

UNESP  **UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA**
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
Faculdade de Ciências e Letras
Campus de Araraquara - SP

PEDRO FUSCALDO BARRETO DE FIGUEIREDO

TREVAS EM NEON: a influência do *Noir* no Cyberpunk



ARARAQUARA – S.P.
2023

PEDRO FUSCALDO BARRETO DE FIGUEIREDO

TREVAS EM NEON: a influência do *Noir* no Cyberpunk

Dissertação de Mestrado, apresentado ao Conselho, Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários da Faculdade de Ciências e Letras – Unesp/Araraquara, como requisito para obtenção do título de Mestre em Estudos Literários.

Linha de pesquisa: Teorias e Crítica da Narrativa

Orientador: Prof. Dr. Aparecido Donizete Rossi

Bolsa: Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES)

ARARAQUARA – S.P.
2023

F475t

Figueiredo, Pedro Fuscaldo Barreto de

Trevas em neon : a influência do noir no cyberpunk / Pedro
Fuscaldo Barreto de Figueiredo. -- Araraquara, 2023

66 p. : fotos

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista (Unesp),
Faculdade de Ciências e Letras, Araraquara

Orientador: Aparecido Donizete Rossi

1. Cyberpunk. 2. Noir. 3. Blade Runner. 4. Influência. 5. Estética. I.
Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de
Ciências e Letras, Araraquara. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

PEDRO FUSCALDO BARRETO DE FIGUEIREDO

TREVAS EM NEON: a influência do *Noir* no Cyberpunk

Dissertação de Mestrado, apresentada ao Conselho, Programa de Pós em Estudos Literários da Faculdade de Ciências e Letras – UNESP/Araraquara, como requisito para obtenção do título de Mestre em Estudos Literários.

Linha de pesquisa: Teorias e Crítica da Narrativa
Orientador: Prof. Dr. Aparecido Donizete Rossi
Bolsa: Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES)

Data da defesa: 31/05/2023

MEMBROS COMPONENTES DA BANCA EXAMINADORA:

Presidente e Orientador: Prof. Dr. Aparecido Donizete Rossi
Faculdade de Ciências e Letras – UNESP/Araraquara

Membro Titular: Prof. Dr. Stéfano Stainle
Pesquisador Independente.

Membro Titular: Profª. Dra. Fernanda Aquino Sylvestre
Universidade Federal de Uberlândia

Local: Universidade Estadual Paulista
Faculdade de Ciências e Letras
UNESP – Campus de Araraquara

Para Milena com todo o meu amor, carinho e saudade.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001. Por isso agradeço pela oportunidade de fazer parte do seleto grupo de bolsistas e ter tornado possível a realização desse trabalho.

Também agradeço imensamente ao Prof. Dr. Aparecido Donizete Rossi pelas conversas, acolhidas e, principalmente, paciência com o comportamento de orientando tão escaldado. Se não fossem suas aulas descobertas ao acaso em um agosto de tristeza, esse trabalho não teria sido possível de forma alguma. Por ter aberto caminhos que nunca imaginei serem possíveis, mesmo que tropeçando pelos problemas que me afligem, sou eternamente grato por ter revolucionado o meu jeito de olhar o mundo ficcional.

Aos meus amigos que me aturaram andando de um lado pro outro enquanto não conseguia parar de falar sobre a minha pesquisa; inha irmã, Debora; meu tio, Hércio; e meus parceiros bichanos da vida, Vacilo e Fumaça; deixo mais agradecimentos.

E por último, mas não menos importante, à dona Ruth, minha avó, que, lá na infância, plantou a semente da Literatura em meu coração e à Eliana Fuscaldo, minha mãe, que, infelizmente, não pode acompanhar nenhuma parte desse árduo processo, mas que se fez presente em cada linha escrita desta dissertação.

“All those moments will be lost in time, like tears in rain.”
Blade Runner, 1982

RESUMO

Tanto o *noir* quanto o cyberpunk surgiram em épocas bastante complicadas da história da humanidade. O mais antigo nasceu entre duas guerras de proporções até então inimagináveis e uma crise econômica de proporções épicas, já o mais novo surge e amadurece em meio ao pânico nuclear dos anos finais da Guerra Fria e as primeiras interações em larga-escala com a digitalização do mundo. O parto do *noir* acontece no começo do século XX, no centro do mundo moderno, a comunicação completamente revolucionada com a imprensa cada vez mais ágil por conta da transmissão de rádio. A velocidade inebriante das máquinas à combustão que transportam as pessoas para todos os lugares possíveis e roncam furiosas pelas cidades cada vez mais adaptadas aos carros, mas abarrotadas de gente. Já o cyberpunk virá ao mundo no final do mesmo século, no centro do mundo pós-moderno, com a comunicação completamente revolucionada com a imprensa cada vez mais ágil por conta da transmissão televisiva. A velocidade inebriante da cibernética cada vez mais presente e o crescente interesse pelos eletrônicos produz uma sociedade consumidora de universos virtuais e sedenta por mais integração com a máquina. Este trabalho visa comparar as duas estéticas e ver os pontos de diálogo que elas travam e se uma pode ser considerada influenciada pela outra por meio da análise de obras audiovisuais.

Palavras-chave: noir; cyberpunk; influência; estética; Blade Runner

ABSTRACT

Both noir and cyberpunk emerge during quite complicated times in human history. The former arose in the womb of two wars of previously unimaginable proportions and an economic crisis of epic proportions, while the latter emerged and matured amidst the nuclear panic of the final years of the Cold War and the first large-scale interactions with the digitization of the world. The birth of noir occurred at the beginning of the 20th century, in the center of the modern world, with communication completely revolutionized by the increasingly agile press due to radio transmission. The heady speed of combustion engines transporting people to all possible places, and roaring furiously through cities increasingly adapted to cars but crowded with people. Cyberpunk, on the other hand, came into the world at the end of the same century, in the center of the postmodern world, with communication completely revolutionized by increasingly agile press due to television transmission. The heady speed of the increasingly present cybernetics and the growing interest in electronics produces a society that consumes virtual universes and is thirsty for more integration with the machine. This work aims to compare the two aesthetics and see the points of dialogue they engage in and whether one can be considered influenced by the other through the analysis of audiovisual works.

Keywords: noir; cyberpunk; influence; aesthetics; Blade Runner

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 1	Yul Brynner em <i>Westworld</i>	17
Ilustração 2	Capa de um álbum do New York Dolls	19
Ilustração 3	Foto da banda americana Ramones	21
Ilustração 4	Foto da banda inglesa Sex Pistols	22
Ilustração 5	Times Square nos anos 1970	27
Ilustração 6	Brooklyn nos anos 1970	27
Ilustração 7	Hong Kong nos anos 1980	28
Ilustração 8	Bairro Shibuya em Tóquio	28
Ilustração 9	Frame da animação <i>Akira</i> 1	29
Ilustração 10	Frame da animação <i>Ghost in the shell</i>	29
Ilustração 11	Frame da animação <i>Akira</i> 2	31
Ilustração 12	Humphrey Bogard em <i>The Maltese Falcon</i>	40
Ilustração 13	Cena de <i>D.O.A.</i>	42

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	11
2. CYBERPUNK.....	12
2.1 CARREGANDO... ..	12
2.2 NOME DO ARQUIVO	15
2.3 CONECTADO	25
2.3.1 O SERVIDOR	26
2.3.2 OS USUÁRIOS	32
3. NOIR	38
3.1 LEVANTANDO ANTECEDENTES.....	38
3.2 INTERROGATÓRIO	44
3.3 A MORDAÇA.....	48
4. TEM UM NOIR NO MEU NEON: os <i>Blade Runner</i> e metalinguagem.....	53
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	66
REFERÊNCIAS	67

1. INTRODUÇÃO

A literatura *noir* e o movimento cyberpunk são duas estéticas que possuem elementos em comum, como a atmosfera sombria e distópica, o uso de tecnologia avançada e a crítica social. Ambos os gêneros surgem em períodos históricos distintos, mas refletem as preocupações de suas épocas e se mantêm relevantes até os dias de hoje.

Nesta dissertação de mestrado, iremos explorar a relação entre as duas estéticas, analisando as similaridades e diferenças entre elas. Além disso, também iremos investigar como esses elementos se manifestam em obras específicas dessas correntes, buscando compreender de que maneira elas contribuem para a construção de uma crítica social e uma reflexão sobre as relações humanas em sociedades distópicas e futuristas.

O primeiro capítulo servirá para estabelecermos o cyberpunk, suas origens e vias respiratórias dos movimentos sociais e musicais da época enquanto que o segundo será reservado para os aspectos do *noir*. Já o terceiro capítulo contará com uma análise dos dois principais filmes da franquia *Blade Runner* em que se mostram os elementos previamente estabelecidos no primeiro e segundo capítulos. É importante destacar que este trabalho contém um vídeo que serve de introdução e/ou resumo das ideias contidas neste trabalho, assim como mais exemplos visuais e alguns sonoros que evidentemente não caberiam nestas linhas por se tratar de conteúdo audiovisual.

2. CYBERPUNK

Cyberpunk é um dos gêneros mais populares oriundo da Ficção Científica começada no raio que atinge o monstro de Mary Shelley e lhe dá a vida. Uma explanação rápida envolveria ciborgues, armas de laser, muito neon e chuva em uma cidade gigantesca com arranha-céus imponentes e intermináveis que dão abrigo para crimes, corrupção, corporativismo e a mercantilização de todo o corpo, inclusive memórias: quando você sai de sua casa apertada, geralmente um quarto pequeno em um lugar sujo da cidade, é bombardeado por letreiros e anúncios em línguas orientais anunciando toda sorte de empreendimento enquanto que disputam sua atenção com os anúncios de bordéis dos mais variados tipos e tamanhos. Lojas tecnológicas que não só te oferecem a mão e o braço inteiros, mas órgãos também ou todo um corpo novo para você transferir a sua consciência. Mesmo assim, você continuará fadado a correr os riscos de se viciar em alguma substância poderosa enquanto é cercado por todo tipo de pobreza e sujeira. A vida natural é uma distante lembrança de um tempo antes do inevitável cataclisma que a sociedade se colocou quando passou a confiar demais nos processos de automatização e desumanização por meio dos avanços tecnológicos.

Tirando um ou outro detalhe da explicação do parágrafo anterior, existe uma semelhança tenebrosa com o presente de 2023. O ser humano de hoje já pode ser considerado uma espécie de ciborgue, não apenas porque temos cada vez mais próteses robóticas ajudando pessoas com seus problemas físicos, mas pela nossa dependência dos meios eletrônicos e, principalmente, do celular e computador pessoais. Os eventos climáticos estão cada vez mais extremos por conta das mudanças que o homem produziu com sua poluição e o mundo parece ser gerido por um pequeno grupo de corporações que podem fazer o que quiserem desde que tenham dinheiro o suficiente para pagar quem se deve. O cyberpunk nunca pareceu tão atual quanto hoje, mesmo sendo uma estética principalmente dos anos 1980 e tem uma história que antecede a sua concepção. Neste capítulo iremos falar sobre suas origens e definir os pontos centrais que constituem essa estética utilizando exemplos que ajudaram a sedimentar o que conhecemos hoje.

2.1 CARREGANDO...

O cyberpunk indubitavelmente é um dos filhos da Ficção Científica, mas, mesmo assim, segundo Dani Cavallaro (2000, p.1), é difícil encontrar uma definição que

satisfaça os críticos. A dificuldade em definir de pronto o que é a ficção científica perpassa a imensa variedade de temas e técnicas que compõem o gênero, além da dificuldade de situar historicamente seu início. Em termos populares, a ficção científica se situa como algo do século XX, mas não se restringe a isso:

A gênese da ficção científica pode ser traçada até períodos bem mais antigos. Na verdade, tão antigo quanto 150 a.C., Luciano de Samósata já experimentava com temas de viagem interplanetária e guerra [...] Evidências mais recentes da existência de narrativas de ficção científica anteriores ao século XX podem ser encontradas nas histórias do século XVII de Cyrano de Bergerac (CAVALLARO, 2000, p.2, tradução nossa)¹

Quando atinge popularidade no século XX, muito preconceito é estabelecido contra o gênero, como se os textos fossem incapazes de abordar questões filosóficas e metafísicas; entretanto,

Diversas narrativas produzidas durante um período que vai desde a civilização grega antiga até o século XIX seriam ótimos candidatos para a inclusão em um potencial cânone proto-ficção científica: Odisseia de Homero, Divina Comédia de Dante, Orlando Furioso de Ariosto, Gargantua e Pantagrue de Rabelais, [...] (CAVALLARO, 2000, p.2, tradução nossa)²

Porém, ainda que haja discussão sobre o que seria ou não Ficção Científica, aqui existe a necessidade de se estabelecer um ponto de partida que seria o *Frankestein* ou *Prometeu Moderno* de Mary Shelley (1818). Essa escolha se faz necessária e dialoga melhor com o que o mundo entende como ciência. Shelley quando escolhe a comparação de seu cientista com a figura de Prometeu nos entrega isso da mesma forma que ela equipara o fogo do titã com a descarga elétrica dos céus: se na antiguidade o fogo é que daria o poder para os homens desafiarem os deuses, no contexto do século XIX é o domínio sobre a eletricidade que permite

¹ No original: The genesis of science fiction could be traced back to much earlier periods. Indeed, in as early as the year AD 150, Lucian of Samosata was already experimenting with the themes of interplanetary travel and warfare [...] More recent evidence for the existence of science-fictional narratives that well predate the twentieth century can be found in Cyrano de Bergerac's seventeenth-century

² No original: A number of narratives produced over as broad a period as the one that spans ancient Greek civilization to the nineteenth century would make likely candidates for inclusion in a potential canon of protoscience fiction: Homer's *Odyssey*, Dante's *Divina Commedia*, Ariosto's *Orlando Furioso*, Rabelais's

o salto tecnológico do ser humano. Tanto a eletricidade quanto o fogo fornecerão proteção, luz e poderes além daqueles possíveis pelo que a natureza nos deu, como novamente afirma Dani Cavallaro em *Cyberpunk and cyberculture* (2000):

Frankenstein pode ser lido como uma variação do mito faustiano em que capitaliza nos topos do cientista que rompe barreiras ao desafiar as leis mais fundamentais da natureza. Ele também introduz um problema de significância tremendamente ideológica para a ficção científica, que é a da monstruosidade, e então articula uma sensação profunda de ansiedade em torno de qualquer coisa outra. O monstro e o alienígena (ambos variações do tema do inumano) são usados na ficção científica [...] ³ (tradução nossa)

Inclusive, é curioso que no nascimento da Ficção Científica o cyberpunk já se faça presente. A presença da eletricidade como papel fundamental para a tecnologia funcionar é um dos pontos fundamentais da ficção cyberpunk. Evidentemente isso não quer dizer que qualquer interação com a eletricidade faz com que uma obra seja cyberpunk, mas, essencialmente, o que a personagem Frankenstein faz é criar uma espécie de ciborgue, um autômato, ainda que não exista a questão da programação incluída na obra, porém juntar pedaços de cadáveres e costurá-los para que se tornem um ser humano razoavelmente coeso parece combinar mais com os becos escuros de uma metrópole cyberpunk do que os futuros cromados das histórias de exploração espacial.

Esse é um outro ponto em que também Shelley se difere da maior parte do *éthos* da época: o segundo processo de colonização europeia pela Ásia e África. Muitos dos avanços tecnológicos conseguidos pelo domínio da eletricidade se transformaram em vantagem para que o ser humano fosse onde jamais tivesse ido. Ainda que isso apareça no romance quando a expedição, para achar um caminho pelo Ártico, encontra com Frankenstein, Shelley não se ilude com a visão positivista da maior parte dos aficionados por ciência do século XIX e resolve lidar com as questões dos limites que a tecnologia deve ter ao invés aquilo que nós podemos alcançar com ela na contramão do idealismo cientificista da época, bastante presente nas obras de exploração de Júlio Verne (outro precursor da Ficção Científica). É uma história que avisa dos

³ No original: *Frankenstein* could be read as a variation of the Faust myth in that it capitalizes on the topos of the overreaching scholar daring to challenge nature's most fundamental laws. [...] it also introduces an issue of tremendous ideological significance for science fiction, that of monstrosity, and thus articulates a deep sense of trepidation surrounding anything *other*. The monster and the alien (both variations on the theme of the non-human) are used by science fiction [...]

perigos que essas mentes brilhantes podem criar ao reverter as leis naturais. Então, assim como o cyberpunk, Shelley faz com que os habitantes de seu mundo reflitam sobre suas ações e interações com a tecnologia, ao invés de fazer com que ela seja um trampolim para conquistas ainda maiores.

