

**UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI
IVAN DOS SANTOS FREIRE MAGALHÃES**

THE FUTURE HAS A SILVER LINING
Robocop e o cinema Cyberpunk dos anos 1980 e 2010

**SÃO PAULO
2019**

IVAN DOS SANTOS FREIRE MAGALHÃES

THE FUTURE HAS A SILVER LINING
Robocop e o cinema Cyberpunk dos anos 1980 e 2010

Dissertação de mestrado apresentada à Banca Examinadora como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi-Morumbi, sob a orientação do Prof. Dr. Jamer Guterres de Mello.

SÃO PAULO
2019

IVAN DOS SANTOS FREIRE MAGALHÃES

THE FUTURE HAS A SILVER LINING
ROBOCOP E O CINEMA CYBERPUNK DOS ANOS 1980 E 2010

Dissertação de mestrado apresentada à Banca Examinadora como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Prof. Dr. Jamer Guterres de Mello.

Aprovado em ___/___/___

Prof. Dr. Jamer Guterres de Mello – UAM

Profa. Dra. Mariana Duccini – UNICAMP

Profa. Dra. Sheila Schvarzman – UAM

Agradecimentos

A meu pai e minha mãe, que se mantiveram ao meu lado, sempre me apoiando e guiando. Não me deixaram desistir nem me render.

A Carol, que já poderia ter um diploma em audiovisual de tantas conversas sobre cinema que já tivemos.

Aos meus amigos Cauê, Luiz, Gustavo, Dário e Tony, que me ajudaram com comentários, problemas, discussões e o ocasional *rolê* para esquecer dos problemas. Não estaria aqui sem todos vocês.

Aos professores da Universidade Anhembi Morumbi que estiveram comigo durante esta jornada: Profa. Sheila, que me orientou durante boa parte do trabalho e me sugeriu Michel Foucault há anos.

À Profa. Laura Cánepa, cujos conselhos me ajudaram a manter o foco e a meu orientador, Prof. Jamer, que teve a paciência para me guiar até aqui.

“We have no idea, now, of who or what the inhabitants of our future might be. In that sense, we have no future. Not in the sense that our grandparents had a future, or thought they did. Fully imagined cultural futures were the luxury of another day, one in which 'now' was of some greater duration. For us, of course, things can change so abruptly, so violently, so profoundly, that futures like our grandparents' have insufficient 'now' to stand on. We have no future because our present is too volatile. We have only risk management. The spinning of the given moment's scenarios. Pattern recognition”¹

William Gibson

¹ “Nós não temos ideia, agora, de quem ou o que os habitantes de nosso futuro podem ser. Desta forma, nós não temos futuro. Não no mesmo sentido de como nossos avós tinham um futuro, ou pensavam que teriam. Futuros culturais inteiramente imaginados eram luxos de outro tempo, no qual o 'agora' tinha uma maior duração. Para nós, é claro, as coisas mudam de forma tão abrupta, tão violenta, tão profunda, que futuros como os de nossos avós não tem 'agora' o bastante para se sustentarem. Nós não temos futuro porque nosso presente é muito volátil. Nós temos apenas controle de riscos. O desenrolar dos cenários do atual momento. Reconhecimento de padrões.

Resumo

Nascido em meio aos anos 1980, o Cyberpunk é um gênero cinematográfico, um movimento literário e uma cena cultural, cujas obras nos falam de um futuro sombrio e tecnologicamente avançado. Este trabalho tem como objetivo analisar o retorno do cinema de ficção científica ao subgênero do Cyberpunk nos anos de 2010 através de uma análise comparativa dos filmes *Robocop*, de 1987, e seu remake homônimo de 2014. Para tanto, é feito um levantamento cronológico dos caminhos da ficção científica até a década de 1980, do surgimento do movimento Cyberpunk na literatura e no cinema, e depois dos caminhos deste até os tempos atuais, partindo para uma discussão dos temas encontrados em ambos os filmes, analisando-os sob a ótica de diversos autores, com Michel Foucault e seu texto *Vigiar e Punir* como ponto central, chegando então a uma conclusão sobre os caminhos do cinema Cyberpunk nos anos 2010.

