a cápsula em que os robôs recebem radiação depois de montados não fecha, uma palete está travando a fechadura. O supervisor de Max reclama que ele está atrasando a produção. Enquanto isso, há avisos nos auto falantes da fábrica “Os funcionários não podem usar o banheiro mais de uma vez por turno”. O supervisor vê o palete e manda Da Costa entrar e empurrar o palete, ele nega e vem o aviso do supervisor “ou você entra agora ou eu acho outro que entre”, relembrando ao protagonista que ele é substituível, que na verdade ele que tem de estar grato por estar ali e que a qualquer momento outro pode entrar em seu lugar. Da Costa, relutante, entra para empurrar o palete. Aqui Blomkamp usa de pequenos cortes para mostrar como o protagonista tenta ao máximo evitar o que viria acontecer, primeiro empurra somente com um pé, depois entra com uma maior parte do corpo, em seguida fica com um braço para impedir que a porta lacrasse, até que por meio segundo usa os dois braços para empurrar. A porta lacra, o processo de irradiação começa. Max sofre gritando na cápsula enquanto trabalhadores desesperados tentam abrir e parar aquilo, o supervisor chega e fala que é tarde demais. Interrompe o processo e chama um robô de extração.

Figura 34: Max sendo arrastado por um robô feito para controle de material radioativo

Fonte: Recorte do filme *Elysium* (2013) selecionado pelo autor.

Enquanto está desmaiado, Max sonha com a freira, que ele entrega um pingente com a imagem da Terra, para ele lembrar de onde veio e, assim, entender que apesar da beleza do satélite no céu como essa lembrança daquilo que ele não pode alcançar, o planeta onde vive é um lugar ainda mais belo do qual tem de ter

orgulho. Aqui Blomkamp está mostrando que essa separação entre Elísios e Tártaro é uma construção. Ao acordar, o protagonista recebe do robô a notícia de que morrerá em cinco dias devido a exposição a radiação. Nesse ínterim, o dono da empresa John Carlyle vai até o supervisor questionar porque a produção parou, quando o personagem começa a explicar, Carlyle o interrompe, “não respire sobre mim, cubra a boca”. O desprezo em sua fala tranquila demarca bem a relação de classe ali, o supervisor que usa de sua posição para super explorar os operários naquele momento é relembrado de sua posição, alguém que nem ao menos tem direito de respirar perto do burguês. A preocupação de Carlyle é se a pele de Max está caindo, como não está acontecendo, pode mandá-lo para casa para que morra só, não quer que façam nem a troca de roupa.

Max recebe comprimidos que o farão continuar “funcionando” durante os 5 dias antes de sua morte. É apenas isso que a empresa oferece a ele, um descarte depois de sua instrumentalização. A figura 33 reforça imageticamente o que Max depois de acidentado representa para essa empresa, um material radioativo que deve ser descartado, que nem ao menos merece contato humano ou uma troca de roupa. Uma ferramenta que não mais pode produzir de nada serve.

3.4 O Punk se une ao cyber para sobreviver

Voltando para casa atordoado, Max encontra seu amigo de vida e de assaltos Julio, que o ajuda a chegar em casa, tomar os remédios para se manter em pé e por fim percebemos a frustração do protagonista voltando a se materializar em raiva, suas lágrimas mostram como a frustração de saber que há uma cura para sua situação e mesmo assim ser descartado dessa maneira trazem à tona as dores que definiram a sua vida. Ele sabe que se for para Elysium sobreviverá, decide ir atrás de Spider mesmo sem dinheiro, já trabalhava para ele, então há chances de conseguir o que quer, se oferecer a vida em troca.

Enquanto isso, o filme mostra Frey, o amor de infância do protagonista. A personagem uma enfermeira formada tem uma filha doente, doença incurável, ao que parece, uma insuficiência cardíaca. Nesse momento, podemos materializar a noção de alienação do trabalho. Frey é uma enfermeira que está com a filha no hospital enquanto cuida de outros pacientes, sua formação tem como função cuidar

de doentes, com o hospital dando alta forçada em sua filha devido ao fato de que não há tratamento que possa curá-la ali, deixa a personagem em uma posição insolucionável. A filha não pode ser curada, mas em caso de crise é importante que ela esteja perto. Porém Frey precisa trabalhar para ter dinheiro para sobreviver e também para manter sua filha viva. A ironia está no fato de que ela tem total capacidade de cuidar da sua filha enferma, mesmo que não possa curá-la, porque a função do seu trabalho não é cuidar do outro no capitalismo, é oferecer mais valor através da sua produção. E pior, com sua remuneração nem ao menos consegue cobrir um tratamento adequado para a filha. As cápsulas de cura pertencem apenas aqueles donos dos meios de produção. Esse pequeno trecho reforça como os dois personagens, Max e Frey, tentaram, por caminhos diferentes, enfrentar a estratificação. Cresceram na vida, mas não conseguiram. A decepção é conjunta, seja pelo estudo ou pela criminalidade, todos são instrumentalizados e descartados quando passam a ser um estorvo.

Max encontra com Spider e pede uma passagem para Elysium se mostrando disposto a fazer qualquer coisa por isso. Ao saber que o seu antigo agente está nessa situação ele vê uma oportunidade, mostra para ele um chip queimado e fala que o plano agora é capturar um bilionário qualquer de Elysium e extrair de um chip que fica em contato direto com seu cérebro, informações bancárias, bilhões de dólares e dados sigilosos. A ideia é dar um grande golpe. Fazendo isso ele mesmo compraria a passagem para Max. A questão é que para isso seria necessário instalar um chip antigo que ele conseguiu de algum morto e que estava danificado, Max estando a beira da morte aceita o risco, coisa que outros do seu grupo não aceitariam. É a sua oportunidade de ouro. Além dessa instalação de tecnologia direta de Elysium no seu cérebro para a troca de informações, Spider oferece um exoesqueleto que o deixará com a força de um droide, os robôs antes mostrados no longa.

Percebam que o único modo de se aproximar do poder dos burgueses, de enfrentá-los de alguma maneira, é se apropriando das tecnologias que na verdade já deveriam pertencer aos trabalhadores. Max passa por uma cirurgia, feita em um laboratório/hospital, clandestino se transforma em um ciborgue. Essa simbiose aparece no filme como uma apropriação, para além das próteses do exoesqueleto

que Max usa no combate, o que mais o faz ser útil para a tentativa de roubo de dados, é o antigo chip que é inserido em seu cérebro. Esse que Spider conseguiu em um momento a parte da trama. O que podemos perceber, mais a frente, é como essa simbiose ajuda no combate, apesar de não ser o único elemento que define a vitória do grupo de revolucionários.