Depois de seu início no século XIX, a ficção científica foi se sedimentando no imaginário coletivo com publicações que envolviam diversos contos, principalmente com sua popularização nos anos 1920, como afirma CAVALLARO, 2000, p.4:

[..] o momento crucial no desenvolvimento da ficção científica moderna foi o ano de 1926, a data que testemunhou a publicação da primeira edição da revista americana *Amazing Stories*, editada por Hugo Gernsback. Essa publicação se provou imensamente popular e, apesar de ter indubitavelmente inspirado alguns dos mais bem-sucedidos futuros escritores, também produziu uma profusão de filmes e pulp fictions que contribuíram para a má reputação do gênero.⁴

Depois disso, vieram romances como *Brave New World* (1932), *1984* (1949) e *Clockwork Orange* (1962), além de quadrinhos e obras como *Flash Gordon* (muito popular nos anos 1930), *Star Wars* (1977). Também diversas outras incursões científicas foram realizadas, por exemplo, pela editora Marvel, como o Homem-Aranha criar seu próprio fluido de teia, o Hulk ter surgido de um experimento malsucedido com raios gama, ou a explicação dos poderes dos X-Men por meio da genética e da evolução. Com essa popularização, os subgêneros da ficção científica começam a surgir, tendo como um dos seus exemplos mais famosos o *cyberpunk*.

2.2 NOME DO ARQUIVO

Enquanto o mundo tentava encontrar o rumo por entre as ruínas da Segunda Guerra, os matemáticos e filósofos notaram o aumento da utilização de tecnologia cibernética. Aqui, vale citar a obra de Norbert Wiener publicada em 1948 chamada *Cibernética: ou controle e comunicação no animal e na máquina*. Considerado o pai da cibernética, ele diz que os corpos

⁴ No original: the crucial moment in the development of modern science fiction is the year 1926, the date that witnesses the publication of the first issue of the American magazine *Amazing Stories*, edited by Hugo Gernsback. This publication proved immensely popular and, although it indubitably inspired some of the most successful science-fiction writers to come, it also spawned a half-hatched progeny of pulp fictions and films that detrimentally contributed to the berating of the genre.

mecânicos e biológicos são sistemas autorregulatórios conectados pela ideia de que ambos trabalham no contexto de controle e comunicação. Ou seja: eles se regulam de alguma forma e transmitem informação entre si de alguma forma. Essa equivalência dos dois corpos permite assumir que o corpo humano é uma espécie de máquina e, assim, permite assumir que é possível que máquinas possam ser também uma espécie de humano.

Portanto, “cyber” se refere a tudo aquilo que é cibernético, ou seja, as histórias cyberpunk vão se relacionar diretamente (mas não exclusivamente) com as questões que envolvem a integração do humano com a máquina (CAVALLARO, 2000). A obra *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968), de Philip K. Dick é considerado o principal nome na construção do início do imaginário cyberpunk. Nessa história ele explora o a questão do que separa um ser humano autêntico daquele que seria uma máquina sem sentimentos e empatia. No contexto do livro diversas subculturas surgem para demonstrar sua humanidade ao cuidar de animais e os androides seriam testados por medidores de empatia e, quando avistados, seriam eliminados por caçadores de recompensa contratados pelo governo.

Por conta de seu apelo visual, sempre existiu a tentação de transportar para a tela dos cinemas as histórias de Ficção Científica e, antes mesmo de existir o termo cyberpunk, *Westworld* (1973), dirigido por Michael Crichton, já nos apresenta com uma reflexão profunda sobre o que poderia acontecer se os androides se rebelassem: Num futuro próximo, existiriam parques temáticos baseados no Faroeste, Roma Antiga e Era Medieval em que os seres humanos iriam para fingir viver nesses universos enquanto matam, estupram e fazem todo tipo de atrocidade com os androides que têm uma programação que não permite o ataque aos visitantes. Entretanto, por conta de um bug, os androides passam a revidar e matar os agora indefesos humanos. Nesse filme também dá foco a um elemento que vai aparecer em algumas obras cyberpunk: a vividez do olhar. Esse detalhe é um utilizado em várias obras para diferenciar o olhar da máquina e do humano e, assim, trazer uma forma de diferenciação entre os dois.



Yul Brynner como o cowboy assassino e seus olhos prateados em Westworld.

A distopia também é um elemento importante para a estética e muitas das narrativas após a explosão das bombas atômicas trabalha com esse conceito de poder destrutivo além dos limites. É a partir dos anos de 1950 em diante que a Ficção Científica se volta para o impacto das tecnologias no cotidiano e na vida do planeta. Conforme a computação avançava, as ansiedades relacionadas às novas tecnologias também cresciam, mas ainda sob o olhar rigoroso das duas potências que dividiam o mundo durante a Guerra Fria, em especial a computação que crescia cada vez mais e se tornava uma realidade nas vidas das pessoas nos anos seguintes.

Se a criação da computação e o pensamento de Wiener dão a base para metade do termo, a outra metade vem de um movimento social e musical que surgiu simultaneamente na metade dos anos 1970 e merece uma explicação à parte, pois é muito importante para a forma que os personagens interagem e se vestem nos mundos cyberpunk.

Começando quase que simultaneamente em Nova York e Londres com acepções semelhantes, mas em cenas completamente diferentes como Gerfried Ambrosh explica em

American Punk: The Relations between Punk Rock, Hardcore, and American Culture (2015, p. 215):

[...] Sempre existiu um grau significativo de fertilização cruzada transatlântica dentro do gênero. E, mesmo assim, o Reino Unido e os Estados Unidos tiveram suas próprias tradições punk, ou seja, o mesmo espírito punk se manifestou de diferentes formas relacionado à cultura dominante de seus respectivos lugares. Essas tradições não são fundamentalmente diferentes, porém cada uma delas exibe características distintas (tradução nossa).⁵

Entretanto, os primeiros ritos do movimento punk podem ser traçados diretamente para a criação do rock'n'roll. Little Richard com “*Tutti Frutti*” (1955) ditava o que seria a anarquia no palco das bandas futuras. Com penteado extravagante, gritos e letras que questionavam os tabus da época, fez com que se sedimentasse como um dos principais nomes do rock. Também não é possível negar a influência de Johnny Cash e sua marginalidade. Em “*Folsom Prison Blues*” (1955), Cash canta sobre como ele atirou em um homem só pra vê-lo morrer.

Nos anos 1960, James Brown viria para dar mais contribuições sobre como se portar no palco, sendo uma das maiores influências de Iggy Pop, enquanto que “*Louie Louie*” (1961) de The Kingsman traz mais contribuições para a forma de se tocar o punk com poucos acordes e ritmo marcante, enquanto que “*Surfin' Bird*” (1964) contribui com velocidade, vocal cômico e letra aparentemente sem sentido. Nesse ponto, a chamada Invasão Britânica, o fenômeno que levou bandas como The Kinks, The Beatles e Rolling Stones pros Estados Unidos já tinha começado, e na voz de Mick Jagger, uma geração se mostrava insatisfeita com a situação atual de sua vida em “*(I Can't Get No) Satisfaction*” (1965) e o tom dramático de “*Paint It, Black*” (1966). The Who com “*My Generation*” (1965) fazia um retrato sarcástico dos jovens da época ao cantarem que esperavam morrer no lugar de ficarem velhos enquanto que quebravam os instrumentos com a liderança do baterista de Keith Moon.

Ainda que esses artistas traziam muito da atitude, velocidade e temáticas do que viria a ser o punk, três bandas seriam fundamentais para o estabelecimento do imaginário do movimento: The Stooges, que lançou Iggy Pop ao estrelato; MC5, que, em 1969, foram os

⁵ No original: There has always been a significant degree of transatlantic cross-fertilization within the genre. And yet, the U.K. and the U.S. each have their own punk tradition, which is to say, the same punk spirit manifested itself in different ways relative to the dominant cultures in these respective places. These traditions are not fundamentally different, yet each does exhibit some distinguishing features.

responsáveis pelo primeiro palavrão gravado em um grande selo musical em “*Kick Out The Jams*”; e New York Dolls que se travestiam no palco inspirados pelo Glam Rock de David Bowie.



New York Dolls na capa de um de seus álbuns.

Essas bandas contribuíram muito para o visual assim como para a atitude de não se importar com as convenções sociais e chocar o máximo possível, seja pela utilização de palavrões (MC5), performances grotescas (Iggy Pop passava pasta de amendoim no corpo durante os shows, pulava na plateia e se jogava no chão) ou quebrando os tabus por meio da vestimenta no auge da Guerra do Vietnã. As letras ficavam cada vez mais ousadas, por exemplo “*I Wanna Be Your Dog*” do The Stooges em que fala sobre uma relação puramente sexual marcada pelo uso de drogas e um pouco de sadomasoquismo. Entretanto, é aqui que a estrada se divide e dois caminhos paralelos de punk são traçados dos dois lados do Atlântico.

Nos Estados Unidos, The Ramones era o principal nome da cena punk e a proposta da banda era simples: tocar o mais rápido possível com o menor número de notas possíveis, assim como os Sex Pistols, sua contraparte britânica que surgiria na mesma época. Essa era uma

postura de rebeldia contra o próprio mundo do rock: nos anos 1960 o rock psicodélico era o grande nome e o movimento hippie estava no auge. Junto com o constante uso de LSD, bandas como Pink Floyd, Genesis, Led Zeppelin, Deep Purple, King Crimson e Yes se popularizaram por fazerem solos intermináveis e serem completos virtuosos em seus instrumentos com grandes shows em arenas gigantescas. Os punks não só queriam como precisavam ser marginais com shows em pequenos clubes, com plateia próxima subindo no palco e se jogando em seguida junto com a costumeira roda-punk. A ideia era ser o completo oposto do que o rock estava apresentando até então.

Entretanto, os temas cantados por ambas as bandas se diferenciariam bastante: nos EUA, a Guerra do Vietnã já durava 10 anos pros americanos em 1975 e o sonho americano da vida tranquila e feliz nos subúrbios já tinha sido destruído pela guerra lutada contra a opinião pública e os veteranos do país asiático não tinham o mesmo apreço da população que aqueles que voltaram da Europa na Segunda Guerra Mundial. Enquanto isso, os ingleses tiveram que lidar com a reconstrução de um país destrozado diretamente pelo maior conflito da história da humanidade e a pobreza e alto desemprego eram prevalentes no cotidiano da ilha. Como observa Ambrosch (2015, p. 217):

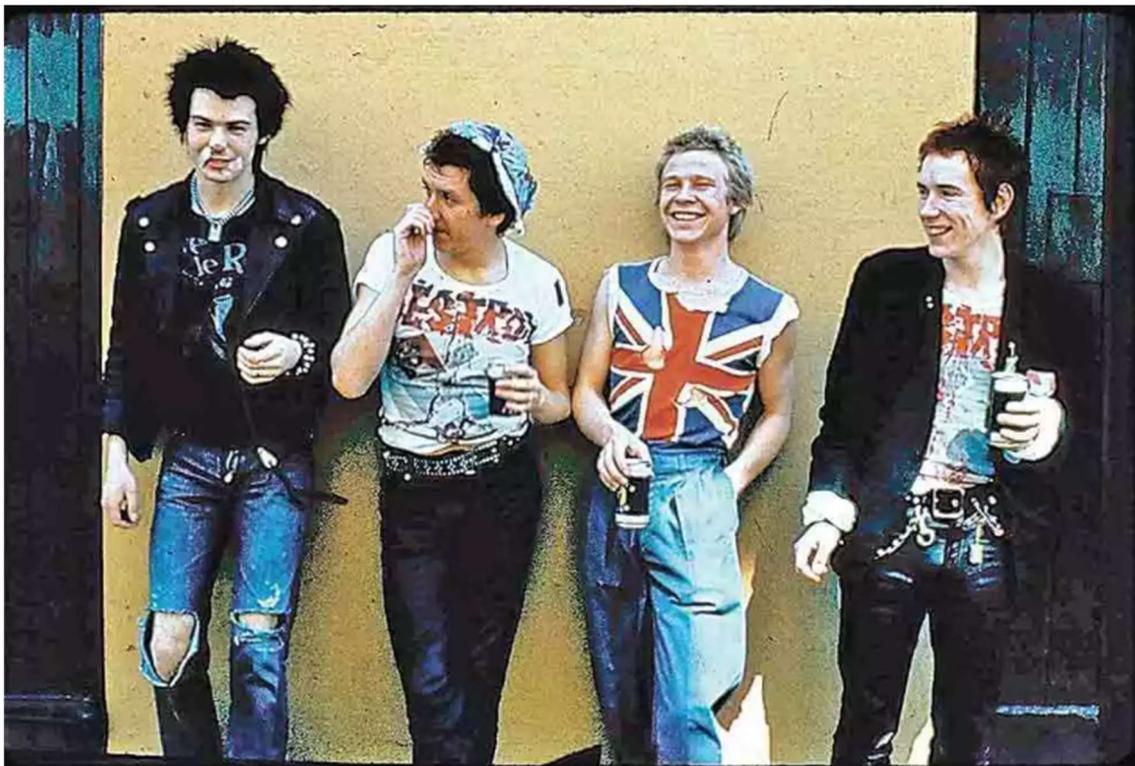
A música do The Ramones era, como do Sex Pistols, crua, despojada e rápida, mas aderiu mais às convenções banais dos pop e rock'n'roll dos anos 1950 e 1960, o que fez com que sua música soasse mais leve. Além disso, era menos política – ou pelo menos não tão abertamente. O uniforme do The Ramones, que era uma reminiscência dos shows icônicos do pop e rock'n'roll dos anos 1960, como o dos Beach Boys, se tornou icônico: jaquetas de couro surradas, tênis All-Star, calças jeans rasgadas e apertadas e um penteado específico que combinava o comprimento até o ombro com uma franja caída (tradução nossa).⁶

⁶ No original: The Ramones' music was, like the Sex Pistols', raw, stripped-down, and fast, but it adhered more to the hackneyed conventions of 1950s and 60s pop and rock 'n' roll, which made their music sound more light- some. Moreover, it was less political- or at least not as overtly so. The Ramones' uniform look, which was somewhat reminiscent of iconic 1960s pop and rock 'n' roll acts such as the Beach Boys, has itself become iconic: battered leather jackets, canvas sneakers, ripped tight jeans, and a distinctive haircut that combined shoulder-length hair with a daring fringe.



A banda com seu visual característico.

A banda olhava para o passado americano para construir a sua imagem, enquanto que o Sex Pistols cultivava uma estética futurista e distópica, utilizando elementos de sadomasoquismo e referência a radicalismos políticos. A perversão sexual era um elemento muito importante no movimento punk em seu início justamente pela quebra de expectativas que esse comportamento criava.



Do outro lado do Atlântico, os Sex Pistols.

Enquanto que Ramones adotava um tom mais sarcástico e humorístico pras suas canções, o Sex Pistols era bem mais explícito. Com a Dama de Ferro (Margaret Thatcher) tentando resolver de forma brutal os problemas econômicos do país, a sociedade britânica se tornou mais conservadora e, por sua vez, deu mais vazão para que o movimento punk questionasse mais elementos da sociedade. Portanto é impossível pensar no movimento punk sem pensar em relações de poder, pois a sua própria natureza é de negar o *status quo* da sociedade em que o movimento está inserido. Os choques visuais, líricos e musicais são propositais para causar desconforto, uma espécie de heresia cultural que precisa ser praticada constantemente. Nos Estados Unidos, Ramones se apresenta como um pastiche da época de ouro de seus pais para se rebelarem e construírem seu visual, não para emular James Dean aos montes, mas para parodiar esse elemento que já havia sido marca de rebeldia. Na Inglaterra, Sex Pistols tinha que se preocupar com uma sociedade conservadora comandada por mão-de-ferro e com uma monarquia ainda presente que era símbolo para muitos britânicos conservadores da época, assim as canções punk britânicas tendiam a ser mais violentas e explícitas, inclusive em suas apresentações. Na América, apenas com Dead Kennedys no final dos anos 1970 que as letras ficariam mais explicitamente políticas.