Palavras-Chave: Cinema; Cyberpunk; Robocop; Tecnologia; Sociedade disciplinar.

Abstract

Born amidst the 1980's, Cyberpunk is a cinematographic genre, a literary movement, and a cultural scene, whose works tell us about a dark, but technologically advanced future. This work has as its objective analyzing the return of the Sci-Fi cinema to the Cyberpunk sub-genre in the 2010's through a study of the movies *Robocop* (1987) and its 2014 remake of the same name. To achieve this, it makes a chronological map of the path science fiction took until the 1980's, the rise of the Cyberpunk movement in literature and cinema, and its path until the current times, then discussing the themes found in both movies, analyzing them under the view of different authors, with Michel Foucault's *Discipline and Punish* as the CenterPoint, reaching then a conclusion about the state of Cyberpunk cinema in the 2010's.

Keywords: Cinema; Cyberpunk; Robocop; Technology; Disciplinary Society.

Sumário

INTRODUÇÃO	9
CAPÍTULO 1 – Ficção Científica e o Cyberpunk	13
1.1 – A Ficção Científica e o Cinema	19
1.2 - “The Future is Now”: Cyberpunk e o Mundo Real.	27
1.3 – “O Futuro das Forças Policiais”	31
CAPÍTULO 2 – “Delta City Rising”: Robocop, Foucault, e Cyberpunk	40
2.1 – Detroit e a Cidade no Cyberpunk	42
2.2 – Megacorporações e o Poder	45
2.3 – O Poder Policial	48
2.4 – Sistemas privados e seu futuro	53
2.5 – O Futuro por Robocop (2014)	56
2.6 – O caminho do Transhumanismo	61
2.7 – O Futuro é agora?	67
CONSIDERAÇÕES FINAIS	72
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	75
REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS	79

INTRODUÇÃO

O lançamento em fevereiro de 2019 de *Alita: Anjo de batalha*², uma adaptação do mangá japonês *Gunn*, marca a segunda adaptação de uma obra original Cyberpunk japonesa para o mercado ocidental (com a primeira tendo sido *A vigilante do amanhã: Ghost in the Shell*, em 2017, além de uma possível adaptação de *Akira*, ainda sem data prevista). Essa obra se junta a uma série de outros filmes lançados nos últimos anos e com temáticas muito próximas, que se auto intitulam como Cyberpunk.

De fato, nos anos 2010, o Cyberpunk passa por uma espécie de renascimento com o lançamento de filmes como *Tron: O Legado* (2010), *Dredd* (2012), *Elysium* (2013), *Ex Machina* (2015) e *Blade Runner 2049* (2017), e também com o surgimento de séries como *Altered Carbon* (2018), *Electric Dreams* (2017), *Mr. Robot* (2015), *Westworld* (2016) e *Black Mirror* (2011). Todas estas obras foram produzidas tendo como objetivo atingir grande número de espectadores e, em geral, acabaram sendo bem recebidas tanto pelo público, quanto pela crítica especializada. Todas atravessam em alguma medida a mesma questão: como a tecnologia, parte central da vida moderna, avança continuamente, e como isso afeta nossas relações pessoais e sociais? Como estas tecnologias futuras irão afetar nossa sociedade e como nós iremos responder a isso?

Com suas origens nos anos 1980, o Cyberpunk é algo complexo de se estudar e entender. A literatura Cyberpunk, surgida a partir das obras de William Gibson e Bruce Sterling, influenciou muitos outros autores e escritores, mas é posterior a filmes como *Tron* e *Blade Runner*, ambos lançados em 1982. Lidando com questões e problemas contextuais da década de 1980, o Cyberpunk imagina um futuro distópico no qual as políticas e visões dessa década moldam um futuro sombrio e perturbador.