Figura 35: Max já com partes mecânicas no corpo

Fonte: Recorte do filme *Elysium* (2013) selecionado pelo autor.

Na figura 34, podemos ver Max com o corpo de ciborgue. Percebam como há uma precariedade na tecnologia usada. As partes que conectam o exoesqueleto ao corpo apresentam sangue, como a cabeça e o peito, além de bandagens e por fim uma arma ultrapassada, uma ak-47, fuzil criado em 1947, com pequenas modificações para enfrentar droides com armas de alta tecnologia.

No outro núcleo, Delacourt em uma reunião com o presidente de Elysium, Patel e seu conselho ameaçam depor a personagem do cargo devido a sua violência ao lidar com os imigrantes. Jessica retruca:

- Entendo que não é o costume… pensar e agir como eu. Entendo perfeitamente. Mas quando vierem à casa que você construiu para seus filhos...e os filhos dos seus filhos… suas promessas de campanha não os deterão. Eu farei isso.

Patel reage com silêncio e, em seguida, desliga Kruger da posição de mercenário. Os agentes diretos sempre são os primeiros a serem afetados pela necessidade de limpar a imagem de políticas governamentais violentas. Nas falas

de Delacourt, conseguimos começar a compreender para qual caminho a história irá seguir. Delacourt se encontra com Carlyle e pergunta se ele conseguiria reiniciar o sistema criado por sua empresa que controla tecnologicamente Elysium e, com isso, mudar o resultado eleitoral. Ele fala que sim, isso é possível, e assim Delacourt solta a seguinte fala:

- Então, é o que fará. E terá seu contrato garantido pelos próximos 200 anos. Baterias antimísseis, droides. Tudo de que precisamos… para protegermos nossa liberdade.

Patel, diferente dos outros dois burgueses, tem um nome que não tem origem em nações colonizadoras, pelo contrário, o nome é indiano. O personagem é referência a Barack Obama, que foi presidente de 2009 ao final de 2016 pelos EUA. O sobrenome de Obama tem origem Queniana, país que foi colonizado pelo Reino Unido. Percebam como a democracia representativa, nos dois casos admitiu aceitar alguém que não pertença originalmente aos grupos que dominam a posição de poder como burgueses ou servidores da burguesia, mas ao menor sinal de crise, um inimigo é declarado e um movimento reacionário logo trata de tentar alcançar o poder para assim poder agir com violência mais diretamente. podemos perceber paralelos entre o que ocorreu quando Donald Trump entrou no poder logo após Obama, e o que Delacourt quer fazer ao dar um golpe de Estado enquanto se compromete a ter um acordo basilar de seu governo com uma empresa de armas. O próprio Patel, mesmo diante de sua posição de poder, também está prestes a ser descartado.

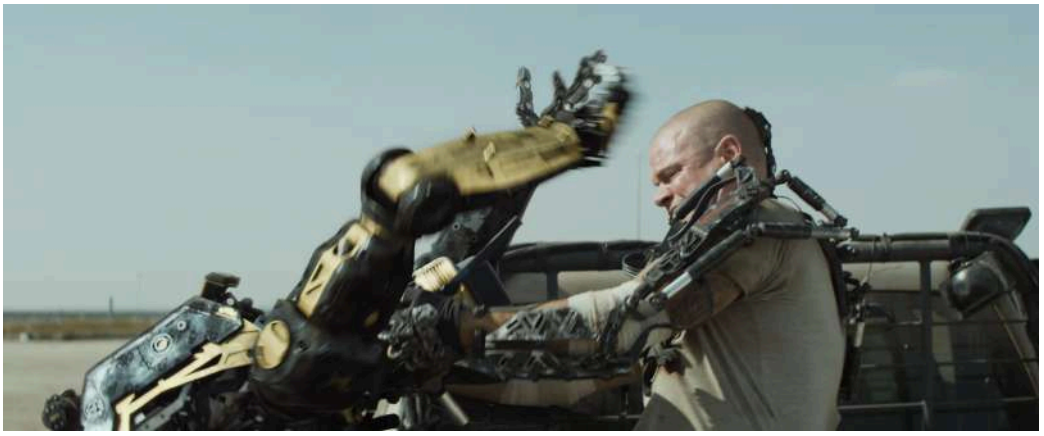
Figura 36: Carlyle copiando os dados pro cérebro

Fonte: Recorte do filme *Elysium* (2013) selecionado pelo autor.

O personagem de Carlyle vai para a Terra para preparar o código de “reset" de Elysium, o plano detalhe que mostra o dispositivo conectado ao cérebro do burguês, visto na figura 35, traz outro detalhe que enriquece mais ainda o longa. Uma “tatuagem” escrito “RICHÉ”, que significa rico em haitiano. O desprezo de Carlyle por aqueles que considera inferior fica evidente em suas poucas cenas, mas, mesmo assim, ele se apropria da língua de um país que sofreu por 400 anos com colonização apenas para ser estiloso. É a apropriação cultural como um esvaziamento da cultura para nada além de uma apreciação do exótico desconectado das pessoas que construíram essa cultura.

Max finalmente entra em ação com seu grupo para capturar um bilionário e escolhe justamente Carlyle para essa missão. O ressentimento pelo acontecimento recente acaba sendo usado como um direcionador nesta trama e finalmente os dois núcleos se cruzam nesse conflito de interesses extremamente pessoais. Quando Carlyle estava indo para o espaço com sua nave e dois droides de segurança, Max e o grupo derrubam a nave e começam a atacá-la. Em meio ao tiroteio e baixas eles conseguem derrotar os robôs.

Figura 37: Max decapita um droide com as mãos



Fonte: Recorte do filme *Elysium* (2013) selecionado pelo autor.

O mais interessante no combate é ver a discrepância entre a tecnologia usada pelo burguês,e a usada pelos rebeldes. Enquanto a nave de Carlyle mais parece uma Ferrari moderna e limpa, o grupo de Da Costa usa carros equipados de maneira amadora, sempre com soldas e placas sobressalentes. No combate entre Max e os droides, sua arma trava no primeiro tiro, dando vantagem para os robôs que quando disparam jogam os seus aliados longe. Só depois de destravar a arma

conseguimos ver o potencial do disparo desse armamento modificado finalmente destruindo o primeiro robô. O segundo acaba sendo destruído em um combate mano a mano, como mostrado na figura 35, Max consegue decapitar o droide graças à força conquistada pela inserção do exoesqueleto em seu corpo. A distância de poder entre a classe explorada e os burgueses é vencida pela tecnologia. Somente com o uso dela essa distância pode diminuir. Todos os combates no filme, todo o conflito da obra é estabelecido por esse preceito.