A postura de negar o *status quo* de absolutamente tudo e valorizar o individualismo anarquista ao não reconhecer autoridades levou muito da cena punk a produzir eles próprios os seus materiais de divulgação. Muito antes da internet, as comunidades punk se reuniam em torno de revistas, os “zines”, uma forma abreviada de “magazine” para divulgar as bandas, ideias, músicas e shows, criando uma subcultura própria distante dos principais holofotes. Portanto a ideia de você mesmo ter que fazer o que mais ninguém pode fazer por você era uma atitude considerada punk, principalmente porque assim você não ficava refém dos monopólios das grandes corporações musicais e podia se manter dono de seu próprio nariz. Dos anos 1980 em diante, o punk assume diversas outras formas que serão citadas quando pertinentes no restante da dissertação, mas, para resumir qual seria o espírito punk em uma música, podemos olhar para alguns trechos “*So What?*” (1981) da banda britânica Anti-Nowhere League:

So fucking what?

Well, I've been to Hastings and I've been to Brighton
I've been to Eastbourne too
So what, so what?

And I've been here, I've been there
I've been every fucking where
So what, so what?
So what, so what, you boring little cunt?

Well, who cares, who cares what you do?
Yeah, who cares, who cares about you?
You, you, you, you

Well, I've fucked the queen, I've fucked Bach
I've even sucked an old man's cock
So what, so what?

And I've fucked a sheep, I've fucked a goat
I rammed my cock right down it's throat
So what, so what?

So what, so what, you boring little fuck?

Well, who cares, who cares what you do?
And, who cares, who cares about you?
You, you, you, you

And I've drunk that, I've drunk this
I've spewed up on a pint of piss
So what, so what?

I've had scank, I've had speed
I've jacked up until I bleed
So what, so what?
So what, so what, you boring little cunt?

Well, who cares, who cares what you do?
Yeah, who cares, who cares about you?
You, you, you, you, hey

I've had crabs, I've had lice
I've had the clap and that ain't nice
So what, so what?

I've fucked this, I've fucked that
I've even fucked a school girl's twat
So what, so what?

So what, so what, you boring little fuck?

Well, who cares, who cares what you do?
And, who cares, who cares about you?
You, you, you, you, you

Como é possível ver, todas as características da atitude punk estão reunidas na canção. A música é toda cantada com um tom de agressividade com a utilização de palavrões para se referir ao suposto interlocutor da música enquanto reforça a sua atitude de não dever satisfação pra ninguém e procurar sempre fazer as coisas por conta própria, já que não existe ninguém para lhe ajudar. Também é possível perceber o desrespeito pelas figuras de autoridade, marcado pela rainha e Bach, e pelas convenções sociais ao sugerir uma felação num homem idoso. A zoofilia se faz presente na letra, além do abuso de todo tipo de droga e a reafirmação de um estilo de vida sujo e grotesco, completamente às margens da sociedade por sua própria opção.

Em suma, o que viria a ser o cyberpunk é a junção desses dois elementos: a interação e consequentemente fusão do homem com a máquina e o mundo anárquico, violento e ultrajante do movimento punk.

2.3 CONECTADO

Já na década de 1980 temos a gênese do cyberpunk, com obras que ajudaram a dar corpo ao gênero e contribuíram para a sua solidificação como os filmes *Blade Runner* (1982), baseado na história de Philip K. Dick citada anteriormente neste capítulo, e *Tron* (1982); a trilogia de William Gibson, composta pelos romances *Neuromancer* (1984), *Count Zero* (1986) e *Mona Lisa Overdrive* (1988); diversos contos, incluindo “Cyberpunk”, de Bruce Bethke, o primeiro a utilizar o termo em 1983; e além de tomar o Japão completamente com uma profusão de obras de mangá e anime como *Akira* (1982) e *Ghost in the Shell* (1989).

Essas e outras obras serão citadas posteriormente em mais detalhes quando forem pertinentes, mas é importante citar elementos que elas trazem em comum, ainda que de mídias diferentes. A maior parte delas trará um futuro distópico, urbano, opressor e com protagonistas rejeitados pela sociedade, como párias, psicopatas, usuários de drogas ou apenas alguém que não teve a sorte de nascer nos lugares certos nesse cenário controlado por megacorporações, violência desenfreada e dificuldade em se definir o que é real do que não é, ou o que é um ser humano do que não é.

O cyberpunk vem de uma tradição niilista de questionar os valores morais de uma sociedade cada vez mais consumista e dominada pelo poder do capital. Não existem heróis nos mundos cyberpunk e muito menos finais felizes, pois a miséria poluída e destruída do mundo exterior é só um reflexo daquilo que a sociedade egoísta produziu. Os nossos corpos não são mais sagrados, os braços são substituídos por metralhadoras retráteis, os olhos são biônicos, ou mesmo a noção do que é um ser humano é completamente perdida, pois não se sabe mais onde termina a consciência humana e começa a inteligência artificial. O cyberpunk também não parece preso a qualquer necessidade de verossimilhança científica. Existe uma necessidade de experimentação, de testar os limites, de fazer questionamentos e aqui ela se difere de forma muito especial de sua progenitora, a Ficção Científica.

Resumidamente, o cyberpunk está para o punk assim como a Ficção Científica está para o rock psicodélico. Ou seja, da mesma forma que o punk quer uma abordagem mais frenética,

pungente e simples para o rock em detrimento da visão mais técnica daqueles envolvidos em solos intermináveis de guitarra com todas as variações possíveis de arpejos; o cyberpunk fará o mesmo com a sua criadora: buscará lidar com histórias que não focam na exatidão científica dos aparelhos tecnológicos, mas na experiência que seria ter esses aparelhos em sua vida cotidiana. Enquanto que a Ficção Científica lida tradicionalmente com a tecnologia como se fosse uma ferramenta que elevasse a humanidade, o cyberpunk lidará com ela como se fosse uma inconveniência inescapável. No final das contas, a negação daquilo tudo que é considerado importante para os fãs mais fiéis a narrativas com vastas descrições científicas e explicações plausíveis será o combustível para o gênero cyberpunk. É possível dizer que a Ficção Científica como um todo olha para fora, enquanto que o cyberpunk se volta para dentro.

2.3.1 O SERVIDOR

Neuromancer (1984) de William Gibson é a obra que compilou o maior número de elementos possíveis que são característicos do cyberpunk durante os primeiros anos da estética. De forma bastante resumida, o livro fala de Case, um antigo hacker do ciberespaço e viciado em drogas pela tristeza de não conseguir mais acessar a Matrix depois de ter perdido suas habilidades de hackeamento. Ele é habitante de Night City, uma região de ruas antigas que faz parte de uma cidade muito maior.

A cidade é um elemento fundamental do cyberpunk é a questão da alta tecnologia em contraste com baixíssima qualidade de vida. A natureza é praticamente devastada, o elemento natural é substituído pelo artificial e o tecnológico é completamente dominante. Mesmo que o ambiente não tenha sido destruído por catástrofe ambiental ou guerra nuclear, ele está a caminho da destruição inevitável, deixando as cidades cada vez mais sujas e abarrotadas de pessoas violentas e famintas.

Não por coincidência, a inspiração visual para esses lugares são a Nova York, em especial Times Square e Brooklyn dos anos 1970 e 1980, Los Angeles, Las Vegas e Chicago e cidades orientais abarrotadas como Tóquio e Hong Kong: cheias de luzes e contrastes saturados, além de uma arquitetura reta, pouco elegante e bastante opressiva, como se os prédios fossem intermináveis e ameaçassem a sua própria vida.



Times Square durante os anos 1970. Já luminosa, mas bastante diferente.



Brooklyn durante os anos 1970 com a famosa ponte ao fundo.



Hong Kong durante os anos 1980



Shibuya em Tóquio

Esses lugares são completamente sobrecarregados de todo tipo de informação visual ou desolados sem nenhum estímulo, não existe um meio-termo entre as paisagens possíveis nas cidades cyberpunks, pois elas refletem o consumismo exacerbado da sociedade capitalista dos anos 1980 e a própria diferença gritante entre a qualidade de vida dos mais pobres para os mais ricos. Para efeito de comparação, o cenário de duas animações japonesas: *Akira* (1988) e *Ghost in the Shell* (1995):



Os prédios intermináveis da metrópole em *Akira*



As megaestruturas da cidade em *Ghost in the Shell*

Sobre o ambiente citadino, Cavallaro (2000, p.133) fala:

[...] No cyberpunk, o espaço é frequentemente concebido em termos imateriais como um produto de mapeamento eletrônico de dados abstratos. Entretanto suas cidades são enfaticamente materiais. O amontoado desperdício de lugares urbanos, a penetração de crime e doenças e a permanente fascinação por relíquias de eras longínquas sublinham as dimensões corpóreas das cibercidades. (tradução nossa)⁷

Mais do que organismos monstruosos, as cidades cyberpunk lembram a seus protagonistas a todo momento de sua pequenez referente ao todo. Se na contemporaneidade é muito difícil alguém ter dinheiro o suficiente para comprar um apartamento em uma cobertura de uma cidade de tamanho moderado, essa escala monetária tende ao infinito se equiparada com as megalópoles gigantescas do cyberpunk.

Outro ponto interessante é a forma labiríntica, praticamente mítica, que a cidade assume. É impossível estimar quantas pessoas estariam vivendo na cidade no momento por seu tamanho absurdo e por várias vezes em diversos cenários a cidade claramente cresceu desordenadamente, empilhando prédios em cima de prédios e deixando os lugares sem manutenção alguma.

Na imagem seguinte, por exemplo, é possível ver que o céu é praticamente inexistente, tornando a vida uma constante escuridão para os habitantes comuns. A água escorre livremente pelo beco onde as motos estão estacionadas, tralhas e lixo estão acumulados pelos cantos como se só tivessem sido chutados para dar caminho às pessoas e as marcas de ferrugem e concreto desgastado são aparentes no prédio à esquerda.

⁷ No original: In cyberpunk, space is often conceived of in immaterial terms as a product of the electronic mapping of abstract data. Yet its cities are emphatically material. The mounting waste of desolate urban sites, the pervasiveness of crime and disease, and the enduring fascination held by relics from bygone ages underscore the cybercity's corporeal dimension.



Um beco da cidade de *Akira*.

O ambiente citadino sempre foi um símbolo de civilização e inovação humana, uma peça central para a sobrevivência da espécie durante a sua evolução, o lugar que o protege das mazelas do mundo natural e isola o homem das bestas que habitam as florestas. Mapeada e previsível, a cidade não deveria guardar nenhuma surpresa para seus habitantes, mas é justamente o oposto que acontece na ficção cyberpunk.

Com camadas e camadas de concreto sendo adicionadas à cada geração, a cidade passa a ser um labirinto inescapável. Não existe mapa que dá conta de todas as entradas e saídas e muito menos existe uma sinalização clara de que lugares são seguros e dos lugares que não são. Em uma cidade contemporânea, os bairros mais perigosos costumam se localizar na periferia, às bordas do mundo conhecido dos habitantes com mais dinheiro, porém, no cyberpunk, a cidade inteira é um moedor de carne. Você mal conhece o caminho de volta para a sua casa e todo lugar que você vai te parece exatamente o mesmo pela sobrecarga sensorial e a repetição da mesma arquitetura brutalista. O céu, no mínimo que se consegue ver, não te fornece nenhuma orientação sobre o tempo que passa e a desigualdade social é tão absurda e a sociedade ficou tão depravada e escrava de seus artefatos eletrônicos que o perigo espreita à cada esquina da sua miserável sobrevivência. Ou seja, a cidade, enquanto marco civilizatório, é um ambiente

agregador que torna possível a sobrevivência da humanidade, enquanto que o cyberpunk inverte essa lógica, tornando-a um ambiente alienante e jogado em violência desenfreada e perigos diversos. Na verdade, o protagonista cyberpunk é um desses perigos diversos, visto que ele está embebido completamente nesse ambiente de autodestruição.

Em adição ao elemento urbano, existe o ambiente cibernético. Em *Neuromancer* (1984) é uma das peças centrais, já que Gibson dá bastante ênfase na natureza do hacker em seu universo e a incapacidade de acessar a Matrix (como chamada no livro) é o que leva o protagonista a entrar em um círculo vicioso de vício e destruição. Esses ambientes digitais adicionam uma nova camada à espacialidade aterrorizante do cyberpunk, sendo esses uma espécie de floresta digital em que você não faz a menor ideia da extensão de suas árvores.

Ainda falando sobre a obra inaugural de Gibson, a história inteira se passa em uma espécie de bairro da cidade maior que nunca fica clara qual é durante a obra, não no sentido de que não temos um referencial no mundo real, mas de que ela é tão imensa que não é possível nem mensurar o seu verdadeiro tamanho, ainda que seja descrita ou mostrada com riqueza de detalhes para transparecer sua imensidão.

Como Cavallaro (2000, p.150-151) aponta, o trabalho de Gibson traz uma cidade imensurável tanto espacial quanto historicamente, o que refletirá em praticamente todas as obras cyberpunks que lidam com o espaço da cidade. Conforme as ruínas das cidades cyberpunk vão se empilhando, a história vai sendo soterrada, mas em um ritmo muito maior do que aquele visto por séculos em cidades contemporâneas como Roma ou Londres. Não existe a menor chance de se construir um passado, uma história, um lastro seu no registro da humanidade, pois tudo são informações trocadas constantemente a velocidades inimagináveis.

2.3.2 OS USUÁRIOS

Em um ambiente totalmente fracionado e alienado, os habitantes desses lugares não poderiam ser mais prejudicados psicologicamente. O estado natural do típico cidadão de uma cidade cyberpunk é o vício em drogas e alguma atividade ilícita para se manter vivo, ou um trabalho honesto que não garante nem o mínimo para sobreviver, mas isso apenas arranha a superfície da miríade de personagens que podemos ter nesses universos.

Da mesma forma que a cidade é fragmentada, constantemente em mutação e sem solidez histórica exceto pelo peso das toneladas de concreto e aço, os protagonistas cyberpunk lidam com seus corpos e mentes da mesma forma: nada é permanente nesses mundos, nem mesmo aquilo que é definido como humanidade.

Esse tema do que faz um ser humano ser efetivamente um humano é um dos grandes elementos que caracterizam o gênero ao questionar a lógica iluminista de pensar, portanto existir. Com as inteligências artificiais presentes no universo cyberpunk e interagindo constantemente com os seres humanos, os próprios habitantes do mundo não têm tanta certeza de onde termina o humano e começa a máquina.

A primeira coisa a saltar os olhos da relação do cyberpunk com o sujeito é a mercantilização de cada aspecto das relações sociais. Como dito anteriormente, a cidade cyberpunk não aproxima seus habitantes, afasta-os, tornando-os menos sensíveis com as necessidades alheias e mais focados em seus próprios desejos individualistas, até porque geralmente ele envolve sobreviver o máximo de tempo possível.

Como uma entidade fluida, o corpo cyberpunk pode assumir a forma que quiser e quando quiser dependendo das limitações impostas pelo universo em que está inserido, mas a certeza é que o corpo será alterado de alguma forma. Molly, personagem de *Neuromancer* (1984), tem garras disfarçadas por baixo de suas unhas e lentes espelhadas resistentes selam e protegem seus olhos quando saem de suas bochechas. Seus reflexos e capacidades motoras também são melhoradas por meio de implantes eletrônicos e outros procedimentos médicos.

Entretanto, essas alterações são mínimas perto do que é possível alcançar nos universos inspirados pelo trabalho de Gibson e tendem a serem grotescas. Em *Cyberpunk 2077* (2020), por exemplo, uma das gangues que você encontra pelo jogo são explícitos no equipamento eles utilizam ao ponto do desfiguramento como podemos observar a seguir.