Então, por que em plenos anos 2010, mais de 30 anos após o lançamento de *Neuromancer* (1984), romance escrito por William Gibson e considerado

² Para manter o fluxo da leitura, as informações detalhadas sobre os filmes, séries e demais produtos audiovisuais aqui citados podem ser encontradas ao final do trabalho, na lista de referências.

como o começo do movimento Cyberpunk, este gênero voltou a ser relevante e a fazer sucesso com o grande público?

É deste questionamento que parte este trabalho, tentando examinar o retorno e a relevância do chamado cinema Cyberpunk quase 40 anos após o seu filme original ter sido exibido nos cinemas. Os temas abordados são os mesmos? Como a evolução tecnológica das últimas décadas mudou a forma como o Cyberpunk lida com a tecnologia? Houve tal mudança? Estas questões, e outras mais, circulam em volta desta discussão, mas há uma questão importante que se sobressai: se o Cyberpunk é uma visão de futuro que nunca aconteceu, por que voltar a ele?

Para isto, esse trabalho inicialmente vai atrás das origens do Cyberpunk, suas raízes e visões de mundo. Ele se destaca na literatura e no cinema de ficção científica, tendo suas raízes em autores como Isaac Asimov e Philip K. Dick. Curiosamente, muitas obras de ambos os autores, posteriormente, seriam adaptadas para o cinema como filmes que receberiam a classificação de Cyberpunk. É interessante notar que assim como no caso do *Sci-Fi*, não há uma demarcação de regras ou fórmulas para o que faz de uma certa estória ou narrativa Cyberpunk ou não. Essa classificação normalmente vem dos espectadores e às vezes dos criadores, que decidem por observação das questões contidas ali, declarar uma obra como Cyberpunk.

Dos muitos filmes que carregam este título, apenas dois foram escolhidos para a análise que este texto se propõe a realizar. *Robocop*, de 1987, e o seu *remake*, de mesmo nome, lançado em 2014. A escolha por estes filmes se deu após um longo processo, observando quais filmes seriam ideais para uma discussão que conectasse as duas décadas. *Robocop* não é a única franquia Cyberpunk que possui filmes nestes dois momentos temporais, mas o fato de estarmos falando de um filme e seu *remake* permite que possamos observar como uma mesma narrativa é vista e produzida em momentos diferentes de tempo, permitindo uma análise comparativa entre as duas.

Do ponto de vista teórico, esta pesquisa passou por alguns autores e discussões, antes de eu decidir situá-la dentro da teoria de sociedade disciplinar, de Michael Foucault, baseado principalmente em seu livro *Vigiar e Punir* (1975).

As discussões sobre poder e vigilância que ele apresenta em sua obra oferecem um contraponto interessante para a visão de mundo Cyberpunk e os possíveis rumos do poder e do estado em um futuro tecnológico.

No capítulo 1, introduzo alguns dos conceitos fundamentais desta pesquisa e examino a história e o desenvolvimento do Cyberpunk através das décadas de 1980, 1990, 2000 e 2010. Partindo de sua origem na literatura de ficção científica, o desenvolvimento de um movimento Cyberpunk, suas raízes no cinema da década de 1980, tento traçar a evolução contínua deste cinema até os anos 2010, marcando seu desenrolar estético e teórico através dos filmes que se destacam em meio a uma extensa cinematografia Cyberpunk.

Discuto também algumas possíveis explicações para este retorno à década de 1980 que se apresentou não apenas no Cyberpunk, mas na mídia e cultura em geral dos anos 2010. Passo pelo conceito de nostalgia e de retromania como fontes para a estética e ambientação de muitos filmes dos últimos anos, concluindo com uma discussão sobre a produção dos dois filmes analisados e de suas narrativas.

O capítulo 2 tem como objetivo analisar comparativamente os dois filmes observando as questões tecnológicas, sociais e políticas apresentadas em cada um deles, como estas questões se apresentam, como elas interagem com o contexto do momento em que os filmes foram feitos e como se alteram de um filme para o outro. A partir disto, discuto o que faz destes filmes Cyberpunk e como estas características e discussões se conectam às teorias filosóficas de Foucault e qual visão de futuro podemos encontrar a partir delas.