Delacourt novamente contrata Kruger, pois está desesperada para proteger as informações que Carlyle transporta, manda ele mais outros mercenários com o auge da tecnologia para destruir o grupo que está atacando o empresário. O que acontece no meio do combate ainda com os droides, é que Carlyle é mortalmente ferido, eles passam os dados completos para a cabeça de Max e naquele momento o plano dá errado, os dados foram criptografados e eles não conseguem acessar as informações que queriam. Lembrando que eles apenas queriam dados bancários e não tinham ideia de que Carlyle estava com um código pronto para reiniciar todo o sistema de Elysium. Kruger com uma nave e toda uma equipe a seu dispor, consegue matar o grupo inteiro de Max, inclusive seu amigo Julio. É um massacre, é o poder opressor da tecnologia nas mãos da burguesia sendo usado em momentos de emergência para esmagar qualquer ameaça. O que vemos nesse primeiro confronto entre os dois personagem é novamente o confronto tecnológico. Max consegue por um momento pegar uma arma para atirar em Kruger a queima roupa, porém ele ativa um escudo elétrico altamente tecnológico, tirado das mais futuristas obras de ficção científica e se protege dos tiros.

Figura 38: Max versus Kruger

Fonte: Recorte do filme *Elysium* (2013) selecionado pelo autor.

A cena apresentada na figura 36 mostra o conflito entre os dois personagens sendo determinado pela tecnologia. Antes mesmo dos disparos começarem, o diretor faz dois planos detalhe, com cada um sendo na arma a ser usada pelo oponente, sempre deixando claro o que define o vencedor e como esse combate tem sido travado. É importante lembrar que o Kruger é uma ferramenta, também sujeito instrumentalizado. Ele está ali como os droides anteriormente, estavam servindo aos interesses de Delacourt. A resolução desse conflito se enriquece quando Max consegue escapar ferido e temos uma máquina informando a Delacourt que Carlyle morreu, como se fosse apenas um apêndice informacional. A morte dele pouco importa nessa batalha para Max, por mais que ele tivesse ressentimentos com o homem indiretamente responsável por seu estado, não é por vingança que ele está lutando. O que ele quer é sair daquela situação, a luta é por viver. Spider mesmo é outro que falou “um bilionário qualquer”. A Luta dele também não é contra um ou outro bilionário, não há juízo de valor, ele nem ao menos quer destruí-los como pessoas. Há de certa forma uma consciência nesses personagens de que o enfrentamento moral e pessoal contra indivíduos não é o que importa. A única pessoa que fica, por um momento, afetada pelo ocorrido é Delacourt, que perdeu um importante aliado e corre o risco de sofrer inúmeras consequências se as informações que haviam na cabeça de Carlyle vazarem.

Figura 39: Max encara a nave e depois recebe ajuda

Fonte: Recorte do filme *Elysium* (2013) selecionado pelo autor.

Mais um momento emblemático do filme que deixa clara a relação da luta de classes e como a tecnologia aparece como opressora é a fuga de Max ferido após a batalha com Kruger. O personagem levou uma facada, está sangrando e mancando, no desespero e sabendo que será encontrado pela nave. Na figura 37, temos duas imagens, na primeira vemos que o personagem para por um segundo e encara a nave surgindo nos céus, ao virar o rosto, quase sem forças, ainda fora de foco, vê uma idosa com uma carroça de porcos. Na segunda imagem, o foco permite que vejamos que ela aponta para baixo da carroça. Na batalha contra aqueles que detém os meios de produção, a tecnologia de ponta, o que Max tem para ajudá-lo quando a tecnologia da qual se apropria ainda não é o suficiente, é a união com o povo. Eles não precisam trocar nenhuma palavra, ela sabe que ele precisa de ajuda. Depois que Kruger não encontra ele, volta para a área do ataque para entender o que aconteceu e Max foge, agradece à senhora rapidamente e vai embora.

Depois disso, Kruger solta vários drones para caçar Max por todas as ruas da região e Delacourt bloqueia qualquer tipo de voo sobre toda a região de Los Angeles. O poder de Elysium sobre tudo que acontece na Terra é semelhante ao de uma nação que coloniza outra. Tudo no planeta serve apenas como matéria prima ou instrumento de manutenção de poder no satélite. O uso de drones é emblemático para identificar esse poder da tecnologia privada. No lançamento do filme em 2013, os drones eram usados basicamente por militares e algumas poucas multinacionais em testes, como a Amazon. A visão do autor colocando os drones para serem usados na cidade, fiscalizando qualquer pessoa e desrespeitando a privacidade da população, mostra como eles tem poder sobre toda aquela região.

Dando continuidade à trama, Da Costa vai ao hospital e pede ajuda a Frey. Ela faz curativos e ele dorme na casa dela. No outro dia, conhece a filha da personagem e ela explica que a garota está com leucemia em estágio final. Desesperada pede para Max levar a filha de alguma forma para Elysium, ele fala que não pode ajudar, que só em ele estar ali, já oferece risco. Quando sai, Frey fica aos prantos. A dor da personagem não é pela morte iminente de sua filha, que sim é algo trágico, a dor está em saber que existia um modo de salvá-la e alguém decidiu que ela não teria acesso a esse bem. Há uma dimensão de violência nessa situação

que vai para além da tragédia. Aqueles que privam o outro de algo tomam deste o direito de viver.

Por meio dos drones, Kruger chega à casa de Frey e a captura junto da filha para tentar usá-la de alguma forma e conseguir o que precisa: as informações com Max. Já Da Costa finalmente encontra Spider e juntos eles descobrem o que tem nos arquivos que estão agora no seu cérebro. O código para reiniciar o sistema de Elysium. Spider empolgado com essas informações fala para Max:

- Quem tiver isso detém o poder de controlar todo o sistema. Abrir as fronteiras. Transformar todos em cidadãos de Elysium. Isso… pode salvar a tua vida. Podemos salvar todo mundo.