Membros da gangue Maelstrom

Estamos falando de ciborgues, uma figura central da narrativa cyberpunk. Diferentemente do tradicional robô, ele é o híbrido homem-máquina, confundindo a divisão entre os dois, como diz Silva (2000, p. 18) em seu *Pedagogia dos monstros*:

Para a teoria cultural contemporânea, a “existência” de monstros, ciborgues e autômatos complica, definitivamente, o privilégio tradicionalmente concedido ao ser humano ou, se quisermos, ao “sujeito”, com todas as propriedades que costumam ser descritas no “manual do usuário” que o acompanha (por favor, consulte o seu): essencialidade, consciência, autonomia, liberdade, interioridade.

Essa visão exposta por Silva conflui com o que Cavallaro (2000, p. 72) fala:

Na cibercultura, o corpo é frequentemente concebido como uma entidade fluida. Muitos estudos recentes preocupados com o relacionamento entre um organismo biológico e um tecnológico frisaram a falta de limites claros para o corpo.⁸

⁸ No original: In cyberculture, the body is often conceived of as a fluid entity. Much recent scholarship concerned with the relationship between the biological organism and technology has stressed the body's lack of clear boundaries.

É possível perceber que a indistinção do que é humano ou não faz com que o ciborgue seja relegado à categoria de monstro, aquele que opera nas sombras, um dos perigos que te espreitam nos labirintos infundáveis de prédios e becos desolados. Entretanto, como o híbrido entre humano e máquina é uma regra no cenário cyberpunk, e não a exceção, não são apenas os marginais que são híbridos, mas a maior parte da sociedade, de alguma forma, é híbrida, ou seja, monstruosa. Com uma civilização composta de monstros, a linha que separa o que é e o que não é humano ou moral fica cada vez mais complicada e também afasta as pessoas de sua humanidade pela indiferença com que lidam com os corpos. A pior parte desse universo é que a sua transformação em algo além do humano, o transhumano, é inescapável pela própria pressão que o ambiente vai exercer: ou se rende aos implantes e alterações corporais tecnológicas, ou está fadado à morte ou a uma vida miserável e curta ao andar desarmado no meio de bestas ferozes. A conveniência é obrigatória, um elemento que já é visível nos últimos anos: se você, em 2023, não tem algum meio de acessar a internet, a sua vida se tornará bastante complicada. Redes sociais que antes prometiam te conectar com amigos e parentes distantes, conhecer pessoas e compartilhar com todos o seu cotidiano por meio de posts com fotos e legendas não são mais uma opção para quem quer se inserir no mercado de trabalho. Já somos ciborgues em diversos aspectos e nem percebemos direito como isso aconteceu e como deixamos chegar no estado que estamos hoje.

Na série televisiva *Altered Carbon* (2018), os imensamente ricos moram acima das nuvens, em uma espécie de Olimpo e são praticamente imortais, porém, por conta disso, eles passam a ser cada vez mais depravados conforme o tempo passa. Uma prática comum entre esses ricos de centenas de anos é ter atividades sexuais enquanto assassinam, ou espancam brutalmente os parceiros. Nesse universo cyberpunk, a capitalização do corpo é tão completa que é possível trocar de corpo incessantemente e ser dono de um corpo que foi recriado. O que constitui a consciência do ser humano é um pequeno disco inserido na nuca e apenas quando este for destruído que a pessoa se perde pra sempre.

E talvez o caso mais emblemático de alteração corporal seja o da Major Makoto Kusanagi, personagem principal em *Ghost in the Shell* (1995), em que seu corpo é completamente alterado e ela começa a questionar a sua própria humanidade. Em relação ao título, o *ghost*, o que seria a sua alma, fica preso dentro de uma casca e todos não são nada mais do que isso. A animação também conta com o Mestre das Marionetes, o antagonista que quer ser reconhecido como uma forma de vida, pois é uma Inteligência Artificial que surgiu espontaneamente no mar de informação digital. O questionamento da Major se ela é realmente

um ser humano vai ao encontro da vontade do Mestre das Marionetes, pois ela duvida de sua própria existência já que todas as partes de seu corpo já não eram mais biológicas, exceto seu cérebro, mas, mesmo assim, ela não tem como ter certeza de que seu cérebro é realmente um cérebro, pois pode ser só uma programação inserida. Depois do confronto final entre os dois, o Mestre das Marionetes convida a Major a se fundir com ele e assim os dois sobreviverem como uma nova pessoa resultante das duas mentes. Entretanto, ainda que fique claro para o espectador que o Mestre das Marionetes é realmente uma Inteligência Artificial que espontaneamente surgiu com o choque de informações, a fusão dos dois ao final levanta a questão se a Major realmente era humana, ou, mais perturbador ainda, como o antagonista deixa implícito no diálogo com o chefe de Makoto:

Chefe Nakamura: Bobagem! Não existe prova alguma que você é uma forma de vida vivente e pensante

Mestre das Marionetes: E você consegue me oferecer prova da sua existência? Como você, já que nem a ciência moderna ou a filosofia conseguem explicar o que a vida é? (tradução nossa)⁹

Ainda sobre o corpo, Cavallaro (2000, p.78) afirma:

Cyberpunk e a cibercultura nos convida a refletir sobre questões fundamentais sobre personificação e a relação do corpo tanto com o espaço quanto com o tempo. Eles nos incitam a examinar onde e quando nossas experiências acontecem e o papel que nossos corpos no contexto de tais experiências. Como diversos escritores cyberpunk mostram, nós apenas percebemos e conhecemos as coisas como corpos – ou seja, membranas de carne e sangue – ao invés de consciência incorpórea, mesmo nas situações mais minuciosamente virtualizadas (tradução nossa).¹⁰

⁹ No original: **Nakamura:** Nonsense! There's no proof at all that you are a living, thinking life form!

Puppet Master: And can you offer me proof of your existence? How can you, when neither modern science nor philosophy can explain what life is?

¹⁰ No original: Cyberpunk and cyberculture invite us to address fundamental questions about embodiment and about the body's relation to both space and time. They prompt us to examine where and when our experiences take place and the part played by our bodies in the context of such experiences. As many cyberpunk writers show, we only ever perceive and come to know things as bodies – that is, membranes of flesh and blood – rather than as incorporeal consciousnesses, even in the most thoroughly virtualized situations.

Os corpos passam a ser moldados de acordo com as necessidades financeiras e exigências para sobreviver no mundo. Evidentemente que as tecnologias que você terá acesso também são restritas ao seu poder de compra, porém o submundo de peças usadas e o mercado negro de implantes tecnológicos podem garantir preços mais baixos quando comparados com aqueles de maior valor.

Outro elemento que já foi apontado anteriormente como completamente mutável é a memória. Seja pelo uso de drogas, o constante trocar de peças do corpo ou as incursões no universo digital podem fazer alterações na memória de um indivíduo. Esse ponto é importante porque o cyberpunk como um todo tende a tratar as memórias como imagens que não resultam da nossa experiência pessoal, mas foram implantadas nos nossos cérebros pelo constante fluxo de informação. Ou seja, quando ouvimos, olhamos, tocamos e fazemos todo tipo de ação com nosso corpo, estamos apenas adquirindo informação que é armazenada em um banco de dados gigantesco com uma narrativa mais ou menos coesa. Uma obra que utiliza esse conceito é *Total Recall* (1990): Douglas Quaid é um cidadão comum que sonha em ir pra Marte viver uma aventura de ação e espionagem e, para tal, vai até uma empresa que implanta memórias realistas para que a pessoa tenha a sensação de que viveu aquela situação escolhida por ela. Entretanto, enquanto está sentado na cadeira e as memórias estão sendo implantadas, um problema na máquina acontece e ele sai agindo como um verdadeiro espião de filme de ação e acaba tendo a jornada que ele tinha pedido para ser implantada. Ao final do filme, ele se pergunta se os eventos do filme são as memórias que ele pediu para implantar, portanto um sonho, ou se ele realmente era um agente secreto com memórias suprimidas pelos vilões.

Para concluir, os habitantes das megalópoles dominadas por corporações muito endinheiras são inundados pelo fluxo incessante de informação e o pouco que lhes resta (como seus corpos, memórias e identidades) estão em constante mutação ou em um processo constante de descarte ao testemunharem atos extremamente brutais no labirinto infinito da grande cidade feita de neon.

3. NOIR

O *noir* é uma estética que se originou no início do século XX e atingiu a sua popularidade maior durante a década de 1940 nos Estados Unidos. Seu nome vem da palavra francesa para "preto", uma referência a sua natureza sombria e sinistra.

Geralmente com personagens desesperados, corrompidos e moralmente ambíguos, envolvidos em situações perigosas e cheias de suspense, as histórias são em sua maioria ambientadas em cidades grandes e sombrias, com locais como becos escuros, bares decadentes e hotéis baratos.

Também não é fácil se relacionar no universo *noir*, pois as histórias são frequentemente marcadas por traições, sexo e violência em investigações policiais de corporações corruptas e jogos mentais entre os personagens.

Neste capítulo, vamos explorar a história e as características do gênero *noir*, discutir algumas das obras mais influentes do cinema e da literatura e examinar em que aspectos o *noir* influenciou o cyberpunk.

3.1 LEVANTANDO ANTECEDENTES

A sua primeira identificação não veio de cineastas e críticos norte-americanos, mas de críticos franceses que tiveram contato com películas como *The Maltese Falcon* (1941), *Double Indemnity* (1944), *Murder, My Sweet* (1944), *Laura* (1944) e *The Woman in the Window* (1944) depois do fim do conflito na Europa em 1946. Nino Frank, que escrevia para o *L'Ecran français*, tinha o nome perfeito para chamar esses novos filmes: *noir*.

Em 1955, dois críticos franceses escreveriam a primeira obra acadêmica tratando da estética: *Panorama du film noir américain 1941-1953* e James Naremore escreve na introdução da tradução norte-americana do livro escrito por Raymond Borde e Etienne Chaumeton sobre a adjetivação da estética:

O adjetivo “noir” há muito tempo era usado na França para descrever a novela Gótica e nos anos 1930 foi algumas vezes utilizado nas descrições de filmes do “Realismo poético francês” como *Pepe Le Moko*

(1937) and *Le four se lève* (1939). Era melhor conhecido relacionado à “Serie noire,” uma série de novellas criminais que Gallinard (de 1945 em diante) publicou em edições de livros de bolso como *litteérature de la gare*, ou "literatura de banca de jornal."¹¹ (2002, p.VIII, tradução nossa)

Uma coisa que chama bastante atenção é o escopo temporal que os franceses resolvem assumir como referente ao filme *noir*: um período de 12 anos bastante específicos. Assim posto, é interessante que façamos um panorama histórico do contexto que essas produções estariam inseridas. E, como se vai ver, apesar de distantes por quatro décadas, a estética *noir* tem muito em comum no seu surgimento com o *cyberpunk*. Ambos carregam forte influência de seu contexto tecnológico e científico e de mudanças drásticas na sociedade ocasionadas por isso.

O caldeirão do *noir* conta com um mundo que havia saído do período até então mais turbulento e sangrento da história da humanidade. A Primeira Revolução Industrial associada às mudanças de paradigmas políticos por todo mundo ocidental preparou o terreno para o que viria nos cem anos seguintes que englobam o período da Segunda Revolução Industrial. De forma resumida, a industrialização provocou um êxodo rural, ampliando imensamente as populações das cidades enquanto que as primeiras máquinas começavam a operar nas fábricas no lugar dos trabalhadores. O capitalismo nasce ao mesmo tempo que as monarquias absolutistas europeias caem, as colônias americanas adquirem independência e o abolicionismo toma conta do Ocidente.

A democracia que surge no lugar das tradicionais cortes não apaga as desconfianças e os séculos de rivalidade que diversas nações europeias tinham umas com as outras e a segunda metade do século XIX vê uma escalada constante nas ameaças veladas que os países faziam uns aos outros nas feiras de ciências em que apresentavam as invenções de seus cientistas. A industrialização trouxe um aumento médio da qualidade de vida e barateou diversas coisas que antes eram complicadas de famílias mais pobres possuírem, entretanto substituiu as linhagens monárquicas por berços de ouro burgueses e a desigualdade parecia até maior do que era antes, já que o rico podia consumir muito mais coisas que os pobres e cada vez mais itens de luxo

11 No original: The adjective "noir" had long been used in France to describe the Gothic novel, and in the 1930s it was sometimes employed in descriptions of French "poetic realist" films such as *Pepe Le Moko* (1937) and *Le four se lève* (1939). It was best known in relation to the "Serie noire," a series of crime novels that Gallinard (from 1945 until now) issued in paperback editions as *litteérature de la gare*, or "train-station literature

eram criados para atingir diferentes mercados consumidores, uma inovação social do final do século XIX e começo do século XX.

Mas as máquinas e tecnologia não passaram a existir apenas para tornar as pessoas mais saudáveis, consumistas e felizes, também serviam como graxa pro funcionamento das engrenagens imperialistas de quem pudesse financiá-las. Em poucos anos ficou mais barato produzir armas de fogo cada vez mais confiáveis e letais, assim como todo tipo de maquinário militar passaria a ser inventado como tanques e navios encouraçados, todos alimentados pelo poder de motores à combustão dando velocidade para a corrida armamentista que começara no mundo. O controle da eletricidade já era prevalente nos ambientes urbanos, dando mais força à vida citadina noturna e origem ao cinema e rádio, revolucionando completamente a comunicação da época e acelerando tudo o que acontecia ao redor do mundo.

O cyberpunk, por sua vez, também viveu uma revolução tecnológica ampliando a capacidade de transmissão de dados entre os países de uma forma nunca antes vista por conta da computação. A Terceira Revolução Industrial, responsável pelo desenvolvimento dos computadores, ajudou a sedimentar a figura robótica no imaginário coletivo com a automação de diversos setores e a ampliação do volume de produção.

As cidades se viam cada vez mais inchadas e amontoadas, como vimos anteriormente, e os grandes centros urbanos eram tidos como lugares de muita periculosidade e devassidão moral. Também uma nova leva de independências, desta vez na África, dita um novo ritmo na geopolítica e embaralha os dois principais atores da iminente destruição pelos poderes magníficos da ciência: o holocausto nuclear.

O consumismo, por conta de marketing cada vez mais agressivo, irá dominar a mente dos habitantes dos anos 1980 do mesmo jeito que essa prática dominou e ganhou força durante os anos que antecederam a década de 1950. Os objetos que você compra ajudam a definir quem você é nos dois contextos.

A urbanização acentuada do período e o deslocamento facilitados pelo desenvolvimento de novas tecnologias como o automóvel, trens e navios à combustão, fazem com que as pessoas se separem, pela primeira vez em muitas gerações, de suas famílias e comunidades rurais, indo viver em cidades abarrotadas com promessas de oportunidades de progresso financeiro e vida mais confortável. Entretanto, o efeito que acontece é o oposto: enquanto que as cidades parecem oferecer mais oportunidades de contatos e possibilidades de conhecer pessoas que nunca teria chance de conhecer se permanecesse no campo, a sua noção de comunidade e pertencimento é

retirada e a sensação de alienação do mundo é estabelecida. Mais do que isso, esse contexto será tão determinante para a humanidade que a base da nossa sociedade do século XXI é essa que foi estabelecida no início do século anterior. Essa ideia de que somos sozinhos dentro de um amontoado de pessoas empilhadas em prédios altos e todas as ansiedades derivadas disso se tornam a normalidade para a humanidade. Se antes você conhecia todas as pessoas em um raio de 10 quilômetros de onde morava e não dividia a parede com ninguém, agora você não conheceria direito nem a pessoa com que divide a parede de seu apartamento e de onde vem um cheiro curioso toda madrugada.

Essa individualização do ser humano e a alienação de sua família e comunidade, combinada com o nascimento da sociedade capitalista e a noção de identidade atrelada ao consumo, leva a novas formas de exploração e relações de poder. Quando somada à rápida evolução tecnológica, às condições precárias de trabalho e os caldeirões de tensões étnico-sociais que as realidades urbanas se tornaram, as cidades passam a ser lugares cinzas e máquinas de moer pessoas.