É interessante discutir também o papel que certas questões tiveram na construção deste trabalho. O Cyberpunk é um assunto complexo e que se altera dependendo do observador. Ele é uma estética comum a filmes, jogos, livros e até na música, mas muitas vezes estas obras midiáticas não têm conexão umas com as outras, apesar de conectadas pelo mesmo gênero. Uma análise sobre as temáticas do Cyberpunk acaba, sem sombra de dúvida, sendo direcionadas pelas questões específicas que determinada obra apresenta.

Ao analisar *Robocop*, alguns temas tomam corpo imediatamente: violência policial, militarização, privatização, controle corporativo,

transumanismo, caos urbano e a decadência de centros industriais abandonados. O filme de 2014 adiciona a esta discussão a utilização de drones, natureza da consciência humana e lobby corporativo. Todas essas questões, sendo discutidas em um cenário Cyberpunk, é o que fez destes filmes os escolhidos para análise. Já o filme *Elysium*, de 2013, caso tivesse sido escolhido para compor o *corpus*, nos traria novas questões: saúde pública e privada, imigração ilegal, colonização espacial e luta de classes. Todas essas questões também se encaixam em um cenário Cyberpunk.

Assim como a ficção científica, o Cyberpunk tem essa capacidade de pegar um aspecto da sociedade onde vivemos, levá-lo a uma situação futura e nos mostrar as possíveis mudanças e perigos que isso pode causar. De fato, é considerado que a marca de uma boa história de ficção científica é nos fazer pensar sobre o presente olhando para o futuro. Se ao longo deste trabalho eu chegar próximo a este tipo de discussão, posso considerar que o papel deste trabalho foi cumprido.

CAPÍTULO 1 – Ficção Científica e o Cyberpunk

Para compreender o Cyberpunk e seu ressurgimento nos anos 2010, é necessário retomar não apenas as suas origens – literárias e audiovisuais – mas também as origens da ficção científica. O próprio termo Ficção Científica possui uma definição ampla e complexa, pois existem diferentes interpretações e olhares críticos daquilo que o termo engloba enquanto gênero narrativo, além, é claro, de quais tipos de obras se encaixam dentro dele. Em seu livro *A verdadeira História da Ficção Científica*, Adam Roberts cita a interpretação que Darko Suvin desenvolve, por sua vez no livro *Positions and Suppositions in Science Fiction*, como uma abordagem de interesse:

[...] Um gênero literário ou construto verbal cujas condições necessárias e suficientes são a presença e interação de distanciamento e cognição, e cujo dispositivo principal é uma moldura imaginativa alternativa ao ambiente empírico do autor (SUVIN, 1988, apud ROBERTS, 2018, p. 37).

Esta definição nos estabelece algumas bases: para Suvin, a Ficção científica tem como ponto central uma versão alternativa ficcional da realidade do autor da obra, vista e pensada de uma forma distanciada, criando assim uma realidade paralela na qual a obra existe. Suvin continua sua análise definindo a existência daquilo que chama de *Novum*, um dispositivo, artefato ou premissa ficcional que serve como ponto focal da narrativa e que é a principal diferença entre o mundo real do leitor/escritor e o mundo ficcional que existe dentro da obra.

De fato, o embate por um significado exato da expressão Ficção Científica é quase tão antigo quanto o próprio gênero e são muitos os autores que discutem essa questão emitindo suas próprias opiniões e conclusões, o que acaba alargando a definição. Isaac Asimov definiu este gênero como “um ramo da literatura que lida com as reações humanas as mudanças na ciência e tecnologia” (1975, p. 92). Essa definição é importante, pois passa por algo que é essencial para a ficção científica moderna: a presença de um ou mais avanços tecnológicos como elemento essencial da história, seja este avanço

uma arma, uma forma de transporte ou até mesmo uma nova forma de vida, artificial ou não.