Da Costa não se importa com nada disso, só quer saber quando poderá ir. Spider explica que em alguns dias conseguiria burlar o sistema e pegar o código completo. Max se exalta e fala que não tem esse tempo, enquanto Spider pede desesperadamente para que ele entenda que sem isso todos serão mantidos fora sempre. Então o protagonista em uma ação em que está preocupado com sua vida acima de qualquer outra coisa, fala que vai vender as informações em troca da cura, decidindo se deixar capturar para isso.

Nesse diálogo fica evidente qual a visão de Spider, ele se vê numa batalha na qual está tentando libertar todos e sabe que só é possível se apropriando de Elysium. Max, no entanto, está preocupado neste momento apenas consigo. Ele quer para além de qualquer pensamento estrutural, para além de qualquer pessoa a seu redor, sobreviver. No mundo neoliberal, com a individualização do sujeito, a negação de qualquer pertencimento social e a falta de perspectiva de qualquer mudança estrutural, não há nenhuma luta que possa ser vista de maneira coletiva ou qualquer sacrifício em nome de algo maior.

3.5 A resposta de Da Costa ao capitalismo tardio - O que é nosso deve ser tomado

Max se entrega a Kruger com uma granada em mãos para evitar que a captura se torne apenas uma entrega, ele quer sua cura em troca da informação. Na mesma nave está Frey com sua filho. O mercenário se interessou por ela e quer

levá-la como sua esposa. É possível fazer o paralelo entre esse acontecimento e os Estupros de Guerra[8]. Nesse sentido, Frey é como Cassandra, tomada por Ajax porque um homem não pode sair vitorioso de uma guerra sem um troféu. Com os céus liberados, Max vai junto de Kruger na nave e Spider que havia colocado um rastreador nele, vê nessa liberação aérea uma oportunidade, afinal essa é uma chance única de fazer o que ele tem tentado, se apropriar da tecnologia que é usada para estratificar a todos. É sua última chance e por isso vai junto de mais dois ajudantes invadir Elysium. No caminho Kruger tenta pegar a granada de Max. Acontece uma luta e a explosão mata o mercenário. A nave cai perto de uma mansão e Frey desesperada leva sua filha para uma das cápsulas de cura.

Figura 40: Frey com sua filha em uma máquina de cura

Fonte: Recorte do filme *Elysium* (2013) selecionado pelo autor.

Ao chamar de cápsula de cura, na verdade estou cometendo um desvio de função. Quando a criança é colocada na máquina como é possível ver na figura 38, a primeira coisa que é feito é um escaneamento do pulso dela. Percebam, a máquina não primeiramente escaneia o corpo para verificar se há algum problema, seja vital ou não, ela escaneia o pulso. Independente da necessidade daquele que está na máquina, antes mesmo dela começar qualquer verificação, ela precisa entender que aquele ali posicionado é um cidadão, ou seja, a função da máquina não é curar, é servir ao burguês, seja curando, fazendo cirurgias estéticas ou até mesmo tatuagens. Essa é a violência da privatização da tecnologia também sendo

[8]Estupros de guerra são violações ou outras formas de violência sexual cometidas por soldados, outros combatentes ou civis durante conflitos armados ou guerras, ou durante ocupação militar, que distinguem-se das agressões sexuais e estupros entre as tropas durante o serviço militar. (Iosurdo; Mesquita, 2017)

estratificante, essa criança tem leucemia terminal enquanto outra já nasceu dona de um resort eterno e também virtualmente imortal.

Depois desse ato de desespero, elas são capturadas juntas com Max, e vemos Delacourt com uma equipe tentando extrair os dados de sua cabeça. Tudo precisará ser feito com ele vivo devido à conexão dos dados ser feita de maneira neurológica. Para tomar controle da situação e não ter os dados vazados, Delacourt dá um golpe no presidente de Elysium, Patel, e toma o comando do satélite declarando estado de Guerra. Depois que tiver os dados, poderá continuar no poder, ou seja, a instabilidade gerada por ela que deixou a nave passar e com isso acabar caindo e levando a esse “estado de guerra” que na verdade já estava controlado, foi usada para a secretaria de segurança tomar o poder e agora por fim alcançar o que desejava, ficar nessa posição permanentemente. Os interesses pessoais de garantir sua posição, também compreendendo que a classe trabalhadora abaixo do satélite, cansada de ser explorada, não cessaria as invasões a Elysium, fazem com que a personagem defenda tão fortemente um projeto mais agressivo para impedir imigrantes. Delacourt não tem meios termos, ela sabe quem é o inimigo, são aqueles que põe em risco o modo de vida privilegiado desse resort eterno, que permite a exploração da classe trabalhadora indo para um espaço seguro e isolado e destruindo qualquer um que tente chegar nesse paraíso. Ela e Spider são os agentes representantes de classe que mais compreendem a guerra sendo travada nesse momento.

Quando Spider chega em Elysium, o satélite já está um caos. Max conseguiu escapar dos cientistas graças à força do exoesqueleto. A equipe de Kruger o trouxe de volta à vida e agora está ainda mais insano por causa do trauma sofrido pela granada, além disso ele começou um golpe na estação, sabe dos dados com Max e quer pegar estes para se colocar como presidente. Ou seja, o grupo militarizado que ganhou poder ao ser usado indiscriminadamente, acabou usando desse poder para tomar controle do território, ou ao menos é isso que desejam. Kruger chega a matar Delacourt. Percebam como o diretor Blomkamp não tem medo de matar os antagonistas burgueses e ainda sim manter o peso dramático nos acontecimentos do longa. O problema não é Delacourt ou Carlyle, é a estrutura. Tanto é que no conflito final ele deixa apenas Kruger como um obstáculo físico para confrontar Max.

O objetivo do diretor é mostrar um combate contra a estratificação, é a luta de classes e a tecnologia como instrumento nessa batalha. Tanto é que a morte de Delacourt e de Carlyle em nada mudou a situação para ninguém dentro de toda a estrutura estratificada. Somente com mudanças na estrutura poderemos ter algum tipo de suspiro.

Max que sabe que está para morrer devido à radiação, finalmente se alia a Spider, seu plano agora é chegar no centro dos servidores do satélite e lá, resetar o sistema e tornar todos da Terra cidadãos de Elysium. Para isso precisará de Spider ao seu lado e passar por todos que estejam defendendo a área. No fim das contas o caos causado por Kruger e parte de equipe que veio com Spider em sua nave ajudaram a limpar a área e facilitar a chegada ao objetivo.