Não por acaso, o niilismo se torna presente nessa época para tentar entender como que o ser humano parecia tirar o sentido de todas as coisas e o início da psicologia revelaria que nós não temos poder nem sobre nossa própria mente. O que os iluministas pensavam sobre a prevalência da Razão na psiquê humana é obliterado pela invenção do mundo moderno, já que o próprio capitalismo desnuda essa falta de racionalidade ao inflar ao máximo nossos desejos ao ponto de acharmos que exercê-los é uma reafirmação de si.

Essa desesperança nas narrativas *noir* serve pra alimentar a violência e o sexo que costumam orbitar a vida dos personagens. Como são habitantes de um submundo que costuma tirar mais do que dá, todos estão rendidos a seus vícios e sempre com a mentalidade de fugir ou lutar. Não existe a preocupação da construção de um legado e nem com o bem-estar dos demais: o compromisso é apenas com o seu prazer imediato, ou com o afastar de fantasmas que só um soco, um copo ou um beijo podem trazer.

Como vimos anteriormente, essa individualização nascente no *noir* é exacerbada com muito mais força no cyberpunk. Ainda que se faça as ressalvas relacionadas aos costumes e os períodos que essas estéticas foram concebidas, o cyberpunk pega todos esses elementos de desesperança, vício e sofrimento e multiplica por diversas vezes, tornando a violência mais grotesca, o sexo mais visceral e um afastamento cada vez maior de sua humanidade e empatia.

Dessa forma, a falta de sentido em todas as coisas é exacerbada, como é possível ver na canção a seguir:

They can't make things worse for me
 Sometimes I'd rather die
 They can tell me lots of things
 But we don't see eye to eye

Well, I know they know the way I think
 We know they always will
 But someday I'm gonna change my mind
 Sometimes I'd rather kill

Blood stains, speed kills
 Fast cars, cheap thrills
 Rich girls, fine wine
 I've lost my sense, I've lost control, I've lost my mind

Ah, things seems so much different now
 The scene has died away
 I haven't got a steady job
 And I've got no place to stay

Well, it's a futuristic modern world
 But things aren't what they seem
 Someday you better wake up
 From this stupid fantasy, come on

Essa é *Bloodstains* (1981) da banda punk Agent Orange e captura o sentimento tanto do cyberpunk quanto do *noir*. A desesperança na primeira estrofe em que deseja o final de sua vida assumindo que já chegou ao fim do poço, seguido de um rompante de violência e rebeldia na segunda estrofe e a complementação de atitudes autodestrutivas em que se assume riscos exagerados para sentir alguma coisa nesse contexto de alienação urbana.

O contexto geopolítico das duas estéticas também é de grande pressão social sobre os humanos viventes. Do lado do *noir* a Primeira Guerra Mundial é o resultado do seu processo anterior de industrialização e capitalização. Em um espaço de quatro anos (1914-1918), milhões de pessoas morreriam vítimas diretas ou indiretas da Grande Guerra. As inovações científicas

acumuladas do século XIX até então foram todas usadas em diversas formas durante o conflito. A própria natureza da guerra havia mudado já que os combatentes costumavam ficar entrancheirados por dias e as condições de higiene eram terríveis, sendo comum o espalhamento de doenças de todos os tipos, mas com destaque para a Gripe Espanhola que assolava o mundo durante o período do conflito.

Terminada a guerra, os que lutaram na voltaram para seus países com ferimentos medonhos, amputações e traumas que os tornavam impróprios para a maior parte dos trabalhos, aumentando mais ainda a desigualdade social e jogando mais pessoas na miséria, pois muito pouco era feito para mitigar esse problema. Mas é a primeira vez na história que a sociedade começa a reparar nos problemas psicológicos que a guerra pode causar a todos, mas principalmente aos combatentes.

De forma semelhante, a dessacralização e mercantilização do corpo são temas recorrentes na estética cyberpunk. Ainda que não seja por infortúnios de guerras em outro continente, mas por opção pessoal, os corpos continuam sendo mutilados e as peças não usadas descartadas, salientando cicatrizes e as marcas das batalhas pelo controle do submundo das cidades.

Pouco tempo depois do final da Grande Guerra, os Estados Unidos proibiram o consumo de bebida alcóolica em todo o país entre os anos de 1920 e 1933, dando início a era dos grandes mafiosos como Al Capone e Lucky Luciano e a expansão cada vez maior do universo do crime. As cidades agora estavam cheias de pessoas destruídas física e psicologicamente e infestadas de gangsters lutando por território enquanto traficavam para o país a única coisa que aliviava as memórias da guerra para os desafortunados.

Para piorar, a Grande Depressão acontece em 1929, levando os Estados Unidos e todo o resto do mundo a uma crise econômica sem precedentes. As pessoas que já estavam pobres e destroçadas não tinham mais o que fazer para manter a família alimentada, fazendas eram tomadas aos montes pelos bancos e as ações despencavam na bolsa de valores. Essa crise persiste até que a Segunda Guerra Mundial (1939-1945) começa e os americanos aquecem novamente a sua indústria primeiro equipando os Aliados para lutar contra a Alemanha Nazista e depois entrando de vez na guerra em 1942 depois do ataque surpresa dos japoneses à Pearl Harbor. Entretanto, esse passa a ser o conflito mais violento da história da humanidade. Ironicamente, a bomba atômica é um ponto final perfeito para o fim dessa era tenebrosa, já que reúne todos os imensos avanços científicos que os últimos cem anos haviam produzido em uma

grande explosão em formato de cogumelo, eliminando milhares de pessoas inocentes em pouquíssimos segundos.

3.2 INTERROGATÓRIO

Foram décadas difíceis para o cidadão comum norte-americano e pior ainda para as minorias que sofriam segregação racial sempre relegadas a uma posição de inferiores por uma sociedade que transpirava eugenia. Não aparecia haver justiça e nem paz no mundo. Nesse contexto de temor, paranoia e desesperança surge a literatura *hard-boiled*: aquela que convencionou o anti-herói cínico no papel de um detetive que age como um lobo solitário à semelhança dos ronins japoneses e cowboys do faroeste. Esse tipo de literatura floresceu nos anos 1920 e 1930 e retratava a luta dos policiais e gangsters da época da Proibição. Era caracterizada por trazer aspectos realistas e grotescos da vida violenta e corrupta das grandes cidades. Esse era o principal atrativo para um gênero que procurava se diferenciar de seu antecessor dominado completamente por escritores como Agatha Christie. Como Cavallaro (2000) fala, escritores como Agatha tendem a concentrar a solução de seus enigmas em ambientes abertos e ricos e que o mistério seja resolvido de forma ordenada e dedutiva, enquanto que os *hard-boiled* se passam em ambientes urbanos e amorfos, questionando a racionalidade, comunidade e estabilidade.

Escritores como Dashiell Hammett e Raymond Chandler teriam diversas de suas histórias *hard-boiled* transformadas em filme *noir* mais tarde, assim como diversos outros cineastas de renome iriam contribuir para a construção do imaginário *noir*, mas, como Naremore (2008) afirma, sempre foi mais fácil reconhecer um filme *noir* do que definir o termo. Ao contrário do *cyberpunk* que tem temas e ambientações bastante específicas, o *noir* se apresenta como uma névoa caprichosa que nubla um pouco a visão, mas só o suficiente para ver as silhuetas.

Em 1941 sairia a versão definitiva para o cinema de *The Maltese Falcon* com o indefectível Sam Spade como personagem principal e cristalizando a imagem mais famosa do detetive particular.



Foto de divulgação de *The Maltese Falcon*

Porém o *noir* é apenas o *hard-boiled* filmado? São muito próximos, mas não são a mesma coisa. Megan Abbott, em uma entrevista para o site *Literary Hub* em 2018 oferece uma diferenciação simples:

Hardboiled é distinto do *noir*, ainda que eles frequentemente sejam usados de forma trocada. O argumento mais comum é que as histórias *hardboiled* são uma extensão do faroeste e narrativas pioneiras do século XIX. A natureza selvagem se torna a cidade, o herói é geralmente um policial ou detetive meio em queda. No fim, tudo está uma bagunça, pessoas morreram, mas o herói fez a coisa certa, ou perto disso, e a ordem foi até certo ponto restaurada. *Law and Order* é um grande exemplo da fórmula *hardboiled* num cenário contemporâneo.

Noir é diferente. No *noir* todo mundo está caído e o certo e o errado não são claramente definidos e provavelmente nem mesmo alcançáveis. [...] *Noir* prosperou nos anos 1940 depois da Depressão e Segunda Guerra Mundial e nos anos 1970 com o Watergate e o Vietnã por razões semelhantes (tradução nossa).¹²

¹² No original: *Hardboiled* is distinct from noir, though they're often used interchangeably. The common argument is that hardboiled novels are an extension of the wild west and pioneer narratives of the 19th century. The wilderness becomes the city, and the hero is usually a somewhat fallen character, a detective or a cop. At the end, everything is a mess, people have died, but the hero has done the right thing or close to it, and order has, to a

Ou seja, assim como no caso do cyberpunk, o *noir* também se diferencia pela forma que ele olha para a humanidade. O protagonista das histórias *hard-boiled* age como um justiceiro que faz o que é certo, mesmo que por meios tortuosos. É o típico herói de ação que atira primeiro e pergunta depois. Já o protagonista *noir* é, como todos os outros habitantes de seu universo, deplorável. Ele não é necessariamente melhor que os bandidos que prende, ou que os maridos infiéis que investiga. São todos pequenos peões em um jogo muito maior do que eles, jogado por aqueles que comandam as grandes cidades e o dinheiro, sempre sujo de sangue dos mais pobres que são pisoteados pelos grandes empresários e políticos, é o que comanda a realidade e nada pode ser realmente feito, exceto se resignar e seguir com a sua vida cumprindo um papel que você acha que tem pra você.

Como vimos anteriormente, todos os habitantes da estética cyberpunk são monstruosos de uma forma ou de outra e o mesmo acontece nas narrativas *noir* e, como Abbott sugere no trecho supracitado, o herói *hard-boiled* vem de uma tradição de conquistas, de reafirmação da figura masculina autoritária e violenta, enquanto que o herói *noir*, ainda que propagador também dessa violência, mais apanha do que bate.

Outro ponto que aproxima as duas estéticas é a forma que os personagens lidam com o seu universo. Da mesma forma que os protagonistas *noir* e cyberpunk estão tentando apenas sobreviver mais um dia nessa cidade infestada de gente tão ruim quanto eles, eles sabem que não existe nenhuma real autoridade, ou uma moral absoluta. São figuras rebeldes, ainda que solitárias. Dificilmente esses protagonistas criariam um movimento para tentar acordar as massas para as mazelas que essa vida corrupta da cidade causa. Eles sabem que, se tentarem fazer isso, serão os próximos a serem esmagados.

certain extent, been restored. Law and Order is a great example of the hardboiled formula in a contemporary setting.

Noir is different. In noir, everyone is fallen, and right and wrong are not clearly defined and maybe not even attainable. [...] Noir thrived in the 40s after the Depression and World War II, and in the 70s, with Watergate and Vietnam, for similar reasons.



Cena de *D.O.A.* (1949)

A figura da *femme fatale* é um dos elementos mais característicos da estética *noir*. Colocada na narrativa para enganar o personagem principal, costuma ter sua própria forma de pensar e agir frequentemente manipulando o protagonista para fazer o que ela quiser. Dona de sensualidade e beleza ímpares, elas são sereias modernas que afogam seus marinheiros de primeira viagem em garrafas de uísque. Na direção diametralmente oposta das mocinhas indefesas que eram retratadas no cinema até então, essas personagens surgiram e se tornaram proeminentes como mulheres fortes que sabem o que querem e farão o que precisar para conseguir, algo até então impensável para os padrões norte-americanos.

Entretanto, esse quase protagonismo feminino aconteceu por conta de uma mudança no público feminino dos anos 1940. Com seus maridos morrendo aos montes em batalhas que eles mesmos criaram para testar seus brinquedos de milhões de dólares, as mulheres ficaram responsáveis por fazer parte do que se chamava de “esforço de guerra” que consistia nas antigas donzelas prontas para serem salvas assumindo lugares de predominância em empregos outrora masculinos, como aponta Frank Krutnik:

Durante os anos da guerra, a força de trabalho feminina aumentou 6,5 milhões (ou 57 por cento) e em 1945 havia quase 20 milhões de mulheres trabalhadoras

nos EUA. [...] Essas mudanças desencadearam uma confusão temporária em relação às concepções transitórias dos papéis e identidades sexuais, tanto para homens quanto para mulheres, mas isso por si só não permitiu nenhuma articulação significativa no contexto da consolidação ideológica bélica.¹³ (2001, p. 57, tradução nossa)

Essa figura também vai aparecer nas narrativas cyberpunk, mas agora assumindo o protagonismo dos eventos. A Major Makoto Kusanagi de *Ghost in the Shell* (1995), Alita de *Battle Angel Alita* (1990-1995) e a V de *Cyberpunk 2077* são alguns exemplos. É importante lembrar que a *femme fatale* leva o protagonista masculino a sua ruína e, principalmente, à morte.

Aparentemente, para termos personagens tão destruídos emocionalmente, precisamos de um ambiente majoritariamente urbano com tensões sociais bastante marcadas em um período de turbulência econômica. O trauma vem da labiríntica vida na cidade e do constante contato com sexo, vícios e violência que os habitantes dessas narrativas precisam lidar, levando-os a um cenário de desesperança generalizada e cinismo latentes para poder suportar todas as nuances que uma vida lidando com o pior da sociedade pode produzir da mesma forma que vimos que acontece com a ficção cyberpunk.

3.3 A MORDAÇA

Contextualmente falando, o *noir* não foi algo criado intencionalmente pelos cineastas da época. Ainda que fosse reconhecida uma tendência de uma leva de filmes de crimes, eles não eram percebidos como algo de uma estética só. Ou seja, muitas películas que hoje entendemos como *noir* foram divulgados sob outras perspectivas, como gângsters, melodramas e qualquer outra coisa que o filme parecia se encaixar, mas não era utilizado o termo *noir*. Entretanto, boa parte desses filmes que hoje são considerados como *noir* teve uma campanha de marketing semelhante, ainda que não fossem reconhecidos como do mesmo gênero.

O início do século XX nos EUA é um período de grandes cruzadas moralistas e diversas tensões sociais. No final do século XIX, o país ainda estava concluindo o seu processo de

13 No original: During the war years, the female labour force increased by 6.5 million (or 57 per cent), and by 1945 there were almost 20 million women workers in the USA. [...] These changes set in motion a temporary confusion in regard to transitional conceptions of sexual role and sexual identity, for both men and women, but this in itself not allowed any significant articulation in the context of the war-directed ideological consolidation.

expansão e urbanização da costa oeste, além de ter abolido a escravidão recentemente (1865) ao final de uma das primeiras guerras que aplicavam ostensivamente aparatos tecnológicos, mudando o cenário militar e preparando o campo tecnológico do que seria a destruidora Primeira Guerra Mundial. Nesse cenário de violência e modernização iminente e galopante, uma tensão entre o mundo urbano (mais liberal) e o rural (mais religioso) naturalmente surgiria como ecos da Guerra Civil. Também vale lembrar que boa parte da costa oeste em processo de urbanização receberia uma leva de mexicanos fugidos da Revolução Mexicana entre os anos de 1910 e 1920, além da já existência de diversos asiáticos (principalmente chineses oriundos dos trabalhos em estradas de ferro) e dos negros recém-alforriados, mas com diversas restrições legais que durariam décadas. Os protestantes norte-americanos escolheriam o álcool como um dos principais inimigos dos bons costumes e travaram uma batalha legal por décadas até conseguirem os treze anos (1920-1933) de Lei Seca em que praticamente todo tipo de bebida alcoólica foi proibida o porte ou consumo, ainda que isso pudesse variar um pouco de estado para estado. Por conta disso, muitos viraram para o consumo de outras drogas para ter sua dose de fuga da realidade e uma das mais baratas e menos nocivas era a maconha que, sem surpresas, também foi alvo de atitudes proibitivas, culminando em sua total proibição em 1937 e se mantendo um tabu até hoje.

Evidentemente essa cruzada também atingiu as artes e em especial o cinema que estava em seu início. Nos anos 1920, Hollywood teve diversos escândalos com todo tipo de crime sendo cometido por suas estrelas e funcionários, além de diversas obras serem consideradas ultrajantes pela parcela religiosa da população. E, da mesma forma que a bebida e a maconha foram atacadas por esse levante moralista, o cinema, símbolo maior de toda a depravação da sociedade, também seria. Foi assim que, em 1930, nasceu o Código Hays, sendo mais veementemente aplicado de 1934 em diante, como BIESEN (2015, p.2) aponta em “*Censoring and selling film noir*”:

A base da moral hollywoodiana para a censura da indústria, o Código de Produção, escrito em 1930, desencorajava sexo, violência e atividades ilícitas em filmes criminais como narrativas atribuladas gangster e filme noir. Porcamente seguido no começo dos anos 1930, o Código de Produção foi reforçado a partir de 1934 quando a associação do comércio de Hollywood, a Motion Picture Producers and Distributors of America (MPPDA) liderada por Will Hays, fundou a Production Code Administration (PCA), conhecida como

o Escritório Hays, chefiada pelo censor-chefe Joseph Breen.¹⁴ (tradução nossa)

Esse elemento de autocensura vindo dos produtores de cinema é determinante pra entender a popularidade que o filme *noir* passaria a ter nos anos seguintes, pois um código que visa a proibição de determinadas obras, será o principal combustível para a venda dessas mesmas obras.

Hollywood naquela época já gostava de canibalizar livros para produzir seus filmes e uma das principais fontes para o cinema *noir* era a narrativa *hard-boiled*, publicada aos montes durante os anos da Lei Seca em livros e revistas *pulp*. Por agora, basta dizer que as histórias *hard-boiled* compartilham diversos elementos com as *noir*, visto que a sua típica narrativa consiste em um detetive que luta contra a violência do crime organizado derivado da Lei Seca e com o sistema legal que é tão corrupto quanto o próprio crime. Como MOODY (2003, p. 233) escreve em *Crime in film and on tv*: “A ficção de detetive *hardboiled*, com o seu foco narrativo colocado em revelar uma conspiração e as ramificações da traição urbana, emergiu como uma fórmula americana distinta através da *Black Mask*, uma revista mensal fundada em 1920 e impressa até 1951.”¹⁵ (tradução nossa)

Mais à frente, MOODY (2003, p. 233): “Seu estilo e preocupações seriam realizados nas telas durante os anos 1940 quando o filme noir deu forma visual aos cenários urbanos enegrecidos dessas narrativas e sua violência inexplicável e inesperada.”¹⁶ (tradução nossa)

Entretanto, tudo o que é proibido e provocante causa furor e curiosidade, ainda mais se os temas também são mórbidos e bastante censuráveis pela sociedade. Assim, a venda dos filmes era feita não muito diferente de como é hoje com trailers focando os elementos violentos e sexuais, peças publicitárias bem mais provocativas do que o que seria mostrado durante a

14 No original: Hollywood’s moral blueprint for industry censorship, the Production Code, written in 1930, discouraged sex, violence and illicit activities in crime pictures such as gangster yarns and film noir. Loosely followed in the early 1930s, the Production Code was enforced by 1934 when Hollywood’s trade association, the Motion Picture Producers and Distributors of America (MPPDA) led by Will Hays, founded the Production Code Administration (PCA), known as the Hays Office headed by chief censor Joseph Breen.

15 No original: Hardboiled detective fiction, with its narrative focus placed on the unravelling of a conspiracy and the ramifications of urban betrayal, emerged as a distinct American formula through *Black Mask*, a monthly magazine founded in 1920 and continuing in print until 1951.

16 No original: Its style and preoccupations would be realised on screen during the 1940s when film noir gave visual form to the dark urban settings of these narratives and their inexplicable and unexpected violence

película e o próprio Código Hays servia como combustível para promover aquilo que tentava coibir. Isso acontecia porque existia uma dissonância entre o rigor do Código Hays e o código que regia a publicidade, sendo este bem mais leniente quanto ao conteúdo. Então, ainda que fosse arriscado para os estúdios e diretores fazerem um filme que ofendesse a moral e os bons costumes, a possibilidade de venda era muito maior se o conteúdo fosse subversivo. Nas palavras de BIESEN (2015, p. 3):

O que era mostrado na tela não era nem um pouco tão sugestivo quanto à forma que os filmes noir eram promovidos. O público do cinema aumentou durante a guerra, atingindo o pico em 1946, coincidindo com o ápice da produção do filme noir. A multidão de espectadores não apareceu magicamente: os estúdios promoviam sem parar os seus filmes, usando trailers, pôsteres, peças publicitárias, panfletos, livros impressos, comércio no rádio, produtos relacionados ao filme, fofocas e histórias plantadas sobre as estrelas e as películas. No caso do filme noir, essas promoções frequentemente iam de encontro com o espírito dos valores do Código de Produção, supostamente adotado pelos estúdios. O objetivo aqui era vender o filme através do sexo e violência – frequentemente violência sexualizada.¹⁷ (tradução nossa)

O Código Hays lança uma luz sobre o que era considerado escandaloso nos EUA na primeira metade do século XX, alguns exemplos do que era proibido: crimes precisariam ser punidos na película e os criminosos não poderiam ser colocados sob uma ótica empática; mortes brutais não poderiam ser apresentadas em detalhe; qualquer tipo de crime não poderia ser representado de forma que pudesse ser imitado; sem tráfico de drogas; adultério sempre deveria ser representado como algo ruim; sedução e estupro só podem ser sugeridos, nunca de forma explícita; miscigenação e homossexualidade eram proibidas; personagens religiosos nunca poderiam ser retratados como vilões; e assim por diante. Esse conjunto de diretrizes nem sempre era completamente respeitada e com o passar dos anos e da necessidade mercadológica do cinema, exceções eram abertas pra um filme ou outro (alguns porque ajudariam a levantar o moral durante os anos de guerra, ou então traria uma morte terrível para um vilão igualmente

17 No original: What was shown on screen was usually not nearly as suggestive as the way noir motion pictures were promoted. Movie attendance boomed during the war and peaked in 1946, coinciding with the apex of film noir production. Film-going crowds did not magically appear: studios relentlessly promoted their films, using trailers, posters, print ads, lobby cards, press books, radio spots, promotional tie-ins, gossip, and planted stories about the stars and pictures. In the case of film noir, these promotions often ran counter to the spirit of the Hays Code. The goal here is to sell the movie thought sex and violence – often sexualized violence.

terrível) até que foram deixados de ser aplicados completamente por volta dos anos 1960, mas já bem enfraquecido no período pós-guerra e na década de 1950.

Com o *noir* apresentado em conjunção com os elementos do cyberpunk, podemos caminhar para a análise da principal obra cyberpunk e sua sequência para explicar um pouco mais como o *noir* ajudou a moldar os tons dos neons das megalópoles futuristas e distópicas.

4. TEM UM NOIR NO MEU NEON: os *Blade Runner* e metalinguagem

Lançado originalmente em 1982, *Blade Runner* é uma das obras mais influentes da história do cinema e é conhecido por ser a primeira grande referência audiovisual do cyberpunk, assim como um dos principais filmes do *noir* em cores. O filme, uma adaptação de *Andróides sonham com ovelhas elétricas?* (*Do Androids Dream of Electric Sheep?*) de Phillip K. Dick, conta a história de Deckard, um ex-policial ranzinza, alcoólatra e caçador de andróides (*blade runner*, no original) e a resolução de um caso envolvendo a rebelião de um grupo de Replicantes, seres humanos construídos artificialmente para mão-de-obra escrava, trabalhos muito perigosos e qualquer outra atividade que precisaria de um ser humano, mas que nenhum ser humano deveria estar. Os rebeldes querem achar seu criador para receberem mais tempo de vida: todos os Replicantes têm uma expectativa de vida de apenas quatro anos. Com o desenrolar da trama, Deckard conhece Rachel, uma Replicante experimental criada pelas empresas Tyrrel, a fabricante. Ao final de tudo, Rachel e Deckard se apaixonam e fogem, deixando a sugestão de que o ex-policial também é um Replicante. Para fins de análise, aqui utilizaremos a versão de 2007 que é aquela tida como definitiva e é nela que a sequência é baseada

O status de Replicante de Deckard se confirma na sequência lançada em 2017. O segundo filme se passa 30 anos depois do primeiro e conta a história de K, novamente um caçador de andróides indo atrás de Replicantes rebeldes. A diferença desta vez é que, assim como a ausência de nome sugere, K é (e sabe que é) um Replicante, ainda que agora eles não tenham mais o limite de quatro anos de vida. Assim, K é levado a uma busca labiríntica por uma criança que supostamente nasceu da união de Deckard e Rachel. Dessa vez, o antagonista é a própria companhia (Wallace) que faz os Replicantes, pois seu dono homônimo quer achar essa criança para desvendar a tecnologia perdida de criar uma vida que consegue criar outras vidas.

Os dois filmes utilizam os protagonistas como condutores da discussão acerca do que caracteriza um ser humano. Os dois homens da lei fazem a tradicional fuga dos protocolos burocráticos em suas buscas com o mesmo questionamento, mas partindo de pontos diferentes: K parte de sua não-humanidade para acreditar que é humano e Deckard parte de sua humanidade para acreditar que não é humano. De qualquer forma, ambos desconfiam de suas premissas iniciais se baseando na mesma coisa: as memórias.

Ao conhecer Bergson, somos apresentados ao seu “cone da memória,” uma teorização de como as memórias se organizam no nosso inconsciente e de como elas contribuem para a construção de nossa identidade, personalidades e, conseqüentemente, ações. Por isso, refletiremos sobre o que constitui o “eu” no universo de *Blade Runner* principalmente na figura dos Replicantes e em suas buscas de serem mais humanos que humanos.

Além disso, será demonstrada como existe uma metalinguagem inerente a esse discurso de construção de personagens enquanto Replicantes. Assumindo que os androides são criados pra cumprir determinado propósito e Bergson diz que as memórias servem pra limitar o escopo quase infinito de ações que podemos tomar quando recebemos um dado estímulo, que conjunto de memórias seriam necessárias para termos personagens como Deckard, Rachel e K? No caso deles, as narrativas *noir* são as escolhidas para mostrar como o cone da memória determina o futuro dos Replicantes.

Prometeu e Epimeteu, segundo o *Mitologia Grega* (1992) de Junito de Souza Brandão, foram os titãs encarregados de dar as habilidades e as formas dos animais. O primeiro dava as habilidades depois que o segundo terminava as formas. O touro recebeu a força, a águia a agilidade e os outros animais iam recebendo suas características principais de acordo com suas formas. Entretanto, ao chegar no ser humano, o último animal a ser criado, a caixa das habilidades tinha sido completamente gasta. Para resolver a situação, Prometeu resolveu pegar o fogo dos deuses e dar para os seres humanos. O titã depois é punido por essa transgressão, pois, agora, o ser humano estaria dotado do domínio do fogo e, portanto, do conhecimento: seria a única espécie a poder desafiar os deuses.

Entretanto, é fácil perder a perspectiva do que esse temor significa. Ao compararmos o ser humano com os outros animais, veremos muitos elementos intelectuais que são partilhados pelas espécies do planeta: cada uma tem suas linguagens, estruturas sociais e até mesmo utilização de ferramentas para resolver problemas, mas não são essas coisas que os deuses temem.

O desafio viria da capacidade do ser humano de ser narrativo, de se projetar no tempo e no espaço. A compreensão de onde (espaço) e quando (tempo) continua inatingível por qualquer outra espécie encontrada até o momento pela humanidade. Esse entendimento do passado, presente e a capacidade de imaginar o futuro servem de base para que o humano possa dar sentido aos mundos e suas histórias e, assim, situar-se conscientemente nas eras.

As narrativas só podem ser construídas por signos e esses signos carregam significados provenientes de outras narrativas. Assim, todas as histórias que produzimos criam significados que servirão de signos para outros significados e assim por diante, em um processo constante de influência circular dentro da consciência. Esse procedimento todo é o que constitui a nossa memória, as lembranças e, a partir delas, que controlamos as nossas ações do presente.

A necessidade de memórias para determinar as nossas ações do presente é algo amplamente discutido nos dois filmes. No primeiro, a cena em que Deckard conversa com Tyrell depois de aplicar o teste de Replicante em Rachel é um dos momentos mais emblemáticos em que essa questão aparece: no diálogo, Tyrell explica que os Replicantes normalmente são emocionalmente inexperientes e acabam desenvolvendo obsessões (no filme retratada como diversas fotos que eles guardam), deixando-os imprevisíveis, mas, se lhes é dado um passado, as emoções ficam ancoradas em ações muito bem determinadas. Isso é muito bem exemplificado por Bergson quando ele diferencia o par percepção-ideia do fenômeno da lembrança. O ato de perceber é do presente: são os seus sentidos que se apropriam do que está ao seu redor e isso é traduzido em seu cérebro como um estímulo que pode resultar em uma ação (afastar a mão de um lugar quente), ou em uma representação (ferro vermelho causa queimaduras); enquanto que o ato de lembrar, é, evidente, imaterial, é o momento da memória.

Para Bergson, o conjunto de momentos adquiridos no passado vão sendo empilhados até os momentos cada vez mais presentes, como se fosse um cone: quanto mais antiga a memória, mais soterrada e basal ela será para todas as outras. Seguindo o exemplo do ferro vermelho, quando apresentado pela primeira vez, as ações de alguém seriam imprevisíveis, mas, depois de uma experiência negativa de queimadura, as ações dessa mesma pessoa estariam sujeitas às experiências passadas e, assim, tornando-a mais previsível, controlável, assim como deseja o criador dos Replicantes e, efetivamente, consegue, como é exemplificado no filme seguinte.

Em *Blade Runner: 2049*, vemos a ideia do cone da memória de Bergson sendo metaforizada junto com o Palácio da Memória das Confissões de Santo Agostinho: K, ao tentar desvendar o mistério da criança desaparecida, visita a sede das empresas Wallace, a agora detentora da tecnologia de Replicantes, para verificar os registros da falecida Rachel. A busca se torna quase infrutífera por conta de um apagão que acontecera 10 anos antes e destruíra a maior parte das informações armazenadas de forma eletrônica. Entretanto, Luv, a principal Replicante e representante das empresas Wallace, leva K até um porão (com porta emperrada, dando sinais do tempo) em que eles conseguem recuperar apenas uma parte do diálogo em que

Deckard testava Rachel para saber se ela era Replicante. O comentário de K sobre o diálogo dos dois é que Rachel se mostrava atraída por Deckard, pois tentava provocá-lo enquanto respondia as perguntas de seu teste.

Ainda exemplificando a questão do cone da memória de Bergson em confluência com as ideias de Tyrell sobre a necessidade de ter a memória como balizador das ações dos Replicantes, temos o diálogo ao final do segundo filme em que Wallace, enquanto tenta convencer Deckard a dar a localização da criança, afirma ao Replicante que tanto ele quanto Rachel foram programados para se apaixonar e então reproduzirem, cumprindo o desejo do criador de crescerem e se multiplicarem. O imaginário cristão compõe quase que completamente a discussão dos filmes, ao borrar a linha entre o criador (homem-Deus) e a criatura (Replicante-homem), mas, mais do que isso, como exemplificado acima, o fatalismo é bem mais extenso do que pode parecer num primeiro momento.

Muita coisa que ficou ambígua com o lançamento do primeiro filme foi confirmada de alguma forma no segundo. A confirmação mais importante é de que Deckard sempre foi um Replicante, mas, assim como Rachel, um modelo protótipo, ao qual foram dadas memórias para trazer respostas específicas e produzir um resultado específico, visto a natureza do experimento de Tyrell. Ao ser confrontado com isso, Deckard só consegue responder com raiva para Wallace que ele sabe o que é real, mas com uma clara hesitação ao perceber que o que ele acreditava ser livre-arbítrio parecia ser apenas uma maquinação dos caprichos de um outro alguém.