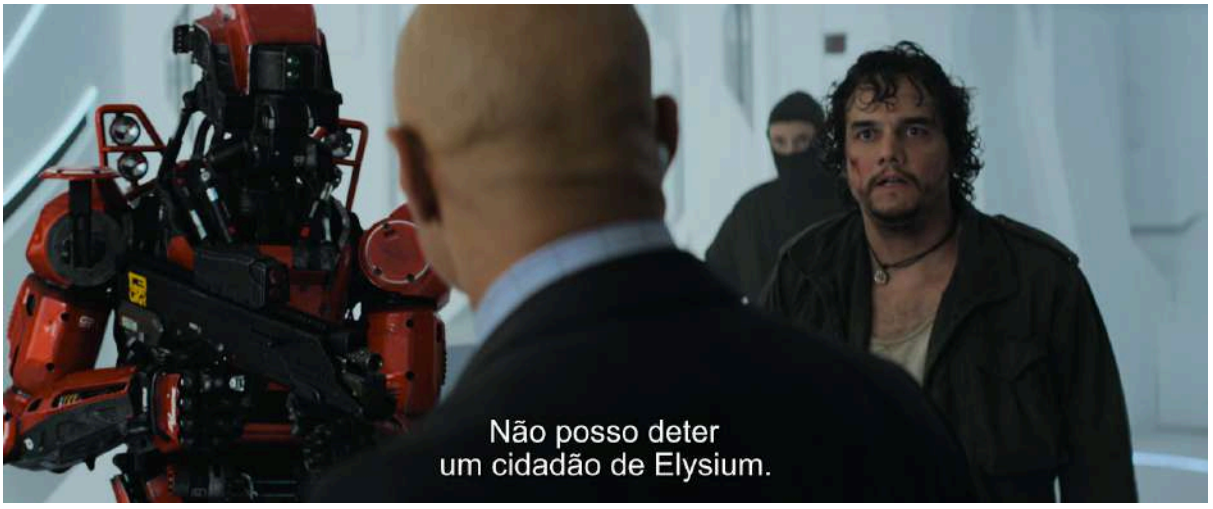
O punk sendo nosso protagonista Max finalmente deu sua virada. Como afirmado antes, essencialmente esse arquétipo de personagem é solitário ou tem poucos ao seu redor, vive por si, sobrevive dentro do sistema fazendo o que pode e essa luta por sobrevivência acaba sendo um ato de resistência. Dito isso, em meio a essa crise, o que muitas vezes acontece é que, por pressão daqueles que querem descartá-lo por ele ter se tornado um obstáculo, um conflito. É esse conflito que tem um caráter revolucionário. Max agora não faz por si, ele quer salvar a garota, filha de Frey. A menina está em coma, prestes a morrer, ele resgata as duas dos agentes de Kruger, manda ela atrás de uma cápsula e garante que dessa vez a máquina curará a criança. Há uma possível leitura de que esta conclusão para o personagem está presa a uma resolução tipicamente hollywoodiana. Porém, defendo que o drama envolvendo o protagonista Max está mais relacionado à percepção de que há coisas maiores do que ele e que essa resolução não é típica, por se tratar de uma revolução estrutural. Salvar a garota não necessariamente tem relação com a realização de seu sonho com Frey, mas, ao mesmo tempo, também tem. Essa é a beleza da potencialidade de interpretação no cinema/arte. Ele quer salvar a garota porque ela representa uma nova geração da qual ele não quer que passe pelo que ele passou. Ele quer salvá-la porque precisamos ajudar uns aos outros. Entender isso é uma parte determinante da jornada do personagem.

Quando Max finalmente derrota Kruger e ele junto de Spider entram onde fica o servidor que controla todo o satélite, Patel se aproxima com uma equipe de

soldados, desesperado, sabe a importância daquele lugar. Spider percebe naquele momento que se os dados para o “reset” do sistema forem transferidos, Max morrerá tendo o cérebro destruído, não há mais volta. Nesse momento, o protagonista afirma que sabe que isso aconteceria e ele mesmo aperta o botão feliz, sabendo que a garota será curada, não só ela, como muitos outros mais. Seu ato de sacrifício é o que o tornou especial, esse protagonismo que foi a forma como ele interpretou os ensinamentos da freira em sua infância e que o levou a nunca aceitar sua condição, foi colocado de lado. naquele momento ele fez por outro, o personagem entende o valor de seu sacrifício em nome do fim daquela estrutura estratificada, ou pelo menos na apropriação daquela tecnologia que tanto ajudava a manter e reforçar essa estratificação.

Logo após apertar o botão, o sistema reinicia e finalmente acontece a reapropriação tão desejada por Spider ao longo do filme. Ele torna toda a população da Terra cidadã de Elysium. Quando Patel finalmente invade a sala, os droides chegam e percebemos como as coisas acabaram de mudar.

Figura 41: Robôs servem a todos igualmente



Fonte: Recorte do filme *Elysium* (2013) selecionado pelo autor.

O presidente Patel pede a prisão imediata de Spider e, nesse momento, o Droide nega a prisão. Não só isso, mas também rendeu outros soldados humanos que estavam apontando armas e imobilizando Spider. Na figura 39, podemos ver o droide e Spider lado a lado, enquanto o robô afirma não poder deter cidadãos de Elysium. A ordem de Patel não tem valor porque agora a tecnologia que antes era instrumento de estratificação, pertence a todos. Então, com um sorriso no rosto,

Spider olha para o presidente de Elysium e fala, “Adivinhe a quem Elysium pertence agora”. Elysium nunca foi um lugar, sempre foi uma tecnologia. O que as pessoas queriam quando migraram desesperadas para esse lugar não era o paraíso, era o acesso às tecnologias das quais foram privados, mesmo sendo eles quem a produzia.

Depois da frase de Spider a cena corta para uma tela de computador mostrando que Elysium detectou que novos cidadão necessitavam de atendimento médico. Com isso, naves são enviadas para o planeta Terra para curar o máximo de pessoas possível. A cena acontece enquanto uma trilha sonora emocionante toca e esperançosa toca, a filha de Frey já fora curada. Elysium está sendo usada como deve, não um lugar que priva a absoluta maioria em prol do divertimento de tão poucos, mas sim como uma tecnologia que deveria beneficiar a vida de todos.

Figura 42: Naves com cápsulas de cura pousam na Terra

Fonte: Recorte do filme *Elysium* (2013) selecionado pelo autor.