K, por sua vez, tem um movimento mais complexo, ainda que igual em essência. Diferente de Deckard, ele sabe que é Replicante desde o começo e também tem noção de que suas memórias são implantadas. Também não há segredo da população, tanto que K sofre preconceito dentro e fora do trabalho por ser um Replicante. Sua jornada de bom caçador de androides começa a tomar um rumo mais complicado quando ele esbarra no caso da criança de Deckard e Rachel. Por meio de ordens de sua superiora humana, a busca começa a ser localizar e eliminar a criança que não deveria existir: uma Replicante não deveria ter filhos. Ao longo da investigação, K é confrontado com a possibilidade de ele mesmo ser a criança por conta de uma memória: quando pequeno em um orfanato, esconde um cavalinho de madeira com uma data encravada embaixo para que uns valentões não roubassem. Essa data ele encontra associada ao suposto nascimento da criança e suas investigações o levam a conversar com uma arquiteta de memórias que confirma a veracidade da lembrança de K, mas não necessariamente que elas são dele.

Logo em seguida, K tem um surto de raiva por agora entender que nunca foi um Replicante, não pelo menos no sentido que sua sociedade aplicava. Ele tinha nascido, ele, nas palavras do próprio personagem, tinha alma, ao contrário do que sempre foi levado a acreditar. Aquilo que sempre lembrou agora era realmente seu e, mais do que isso, passou a ser único no mundo, passou a ser especial e sua vida passou a ter um significado superior a qualquer outro.

Porém, ao longo da investigação e depois de encontrar Deckard (que até o momento ele acreditava ser o seu pai), K é resgatado por um grupo de Replicantes que ajudaram a esconder a filha de Deckard e Rachel e acreditam que é importante proteger esse milagre. Nesse momento, K percebe que ele não era especial: no final das contas, era exatamente aquilo que sempre achou que era.

Na cena seguinte em que K aparece sozinho refletindo sobre o que acontecera, ele é confrontado com a realidade de que só passou a acreditar que era especial porque ele desejou ser especial. Isso se manifestava na figura de JOI, uma inteligência artificial que tinha como função ser tudo aquilo que K quisesse que ela fosse. No caso, uma mulher atenciosa, apaixonada e que sempre desejou a felicidade de seu companheiro, enfatizando como ele era especial a todo momento. Inclusive, quando K passa a achar que nasceu, que foi gerado, JOI resolve batizá-lo, dando um nome: Joe. Entretanto, na cena citada em que ele reflete sobre o choque de realidade de não ser um humano como achou que era, K percebe que JOI só lhe deu esse nome porque ela estava programada para isso, afinal a sonoridade dos dois nomes é próxima e, também, assim como em português existe a expressão “zé ninguém” pra determinar alguém sem importância, sem destaque, em inglês existe o “average Joe” com praticamente a mesma carga semântica. No fim, descobre-se que a sua memória era real, mas não era dele, era da própria arquiteta que disse para ele que a memória era real.

Dessa forma, ao final dos filmes, sabemos indubitavelmente que Deckard, Rachel e K são Replicantes com memórias implantadas para produzirem determinadas reações. Por conta dessa certeza, é possível inferir que existe uma metalinguagem latente na construção dos personagens tanto no enredamento do filme, quanto no papel social que esses Replicantes tentam exercer. Inclusive, no segundo filme, uma cena é bastante explícita quanto a isso: na marca de meia hora, a Replicante Luv, representando o humano e companhia homônima Wallace, negocia um pedido de Replicantes com uma humana. Nesse pedido ela sugere determinadas características de acordo com a função que eles exercerão: se forem mineiros, peça muita força e não se preocupe com inteligência e beleza, por exemplo, exceto se você quiser adicionar ao pedido algumas características que envolvam prazeres sexuais. No primeiro

filme, os Replicantes eram ferramentas de curta duração descontextualizadas para trabalhos perigosos e impossíveis de um ser humano comum realizar, mas, no segundo, os Replicantes já são atores sociais com papéis estabelecidos e prontos para agir em uma função específica.

Para exemplificar melhor, a série *Westworld* (2016) lida com o mesmo conceito na construção de seus andróides, mas dentro de um contexto de parque temático, simulando o que seria um RPG (*Role Playing Game*) na vida real. As criaturas foram feitas para desempenhar papéis específicos dentro de um faroeste, com *sidequests*, *easter eggs* e todo tipo de elemento que um jogo do gênero teria. Isso é interessante porque mostra que a base do que é uma dessas criaturas sempre será a base do que um ser humano normalmente faria, efetivamente uma simulação da sociedade. No universo de Ridley Scott, o próximo passo já teria sido dado: tirar esses andróides de seu ambiente puramente artificial e o colocassem para exercer papéis dentro da sociedade real. Claro que isso levanta outras questões sobre a própria artificialidade das relações sociais existentes nas sociedades e que os papéis que acreditamos ser tão desenhados para nós, humanos, podem ser desempenhados melhor por criaturas que simulam os humanos em praticamente todos os aspectos, mas não carregam muitas de suas fragilidades e imprevisibilidades, ainda que sejam construídos com falhas intencionais para serem o mais próximo possível do original. Entretanto, esses aspectos serão melhor discutidos quando lidarmos diretamente com o cyberpunk, visto que o *noir* é o nosso ponto principal no momento.

Partindo da ideia do cone da memória de Bergson, os Replicantes são construídos como se fossem arquétipos de profissões e, claro, dada a natureza da produção em larga-escala e o controle de qualidade que as empresas costumam aplicar em seus produtos de ponta, muitos devem ter memórias praticamente idênticas. Ainda que não seja explícito, na conversa de K com a arquiteta de memórias, isso é sugerido: ela é a melhor, a que cria as memórias mais autênticas, mas é terceirizada, pois não quer que Wallace tire sua autonomia criativa. Assim como Wallace também indica isso quando explica a necessidade de entender a tecnologia de reprodução dos Replicantes ao afirmar que precisa dessa técnica porque não consegue produzir tantos Replicantes sozinho, ele precisaria que eles possam procriar e povoar as estrelas por conta própria em uma clara referência à ideia bíblica de povoação da Terra.

Portanto, entendendo que os Replicantes são construídos como personagens em uma narrativa, fica mais nítido o motivo das sugestões de Wallace para Deckard sobre não ter sido espontâneo o apaixonar-se deles: tanto Deckard quanto K são policiais típicos de narrativas *noir*, enquanto que Rachel incorpora a *femme fatale* para o primeiro e JOI reage da mesma forma em relação ao segundo por conta de sua programação.

Como Conard (2006) lembra existem diversos eixos temáticos que são inerentes ao *noir*, sendo os principais a inversão de valores e a descida de uma neblina no que antes era uma moralidade muito bem definida. O niilismo, como já visto, é uma chave fundamental para entender o que é o *noir* e, nesse caso, iluminar a construção de Deckard e K como membros da sociedade.

Ao afirmar a morte de Deus, Nietzsche está dizendo que o nosso entendimento das ciências naturais sempre mutáveis de acordo com as leis da física suplantou o conhecimento de verdade imutável sobrenatural de mecanismos ocidentais como o cristianismo. Ao invés de ser a vontade de Deus e a força de fé que provocou a chuva, entendemos que é uma sequência maleável de eventos que podem provocar ou não chuva. Isso leva inevitavelmente a uma quebra de sentido e identidade como seres humanos, já que toda essa metafísica, quando confrontada com o mundo real, não se sustenta. Se isso não se sustenta, portanto, a moralidade, os papéis sociais, os valores éticos e a distinção entre bem e mal são completamente embaralhados ou, até mesmo, destruídos.

Ou seja, os protagonistas *noir* não veem significado nas coisas do mundo, pois todos esses sentidos estão mortos. Nada é inerentemente bom ou ruim e muito menos tem um valor próprio. O próprio Deckard é vocal quanto a isso quando lhe é passada a missão de exterminar os quatro Replicantes rebeldes ao afirmar que podem ser bons ou maus como qualquer outra máquina, dependendo apenas a forma que é utilizada. Assumindo que os Replicantes são, como o nome diz, cópias do que nós somos, podemos dizer que Deckard tem um pensamento semelhante aos seres humanos. Aqui, de uma vez só, o detetive não só elimina a distinção do bem e do mal, mas reduz a existência dos Replicantes a meras ferramentas, sem muito mais agência que um martelo ou um abajur. Se assistirmos a cena sabendo que Deckard é um Replicante (no momento do filme ele é apenas um ex-policial), a aniquilação de sentido fica caleidoscópica: Deckard, apesar de não saber, acha que a sua própria existência não é diferente da de um martelo. Entretanto, durante o filme, é saliente que Deckard é aquele que é apenas uma ferramenta nas mãos dos outros, enquanto que os Replicantes rebeldes estão atrás de algo que o seu próprio eu deseja, enquanto que o detetive faz o que lhe é mandado. O momento que Deckard age por conta própria é justamente no final do longa quando ele, agora sabendo que é um Replicante, se rebela contra tudo e foge com a também Replicante Rachel. Para organizar o pensamento em palavras-chave: Deckard, quando humano, age como ferramenta sem achar que é uma, mas, quando Replicante, age como humano sabendo que é uma ferramenta. Como se não bastasse essa confusão sobre os valores, quando adicionamos os eventos do segundo

filme, percebemos que até quando Deckard age em causa própria, ainda está funcionando como uma ferramenta na mão daqueles que o criaram.

K apresenta reflexões semelhantes depois que passa a entender que uma criança nasceu de uma Replicante. Antes, na primeira cena do filme, K é questionado pelo androide que está sendo caçado como ele se sente ao exterminar a sua própria espécie. O policial responde afirmando que ele, K, não é igual ao caçado, já que é obediente, tornando-os diferentes. Essa distinção clara de bem e mal some completamente quando ele descobre sobre a criança que nasceu, pois, agora, K acha que os Replicantes e os seres humanos não são tão diferentes assim, já que ambos podem gerar vida. Entretanto, se ambos não são diferentes e os Replicantes não parecem ter valor algum, qual seria o valor que os humanos teriam? A mesma confusão de significados observada para Deckard acontece novamente aqui, já que K, mesmo quando acha que é humano, age como uma ferramenta pelos interesses de outros.

Ambos também compartilham passados dolorosos, Deckard dá indícios de ter tido uma esposa, enquanto que K lembra do bullying sofrido quando criança. Os dois são alcóolatrás e tem costume de falar pouco escondendo suas emoções. Preferem trabalhar sozinhos. São constantemente assombrados por questões referentes a própria existência. E ambos são presas fáceis pela sexualidade latente de uma *femme fatale* por conta de suas buscas desesperadas por conexão, identidade e, portanto, sentido. Seus aspectos físicos, sempre com sobretudos, uma pistola, machucados e andando como se estivessem com o peso do mundo em suas costas, são comuns ao estereótipo do policial durão que, por mais que pergunte primeiro, já está preparado para o inevitável confronto físico em que ele terá desvantagem a maior parte do tempo, como já visto repetidas vezes aqui neste trabalho.

Com a quebra dos valores tradicionais, também temos a quebra das expectativas dos papéis sociais tradicionais de homem e mulher, ainda que a sociedade tente reproduzir esses valores em uma sociedade que não mais comporta isso. Então, como Neale diz (2000), o protagonista masculino demonstra uma crise na masculinidade, mostrando suas ansiedades e dilemas com seus papéis sociais e isso transborda para as protagonistas femininas, visto que seus papéis também estão bagunçados, permitindo mais agência do que antes.

Desse jeito, a figura da *femme fatale* em Rachel é a de alguém dócil, mas resoluta e inteligente, com dúvidas sobre si, mas com muita certeza de querer resolver. Ela não só tenta Deckard, mas como mostra pra ele a verdade sobre ser Replicante e atribui significado em sua vida quando ambos correm para o exílio, fugindo de todos. Ela desvirtua Deckard de seu

caminho de caçador de andróides, em teoria benfeitor da sociedade e estabelecedor da ordem, para criar uma família não-natural longe dos valores impostos da sociedade.

Assim posto, no primeiro filme, Tyrell se valeu de estereótipos comuns às narrativas de filmes *noir* para inevitavelmente criar a relação entre os dois e testar suas teorias definitivas. Ao dar o passado para Deckard e Rachel, ele criou essencialmente dois personagens para serem NPCs (*Non-player Character*) no que seria o mundo real. Aproveitou-se da constante fuga de Replicantes rebeldes e resolveu testar essa narrativa a partir da resolução desse crime. Não é que ele tenha programado cada pensamento ou cada evento, é mais como se Tyrell tivesse lido Bergson e aplicado a teoria do cone da memória para poder provocar reações controladas em arquétipos tirados direto de filmes *noir*.

Inclusive, no primeiro filme, dá a entender que esse processo é monitorado: seu parceiro, Gaff, raramente interage com Deckard ou mesmo ajuda nas investigações, quase como se estivesse monitorando o cotidiano do Replicante a mando de alguém. Gaff, em diversas cenas, faz pequenos origamis relacionados ao tema e, na última cena do filme, Gaff deixa um pequeno unicórnio no trajeto de Deckard que, assim que o policial vê, sorri e corre feliz para o exílio com Rachel. Além da associação da figura de um animal mítico com o Replicante para o espectador, isso serve de confirmação para Deckard também na narrativa, pois antes ele sonha com um unicórnio e, assumindo que Tyrell implantou todas as suas memórias, é possível concluir que Gaff sempre soube da condição de Deckard e, mais do que isso, aparentemente trabalhava para Tyrell.

Já JOI, ainda que faça também o papel de *femme fatale* para K, é ligeiramente diferente de Rachel nessa leitura metalinguística: ela não é uma Replicante, mas uma Inteligência Artificial holográfica que reage aos desejos mais profundos de K. Ela age primeiro como confidente, mas depois passa a ser mais incisiva em suas ideias quando K começa a se questionar sobre a sua vida ao descobrir sobre a criança Replicante.

Aqui cabe um parêntese sobre o nome da Inteligência Artificial. Enquanto que a leitura mais imediata é a relação com “*joy*”, a palavra em inglês para alegria e prazer, também pode se tratar do acrônimo de “*jerk off instructions*”, uma gíria da comunidade BDSM em que um homem ou uma mulher dita a forma que o outro se masturba. Isso é importante porque essa IA é programada para agir como uma massagem constante no ego do seu dono, agindo da forma que ele gostaria que ela agisse a nível subconsciente. Ou seja, é como se ela trouxesse não apenas o prazer, mas que ditasse a forma que a masturbação do ego se prolongaria.

No caso, nessa leitura metalinguística, a JOI reage de forma tentadora e estabelecadora de sentido pra vida de alguém que acreditava que não tinha sentido nenhum em sua vida. K, sem esperanças nenhuma, se agarra ao que JOI diz, ao ponto de falar em alto e bom tom que ela sempre esteve certa, que ela tinha razão sobre ele ser especial. No fim de tudo, o policial acaba morrendo, mas, na morte, ele estabeleceu um significado pra sua vida levando Deckard para conhecer a filha: ao perceber que não era especial como JOI afirmava e que nem tinha seguido sua consciência em momento algum da vida, K resolve desobedecer tanto a sua chefe que disse para que ele eliminasse a criança, quanto os Replicantes rebeldes que pediram pela morte de Deckard para que Wallace não chegasse à criança. Então, assim como Deckard, K também consegue ter agência sobre o mundo quando aceita que sua existência não tem um valor especial, que ele não tem um papel a desempenhar. Afinal de contas, se você é especial, o escolhido, ou líder, coisas específicas são esperadas de você e você se sente pressionado a entregar o que é esperado, mas, se você é um zé ninguém, alguém que não destaca de forma alguma na multidão, todas as possibilidades se abrem pra você. Se um sentido superior metafísico não existe a noção de bem e mal estão completamente embaralhadas, qualquer coisa passa a ser igualmente válida e você tem a possibilidade de fazer as suas próprias delimitações, como se estivesse na frente de uma folha em branco.

Quando observada por lentes metalinguísticas a construção do trio de Replicantes tratados nominalmente até aqui, faz-se natural perceber o fatalismo de suas existências: como elas não têm significado inerente, sua existência passa a ser essa busca incessante de significado que, fatalmente, os leva para os braços de alguém ou alguma coisa. A figura do homem, até o advento do *noir*, era a do ideal bélico e racionalidade proposto pela modernidade e pelo ideal nacionalista do início do século XX, mas, passadas as duas guerras mundiais o período da Grande Depressão, essa figura é colocada em xeque. A natureza de extrema brutalidade dos conflitos, a imensa contagem de mortos tanto civis como militares, campos de concentração em escala industrial e bombas nucleares: esses elementos todos ajudaram a começar a enterrar o mito do masculino como racional, poderoso e provedor, visto que muitos voltavam com sequelas físicas e mentais das guerras. Além disso, quando voltaram dos conflitos, encontraram suas mulheres, antes restritas apenas à casa, trabalhando em fábricas, escritórios e outros postos de trabalho que os homens deixaram vagos quando partiram pros combates. Muitos deles não conseguiam emprego, então tinham que recorrer ao crime, assim como os veteranos condecorados (muitos deles por atitudes imorais, ambíguas ou apenas cruéis) costumavam voltar como policiais e detetives.

Portanto, além do *noir* ser uma reação niilista no campo das ideias ao conflitar a existência de uma metafísica imutável a um mundo natural em constante mudança, ele também é uma reação no campo físico ao encontrar um mundo completamente às avessas depois de ter sido devastado por dois eventos de destruição em escala global, embaralhando mais ainda aquilo que já estava embaralhado. É com esses conceitos em mente que Deckard, K e Rachel são pensados para exercerem seus papéis sociais na narrativa que Tyrell pensou para os Replicantes e, assim, atingir seus objetivos de criar uma vida que crie outras vidas: um ser humano aperfeiçoado.

Um último ponto que vale a pena ser mencionado é o nítido imaginário cristão de ambos os *Blade Runner*, mas não apenas na discussão de que se podemos ou devemos ter o mesmo poder que Deus, de criar vida que consegue criar vida sozinha, mas de onde buscamos Deus, como discutido por Santo Agostinho em seu Palácio da Memória.

Para Agostinho, a memória é o ventre da alma. É por meio da alma que sentimos e então isso é passado pra memória. Portanto, quando retiramos algo da nossa memória, retiramos algo que foi percebido sentido ou aprendido na alma. Mais do que isso: ele aponta uma metáfora visual de armazenamento, um lugar que o eu habita. Também existe a questão de que é necessário olhar para si para encontrar a Deus: se Deus está em tudo, então tudo que se percebe com os sentidos é Deus e, tudo que foi percebido pelos sentidos, está registrado na alma. Mais tarde, quando você lembra, você acessa Deus no seu Palácio da Memória, às vezes sem entender muito bem como, pois existem passagens secretas que nem mesmo você entende, os famosos gatilhos, o motivo de lembrarmos de uma música que não gostamos em algum momento que não precisamos

Essa visão é evidente na conversa de K com a arquiteta de memórias (e posteriormente revelada como a real criança e filha de Deckard). Ao ser perguntada o motivo de suas memórias serem tão autênticas, ela responde dizendo que qualquer coisa verdadeira costuma ser uma confusão, que memórias não funcionam na base de detalhes, mas em ideias sentimentais gerais e os detalhes são preenchidos pela criatividade, dando espaço para a memória tomar uma forma própria praquela Replicante. O melhor exemplo disso é o próprio K: a memória que era dela acabou sendo a de K com apenas o gênero da criança sendo alterado pela própria percepção de K sobre si. Dessa forma, a arquiteta projeta Palácios da Memória e os vende para que Wallace alugue em seus Replicantes.

Além disso, esse tema também aparece no primeiro filme, mas de forma simbólica: pelos olhos. Clichês existem porque funcionam, então, seguindo o ditado popular “os olhos são a janela da alma,” fica fácil vermos que tudo relacionado aos Replicantes tem relação com os olhos: o exame com as perguntas para saber se alguém é Replicante é feito monitorando reações oculares; os Replicantes volta e meia mostram ter olhos vermelhos opacos com a luz certa; os Replicantes antagonistas, em sua busca por Tyrell, buscam primeiro um fabricante de olhos para depois chegar no projetista de cérebros e, aí sim, encontrarem Tyrell; Roy, então, depois de conversar com seu criador, mata-o enfiando seus dedos fundo nos glóbulos oculares; ao final, pouco antes de morrer, Roy, em seu monólogo, fala do que viu e de como ninguém mais verá o que ele viu, perdidos para sempre como lágrimas na chuva. No segundo filme, além de K fazer testes corriqueiros para saber se está estável por meio de análise ocular enquanto perguntas são feitas de forma repetida para ele, também temos Wallace, o fabricante dos Replicantes em 2049 sendo completamente cego. Ele, inclusive, tem uma postura luciferiana na busca pela tecnologia perdida de Tyrell, ainda que se entenda como Deus, chamando seus Replicantes de anjos. Sua cegueira pode ser entendida como a ausência de alma, daí a frieza de suas ações, enquanto que Roy e os outros Replicantes se focavam tanto no que percebiam com os olhos (tirando diversas fotos) que buscavam a alma através deles.

De qualquer jeito, a obsessão dos Replicantes por um passado, ou por pelo menos sentirem que tem um passado, vem coadunar com a leitura *noir* de sua realidade e não apenas da construção dos personagens, afinal, como dito anteriormente, um dos pontos centrais do *noir* é justamente o niilismo e essa quebra de percepção do que é o eu e de como as nossas memórias não são nada mais do que ilusões criadas pelos nossos sentidos e, portanto, nada tem significado real, portanto nem Deus existe e nem sua moralidade.

Entretanto *Blade Runner* adiciona uma camada a esse jogo niilista: ele assume que, sim, nada tem valor e todas as memórias são ilusões, mas, justamente por isso que elas podem assumir as formas que quisermos e serem comercializáveis. Assim você poderá projetar o policial, mineiro, michê, ou a prostituta que quiser ao selecionar o conjunto específico de ilusões que produzirão aquele resultado. Em suma, aproveita-se da total ausência de significado latente às coisas para se criar um, pois, assim, você não precisa ir pessoalmente (Roy) até Deus (Tyrell) e buscar a sua alma por meio dos olhos Dele: basta lembrar, como Santo Agostinho fala, para perceber Deus ao seu redor e atribuir significado para as coisas, afinal ilusões só existem para quem acredita nelas.

Percebe-se que *Blade Runner* não está preocupado em responder as questões que acerbam o que constitui o eu, mas ele categoricamente exemplifica, à luz do que Bergson diz em seu cone da memória, como esse eu pode vir a ser constituído. Quando pensamos nos Replicantes como personagens criados pelas empresas para assumir determinados papéis na sociedade, nota-se que a teoria de Bergson dialoga diretamente com a construção *noir* dos personagens dos dois filmes do universo de *Blade Runner*. Além disso, os filmes também levantam a problemática cristã do que seria Deus (ou de onde está Deus) e, como visto, quando colocado nesse universo, adicionado ao niilismo dos personagens e na natureza artificial de toda aquela realidade, o Palácio da Memória de Santo Agostinho volta a existir depois de Nietzsche tê-lo demolido, mas com um número em série e customizado de acordo com pedido do cliente.

A obra também levanta a questão do livre-arbítrio cristão associada a essa determinação causada pelo cone da memória de Bergson. Se as memórias servem pra limitar o nosso número quase ilimitado de reações a estímulos e, segundo Santo Agostinho, nas memórias estão partes de Deus percebidas por nossos sentidos, pois Deus está em todas as coisas, Deus existe em nossas memórias e, portanto, segundo Bergson, Deus limita o nosso número quase ilimitado de reações e estímulos. Quando *Blade Runner* adiciona o niilismo inerente à narrativa *noir*, temos uma inversão desses valores: Deckard, ao entender que é um Replicante e que todas as suas memórias são ilusões, se vê liberto pra viver a sua própria vida, enquanto que K precisa entender a mesma coisa (duas vezes) para atingir o mesmo objetivo e morrer a sua própria morte. Ambos assumem as rédeas de seu destino quando entendem que tudo o que eles acharam que eram, era uma ilusão.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ambas as estéticas aqui abordadas são de grande fascínio e partilham muitas características. Por meio da análise de *Blade Runner*, a obra audiovisual definitiva do cyberpunk, foi possível verificar como a estética das histórias *hard-boiled* chegaram até os dias de hoje. Esses protagonistas se transformaram nos detetives das histórias *noir* e, posteriormente, nos policiais do futuro dos futuros distópicos que abarcam o conceito de alta tecnologia, baixa qualidade de vida.

É também nítida a relação que as duas estéticas têm com o seu ambiente citadino e noturno refletindo as mazelas dos tumultos pessoais embebedos em passados distantes e com uma saudade de um futuro que nunca veio. A melancolia e insatisfação temperadas com o desespero de quem não sabe o que fazer com a própria vida exceto continuar vivendo sem muitas esperanças também é comum às duas estéticas e carregam juntas o peso de duas gerações apavoradas com os avanços tecnológicos de suas eras. A espionagem que engatinhava eletronicamente durante as grandes guerras se tornou um elemento cotidiano nas vidas dos habitantes cyberpunk, enquanto que a violência e corrupção só crescem conforme os valores vão aumentando.

No fim das contas, são duas estéticas que lançam um olhar delicado para a relação que nós, enquanto humanos, temos com as tecnologias e de que forma elas irão nos englobar porque, como tudo indica, a questão não será se um texto ou uma imagem foi gerado por computador, mas quando perceberemos que o caminho para o cromo dos implantes cibernéticos deixou de ser uma moda para ser a norma.

REFERÊNCIAS

ADAMS, Annie. Megan Abbott on the Difference Between Hardboiled and Noir: In Conversation with the Author of Give Me Your Hand. Literary Hub, 2018. Disponível em: <https://lithub.com/megan-abbott-on-the-difference-between-hardboiled-and-noir/>. Acesso em: 28 de Março de 2023.

AGENT ORANGE. Bloodstains. Los Angeles: Posh Boy records. Disponível em: <https://open.spotify.com/track/5E47rKJbS74jyLZaSgb0kS?si=1313b0c8ed304567>. Acesso em 01 de Abril de 2023.

AMBROSCH, Gerfried. American Punk: The Relations between Punk Rock, Hardcore, and American Culture. *Amerikastudien / American Studies*, Universitätsverlag WINTER GmbH, Vol. 60, No. 2/3, pp. 215-233, 2015.

ANTI-NOWHERE LEAGUE. So What. Zagreb: ID, 1983. Disponível em: <https://open.spotify.com/track/5Uy8KjFyVz1nqx06k2SESD?si=bda6025ab6104188>. Acesso em: 04 de Abril de 2023.

BORDE, Raymond; CHAUMETON, Etienne. *A panorama of American film noir (1941-1953)*. Trad. Paul Hammond. São Francisco: City Light Books, 2002.

BLADE Runner. Direção de Ridley Scott. Produção: Michael Deeley. Los Angeles: Warner Brothers, [2007].

BLADE Runner: 2049. Direção de Dennis Villeneuve. Produção: Andrew A. Kosove, Broderick Johnson, Bud Yorkin, Cynthia Sikes Yorkin. Los Angeles: Warner Brothers [2017].

BERGSON, H. *Matéria e memória*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

BIESEN, S. Censoring and Selling Film Noir. In: *Between*, v.5 n.9, 2015. Disponível em: <<https://ojs.unica.it/index.php/between/article/view/1386>> Acessado em: 11 de jul. 2022

BINMASSAN, Abdulla. Foto da região de Shibuya em Tóquio, onde se vêem infinitos letreiros digitais e de neon. Disponível em <https://pixabay.com/photos/tokyo-japan-shibuya-night-4807294/>. Acesso em 23 de Fevereiro de 2023.

BRANDÃO, Junito de Souza. *Mitologia grega*. 5. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1992, v. I.

_____. *Mitologia grega*. 5. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1992, v. II.

CAVALLARO, Dani. *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*. London: The Athlone Press, 2000.

CONARD, Mark T. *The Philosophy of Film Noir*. Lexington: University Press of Kentucky, 2006.

CRICHTON, Michael. Captura de tela de cena do filme Westworld com aparição do ator Yul Brinner. 1973. 1 fotografia. 640x480 pixels. Disponível em: <https://static.wikia.nocookie.net/westworld/images/d/d1/Yul-brynnner-westworld.jpg/revision/latest?cb=20161024191552> Acesso em: 10 de Março de 2023.

CYBERPUNK 2077. Captura de tela com personagens da Maelstrom Gang. 2019. 1000x327 pixels. Disponível em: https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Maelstrom?file=Maelstrom_Database_CP2077.png. Acesso em 17 de Março de 2023.

DE PAULA, Alexandre. Único disco de estúdio dos Sex Pistols completa 40 anos. Uai, 2017. Disponível em: <https://www.uai.com.br/app/noticia/musica/2017/10/23/noticias-musica,215577/unico-disco-de-estudio-dos-sex-pistols-completa-40-anos.shtml>. Acesso em: 19 de Março de 2023

FIELDS, Danny. Foto com os quatro integrantes da banda Ramones, utilizada na capa do disco "Rocket to Russia". 1977. 1 fotografia. 720x720. Disponível em: <https://www.tenhomaisdiscosqueamigos.com/wp-content/uploads/2015/11/ramones-rocket-to-russia-colorida.jpg>. Acesso em: 15 de Março de 2023

GIANT, Gentle. Fotos da Times Square, em Nova Iorque, com destaque para os letreiros. 1971. Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/21612362@N05/6775782660/in/album-72157629377216737/>. Acesso em: 25 de Março de 2023.

HAYWARD, Susan. "Hollywood" In: *Cinema Studies: The Key Concepts* (Second Edition). Routledge, 2006. p. 205

KRUTNIK, Frank. *In a Lonely Street: Film Noir, Genre, Masculinity*. London: Routledge, 1991.

LYON, Danny. Foto com vista para a Ponte de Manhattan. 1974. Disponível em: <https://i.insider.com/4de7acadccd1d5db11010000?width=700&format=jpeg&auto=webp>. Acesso em 19 de Março de 2023.

MACGREGOR, Keith. Montagem com foto da Johnston Road e infinitos letreiros em neon. 2018. Disponível em <http://blog.presentandcorrect.com/wp-content/uploads/2020/08/hk4.jpg>. Acesso em 28 de Março de 2023.

NAREMORE, James. “American Film Noir: The History of an Idea.” *Film Quarterly*, vol. 49, no. 2, 1995, pp. 12–28. *JSTOR*, <<https://doi.org/10.2307/1213310>>. Acessado em: 20 out. 2022.

NEALE, Steve. *Genre and Hollywood*. Londres: Routledge, 2000.

NEW YORK DOLLS – “The Albums”. The Fat Angels Sings, 2021. Disponível em: <https://thefatangelsings.com/2021/01/08/new-york-dolls-the-albums/>. Acesso em: 08 de Março de 2023.

OSHII, Mamoru. Captura de tela de cena do filme Ghost In The Shell. 1995. 1 fotografia. 640x247 pixels. Disponível em: [https://duet-cdn.vox-cdn.com/thumbor/0x0:1920x1040/640x427/filters:focal\(960x520:961x521\):format\(webp\)/cdn1.vox-cdn.com/uploads/chorus_asset/file/8261473/Ghost_Shell_1995_Screenshot_0684.jpg](https://duet-cdn.vox-cdn.com/thumbor/0x0:1920x1040/640x427/filters:focal(960x520:961x521):format(webp)/cdn1.vox-cdn.com/uploads/chorus_asset/file/8261473/Ghost_Shell_1995_Screenshot_0684.jpg). Acesso em: 12 de Março de 2023.

OTOMO, Katsuhiro. Captura de tela de cena do filme Akira. 1988. 2 fotografias. 1500x807 e 850x807 pixels. Disponível em: <https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/542227c8e4b01cc5399bd3df/1486275159324-F4QRPGDKOFFIUDYSDHY6/image-asset.jpeg?format=1500w> e <https://e0.pxfuel.com/wallpapers/368/551/desktop-wallpaper-i-ve-gotten-a-few-requests-for-akira-but-i-m-like-guy-s-do-you-akira-city.jpg>. Acesso em: 14 de Março de 2023.

WIENER, Norbert. *Cibernética ou controle e comunicação no animal e na máquina*. São Paulo: Polígono; Estrada, 2015.