É nessa ida da tecnologia até a Terra que o diretor não deixa nenhuma sombra de dúvidas sobre como a privação desse uso da tecnologia não se dava por uma questão logística. Ele evidencia que Elysium não era um paraíso por ser um lugar “sagrado”, mas que era uma tecnologia que pertencia a poucos. Nas imagens da figura 41, temos duas imagens: na primeira, vemos as naves pousando, carregando dezenas de cápsulas que agora serão realmente usadas para sua designação inicial, curar as pessoas; na segunda imagem, observamos droides ao lado de uma pessoa armada, provável rebelde ou até líder de algum grupo criminoso, juntos organizando a entrada das pessoas para usarem as cápsulas de cura. O diretor faz questão de mostrar essa união entre a tecnologia e o grupo que a enfrentou durante todo o longa, justamente para mostrar que o problema era como ela era instrumentalizada.

Nos últimos momentos do longa, podemos ouvir as palavras da freira para nosso protagonista sobre como ele nunca deve esquecer de onde veio. Max, que foi, assim como Frey, explorado durante toda a sua vida, sonhou em ascender a Elysium como uma forma de fugir de todo o sofrimento causado pela miséria. O que os dois perceberam seguindo caminhos diferentes é que essa estrutura nunca permitiria a eles subir. Max tentou pelo trabalho operário, Frey pelos estudos e no momento em que mais precisavam nenhum dos dois teve acesso às tecnologias privadas pelos burgueses. No fim das contas, o último plano do filme deixa claro a mensagem do autor. Blomkamp volta às memórias de infância de Max. A imagem que temos é de um garoto sorridente com sua amiga o acompanhando em uma fuga. Aquilo que nunca nos será possibilitado deve ser tomado. O sorriso deles é o sorriso de dois ladrões e isso é lindo.

Figura 43: Max e Frey ainda criança

Fonte: Recorte do filme *Elysium* (2013) selecionado pelo autor.

CONSIDERAÇÕES

O objetivo geral desta pesquisa foi analisar como a ficção cyberpunk contemporânea apresenta a tecnologia como parte estruturante da estratificação social no filme *Elysium*. A princípio, me propus fazer esta análise ao debruçar-se sobre duas obras: *Elysium* e *Snowpiercer*. O potencial estava em ambas, além de serem do mesmo ano, serem cyberpunk e, também, terem, na minha identificação inicial, o mote da luta de classes em que a tecnologia era uma ferramenta usada para estratificar ainda mais a sociedade. Porém, ao compreender a complexidade dos objetos e partir para o desenvolvimento dos objetivos específicos, o trabalho foi ganhando um corpo diferente do imaginado inicialmente.

Quando o problema foi definido como: quais formas o cyberpunk contemporâneo apresenta a tecnologia como parte estruturante da estratificação social no neoliberalismo?, estabeleci o mote inicial da pesquisa. Os dois filmes inicialmente escolhidos são cyberpunk e contemporâneos, ambas as obras de 2013. Desse modo, era importante compreender o subgênero e sua origem, além de contextos sociopolíticos das regiões em que o Cyberpunk se fez presente até a contemporaneidade. Por isso, nos objetivos específicos, procurei, primeiramente, fazer uma descrição histórica do surgimento do gênero cyberpunk. Nessa descrição histórica presente no capítulo 1, pude entender, através de fases da ficção científica (em especial no cinema), em paralelo com mudanças sócio-históricas, como o cyberpunk pode ser compreendido como um fenômeno social, mas não só isso, pude encontrar diversas das características normalmente associadas ao subgênero em obras anteriores ao nascimento dele, como foi o caso de “A Máquina do Tempo” e “Metrópolis”. Obras uma em livro e outra em película, que apresentavam o elementos da expressão “*high tech and low life”*. Neste primeiro momento, procurei falar de ficção científica em geral, até perceber que, dentro da análise, seria disperso e pouco avançaria a compreensão daqueles que lessem o trabalho, ou sobre qual a importância de todo esse processo para o estudo dos longas a posteriori. Por isso, por meio de uma redução, optei por destacar principalmente filmes ao longo da existência do gênero da ficção científica, mas sem também excluir definitivamente os livros. O motivo que levou a esta escolha foi o fato de que grande parte das obras cinematográficas brevemente analisadas eram adaptações

literárias, então havia e ainda há até hoje uma conexão muito forte entre estas mídias.

Em minha pesquisa, acabei por destacar as obras cinematográficas seguindo uma linha temporal contínua e também pontuando a ficção científica por eras. Apesar de trazer essas eras como parte delimitante do objeto, não posso reduzi-lo a essas delimitações, mesmo em momentos em que a ficção científica estava prestes a entrar na fase que identifiquei no texto como mais pessimista, no início dos anos de 1980, uma obra como *Star Wars* (1977) vinha a se tornar uma franquia de grande sucesso. Claro que é necessário reconhecer as limitações do corpus deste trabalho e devido a essa necessidade de dar seguimento na pesquisa decidi por manter o foco nas obras que eram mais marcadas por estas eras. Antes mesmo de chegar no Cyberpunk concluo o capítulo 1 com um estudo desta vez um pouco mais alongado no tópico 1.3 em que tracei uma linha para entender os contextos do neoliberalismo na década de 1980 em grandes potências globais do período e sobre toda a lógica fatalista que em minha análise passou a imperar em diversas obras das décadas seguintes. É nesse contexto que pude seguir e finalmente alcançar o objeto que move a pesquisa, o cyberpunk.

Nesse momento, buscava realizar um estudo do subgênero para que compreendesse e assim fosse possível analisar obras cyberpunk graças a essa compreensão. Para isso havia estabelecido os objetivos específicos abaixo:

- Analisar o amadurecimento do cyberpunk para além de uma estética estereotipada;
- Entender a produção da tecnologia e do sujeito no capitalismo em paralelo ao cyberpunk;
- Trazer os paralelos entre o uso da tecnologia na realidade material e no cinema cyberpunk.

Contudo, o caminho seguido acabou por ser muito diferente do inicialmente planejado. Após conclusão do capítulo 1 e tendo alcançado temporalmente o momento de nascimento do subgênero, percebi a importância de estabelecer teoricamente o que era o Cyberpunk, ou melhor, como identificar se uma obra era ou não pertencente ao subgênero. Para isso, primeiro busquei qual era a origem da palavra, qual autor usou inicialmente e procurei compreender a genealogia dela. Após um estudo sobre o cyberpunk a partir de uma compreensão sobre este como

um gênero distópico, alcancei a minha hipótese inicial: O gênero cyberpunk é uma abordagem estética fatalista e individualista em que a tecnologia é parte e expressão de uma realidade social profundamente desigual, competitiva e desumanizadora.

E com esse estudo do subgênero que veio desde meu Trabalho de Conclusão de Curso, formulei uma nova genealogia da palavra cyberpunk, uma pela qual podemos identificar o subgênero mesmo em obras que fugiriam de pressupostos estereotipados. Nesta genealogia, redefini o Cyber e o Punk como: o primeiro, sendo a tecnologia privada em prol daqueles que a detém e estratificando ainda mais a sociedade; o segundo, o punk, como sendo o sujeito individualizado, empresário de si mesmo da contemporaneidade. Esses dois elementos trazidos por mim e, em conjunto com a compreensão do realismo capitalista materializado no fatalismo dessas obras, são o que formulei neste trabalho para enriquecer as análises das obras desse subgênero e o que experimentei no terceiro e último capítulo do trabalho. Não antes de, ao menos, percorrermos as origens do Cyberpunk e entendermos como uma obra da década de 2010 retratava um amadurecimento e até renascimento do subgênero que surgiu nos anos de 1980.

Depois de percorrer o subgênero e ver a extensão do estudo, decidi analisar apenas Elysium. Os motivos foram: o prazo para entrega do trabalho, extensão do texto e um que com certeza pesaria muito para a qualidade da dissertação, fazer duas análises completas de duas obras com os elementos em comum que identificara anteriormente. Isso poderia resultar em uma repetição ou até mesmo afetar a potência que há em se aprofundar em um objeto. Com isso, realizei a análise fílmica de Elysium. O que em minha perspectiva mais impacta o trabalho é esse aspecto de renascimento do gênero, principalmente levando em consideração os produtos em evidência do cyberpunk atualmente. Cyberpunk 2077 ganhou uma adaptação em anime intitulado “cyberpunk engineers” no ano de 2022 e nela vemos a trágica jornada de um grupo de mercenários que vão sendo apresentados e morrendo pouco a pouco. A mensagem da obra reflete muito a hipótese que levanto sobre o subgênero ter uma abordagem fatalista sobre o mundo, é uma obra envolta em um pessimismo, no qual todos os coadjuvantes e até o protagonista são destruídos enquanto tentam lutar para viver e realizar seus sonhos, chegar no topo das torres de néon, assim finalmente fugindo das dores daquele universo, mas que

infelizmente não conseguem alcançar esse lugar. É um mundo moedor de gente, apenas alguns poucos irão conseguir sobreviver, uma distopia trágica e em certa instância paralisante.

Nesse sentido, Elysium mostra não uma solução, mas uma reação, uma perspectiva diferente de muitos dos antigos cyberpunks e, inclusive, dos atuais que parecem estar apenas reproduzindo o fatalismo como uma forma de perpetuar o imaginário do realismo capitalista. Elysium encontra na tomada da tecnologia uma forma de romper com essa estratificação social causadora de tanta violência. A questão não é necessariamente encontrar uma solução, é termos em tela um universo que apesar de se apresentar de maneira trágica, não se faz estático, não é apenas uma representação trágica da realidade que alimenta uma limitação que estabelece ainda mais forte o fim do futuro. Permitir imaginar que mesmo em uma situação de extrema estratificação possamos encontrar a possibilidade de mudança é o que potencializa o cyberpunk para além de sua capacidade de retratação das disparidades sociais potencializadas pelo discurso individualizante e a tecnologia estratificante apresentadas na obra.

Ademais, o que mais me instiga nesta pesquisa nesse momento final é saber da extensão de obras existentes antes da que protagoniza esse trabalho e o potencial de análise presente nelas. Os instrumentos de análise usados neste texto em conjunto dos que desenvolvi, aqui falo dos conceitos de punk e cyber, terão um grande valor quando refinados e novamente usados em meus futuros estudos nos quais pretendo fazer uma genealogia do gênero. Mergulhando até em obras de menor escopo e alcance, ou até mesmo de mídias diferentes, como todo o universo de mangás do subgênero, estes pelos quais anseio fazer ensaios continuamente. Mais do que isso, o que mais anseio é através do uso destas metodologias encontrar nestas outras obras, questões que extrapolam ainda mais a potencialidade do subgênero, e acredito que é através de um estudo mais prolongado que alcançarei estes resultados.

A ideia inicial de encontrar este mundo fatalista ironicamente acabou por esbarrar em uma obra que olha para isso e diz “não”.

REFERÊNCIAS

ADAM, Roberts. **A verdadeira história da ficção científica: do preconceito à conquista das massas.** São Paulo: Seoman, 2016.

AUMONT, Jacques. **A Estética do Filme**. Editora Papirus. 9 Reimpressão. 1995.

BARRÍA, Cecilia. **O controverso armazém da Amazon no meio de favela**. BBC News Mundo, 2021.

BOAVENTURA, Edivaldo M. Metodologia da pesquisa: monografia, dissertação, tese. São Paulo: Atlas, 2004.

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

BENJAMIN, Walter. **A Obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica**. L&PM Editora. 1 Ed. 2018.

BRAWN, Wendy. **Nas Ruínas do Neoliberalismo: A Ascensão da Política Antidemocrática no Ocidente**. Editora Politeia. 1 Ed. 2019.

BYUNG-CHUL, Han. **A Sociedade do Cansaço**. Editora Vozes. 1 Ed. 2014.

DANTAS, Marcos; MOURA, Denise; RAULINO, Gabriela; ORMAY, Larissa. O Valor da Informação: **Como o Capital se Apropria do Trabalho Social na era do Espetáculo e da Internet.** Boitempo Editorial. 1ª edi, 2022

FIGUEIREDO, CAROLINA. **População em situação de rua no Brasil cresce 16% de dezembro a maio, diz pesquisa.** CNN, São Paulo, 2022. Disponível em:< https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/populacao-em-situacao-de-rua-no-brasil-cresce-16-de-dezembro-a-maio-diz-pesquisa/#:~:text=Em%20dezembro%20de%202021%2C%20segundo,pessoas%20em%20situa%C3%A7%C3%A3o%20de%20rua>. Acesso em: 27 de agosto de 2022.

FISHER, Mark. **Realismo Capitalista: É mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo?**. Autonomia literária. 1 Ed. 2020.

FUKUYAMA, Francis. **O fim da História e o último homem**. Editora Rocco. 1 Ed. 2015.

FAUSTINO, Deivison; LIPPOLD, Walter. Colonialismo Digital: por uma Crítica Hacker-fanoniana. Boitempo Editorial, 2023.

G1. **Fronteira México-EUA: A história da hondurenha que aparece em foto fugindo com filhas de gás lacrimogêneo,** 2018.

GIL, Antônio C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. Ed. São Paulo: Atlas, 2006.

GIBSON, William. **Neuromancer**. Editora Aleph. 5 Ed. 2016.

Greenfield, Karl Taro. **Speed Tribes: Days and Nights with Japan's Next Generation**. New York: HarperCollins, 1994.

IBGE. O que é desemprego? Disponível em:< https://www.ibge.gov.br/explica/desemprego.php>. Acesso em: 27 de agosto de 2022.

LAVAL, Christian. Foucault, Bourdieu e a Questão Neoliberal. Editora Elefante. 1 Ed. 2020.

Leal, Hermes. **O Sentido das Paixões**. Teoria Semiótica da Narrativa e da Ficção. Zagodoni Editora. 1 Ed. 2023

LEMOS, André. **Cibercultura**. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002.

MARX, Karl. O Capital [Livro 1] (Nova Edição!): **Crítica da Economia Política: o Processo de Produção do Capital**. Boitempo Editorial. 3 Ed. 2023

MORIN, Edgar. **Sociologia: a sociologia do microssocial ao macroplanetário**. Portugal: Europa América, 1984. >. Acesso em: 9 de Nov. de 2021.

MOROZOV, Evgeny. **Big Tech a ascensão dos dados e a morte da política**. Ubu Editora. 1 Ed. 2018

NEDER, Ricardo. **Produção social da tecnologia, desigualdade e a nova sociologia da tecnologia**. Revista Ciência & Tecnologia Social 2017;1(e6):1-32.

PIRES, Maria da Conceição Francisca; SILVA, Sergio Luiz Pereira. **O CINEMA, A EDUCAÇÃO E A CONSTRUÇÃO DE UM IMAGINÁRIO SOCIAL CONTEMPORÂNEO.** Educ. Soc., Campinas, v. 35, n. 127, p. 607-616, abr.-jun. 2014. Disponível em:<https://www.cedes.unicamp.br/>. Acesso em: 9 de Nov. de 2021.

SANTANA, Gilmar. **O filme contextualizado – diálogos entre sociologia e cinema**. Rua, 2008. Disponível em:<https://www.rua.ufscar.br/o-filme-contextualizado-dialogos-entre-sociologia-e-cinema/>. Acesso em: 9 de Nov. de 2021.

SAFATLE, Vladimir. **Neoliberalismo como gestão do sofrimento psíquico.** Editora Autêntica. 1 Ed. 2021

SHELLEY, Mary. **Frankenstein ou o Prometeu moderno**. Penguin Companhia. Ed 1. 2015.

SORLIN, Pierre. **Sociología del Cine: la apertura para la historia de mañana**. México: Fondo de Cultura Econômica, 1985.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaios sobre a análise fílmica**. Campinas: Papirus, 2002.

TUOTO, Arthur. **O que é Unidade estilística?.** Site Arthur Tuoto, 2021. Disponivel em: https://arthurtuoto.com/2021/04/20/o-que-e-unidade-estilistica/#:~:text=A%20unidade%20estil%C3%ADstica%20do%20filme,que%20existe%20um%20efeito%20total.>. Acesso em: 13 de Abril de 2024.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura e Materialismo**. Editora Unesp. 1 Ed. 2011.

WASSERMAN, Claudia. **A Teoria da Dependência: Do Nacional-Desenvolvimentismo ao Neoliberalismo**. FGV Editora, 2017.

WATANABE, Paulo Daniel. **A reinserção internacional do Japão no pós-segunda guerra mundial**. 3° Encontro Nacional ABRI, 2011.

WEBER, Max. **Classe, estamento, partido**. In: GERTH, Hans e MILLS, Wright (Org.). Max Weber - Ensaios de sociologia. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1974, p. 211-228.

YAKOTA, Paulo. **Pescadores japoneses afetados pelos testes atômicos.** Ásia Comentada, 2016.

JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo**: A lógica cultural do capitalismo tardio. São Paulo: Ed. Ática,1996.

REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

AKIRA. Direção: Katsuhiro Otomo. Produção: Tokyo Movie Shinsha, 1988. 1 DVD (124 min).

BLADE Runner. Direção: Ridley Scott. Produção: Michael Deeley. Los Angeles: Warner Brothers, 1982. 1 DVD (117 min), widescreen, color. Produzido por Warner Video Home. Baseado na novela “Do androids dream of electric sheep?” de Philip K.Dick.

CRAZY THUNDER ROAD. Direção: Sogo Ishii. Distribuição. Toei Central Film. 1980 (98 min).

DISTRITO 9. Direção de Neill Blomkamp. Produção: Peter Jacson;. Produzido por QED International WingNut Films. Widescreen, color 1 DVD (117 min).

ELYSIUM. Direção de Neill Blomkamp. Produção Simon Kinberg, TriStar Pictures. 2013 (109 min)

GHOST IN THE SHELL. Direção: Mamoru Oshii. Produção: Production I. G.1996 1 DVD (83 min).

MATRIX. Direção: Lana Wachowski, Lilly Wachowski. Produção: Village Roadshow, Silver Pictures. 1999 1 DVD (136 min).

METRÓPOLIS. Direção: Fritz Lang. Distribuição: Warner Bros. 1927 (148 min).

MINORITY REPORT. Direção: Steven Spielberg. Produção: Gerald R. Curtis, 20th Century Fox. 2002 (145 min).

ROBOCOP. Direção: Paul Verhoeven. Produção: Orion Pictures.1987. 1 DVD (102 min).

SNOWPIERCER. Direção: Bong Joon-ho. Produção Jeong Tae-sung, Opus Pictures. 2013 (126 min.)

STAR TREK. Criador: Gene Roddenberry. Produtora: NBC. 1966 - 1969.

VIAGEM À LUA. Georges Méliès. Produção: Stars Film. 1902 (14 min).

2001: Uma Odisseia no Espaço. Diretor: Stanley Kubrick. Produção Stanley Kubrick. 1968 (142 min).