Enquanto alguns autores e pesquisadores – como Adam Roberts – estabelecem o surgimento da Ficção Científica em obras como *História Verdadeira*, escrito no século II por Luciano de Samosata, obra na qual são descritas viagens a outros planetas e encontros com diferentes espécies, o século XIX é visto como o período de maior destaque, principalmente pelo surgimento de muitas histórias e ideias de grande importância. Um exemplo é *Frankenstein*, de Mary Shelley em 1818, sendo não apenas uma obra inicial da Ficção Científica, mas também do gênero de Terror moderno.

Os três autores que mais se destacam neste período são Júlio Verne, Edgar Allan Poe e H. G. Wells, com suas obras que não apenas continuam conquistando leitores até hoje, mas também exploram diversos avanços tecnológicos. Verne prevê a ideia de submarinos nucleares em *20.000 Léguas Submarinas* (1870); Poe prevê a viagem à lua em *The Unparalleled adventure of one Hans Pfall* (1835); e H. G. Wells cria uma descrição assustadora de uma invasão alienígena à Terra em seu *Guerra dos Mundos* (1898).

Após este período, a ficção científica se tornaria mais popular e é adotada pelas revistas *Pulp*³, como a *Amazing Stories*, que começou a ser publicada nos anos 1920 e se mantém em circulação até hoje. Estas revistas, por serem baratas e terem ilustrações chamativas e interessantes nas capas, além de darem espaço para publicações dos primeiros trabalhos de escritores jovens, iniciantes e inexperientes, ganharam fama e ajudaram a consolidar o gênero. Grandes nomes como Arthur C. Clarke, Ursula Le Guin e Isaac Asimov começaram suas carreiras publicando textos em revistas *Pulp*.

O modernismo dos anos 1920 impulsiona a Ficção Científica a pensar não apenas nas tecnologias do futuro, mas também na sociedade onde elas existem. Nas décadas que se seguem, a ficção Científica passa não apenas a imaginar o futuro, mas também a utilizá-lo como forma de questionamento do presente.

³ O nome *Pulp* se deve ao fato de as revistas serem produzidas com papel de baixo custo, a partir da polpa (pulp) de celulose, ganhando assim essa denominação.

Um dos melhores exemplos disso está no quadrinho *Judgement Day*, de 1953. Al Feldstein e Joe Orlando criam uma narrativa em que um astronauta chega a um planeta habitado por robôs. Sua missão é julgar se os habitantes do planeta estão prontos para fazerem parte de uma comunidade interplanetária. Ao explorar o planeta, ele descobre que os robôs têm um sistema social em que alguns deles são socialmente excluídos e considerados inferiores em função de sua cor. Com isso, o astronauta força a sociedade do planeta a encarar este preconceito, mostrando como eles são todos feitos do mesmo material, com a cor de sua pintura externa sendo irrelevante, obrigando-os a superar essa questão para conseguirem se juntar ao restante da galáxia. Os habitantes do planeta aceitam o julgamento do astronauta, que parte em sua nave e então retira seu capacete, revelando ser um homem negro.

Essa dimensão crítica e de questionamento se torna parte crucial da ficção científica e durante os anos 1960 e 1970, se torna ainda mais complexa. Autores como Robert A. Heinlein, que questiona a validade da democracia e a função da guerra em *Tropas Estelares* (2015) e Philip K. Dick, que em livros como *O Homem no Castelo Alto* (2009), *O Homem Duplo* (2007) e *We can remember it for you Wholesale* (1966), critica e questiona a própria essência do que é real.

A rápida evolução tecnológica das décadas de 1970 e 1980 – como o computador que deixa de ser uma máquina de grandes proporções (que ocupava muitas vezes um andar inteiro) e se torna uma estação de trabalho na mesa de qualquer indivíduo e a ideia crescente de uma rede de informações global e a possibilidade de um mundo digital – se soma às situações políticas e sociais do período. Nos Estados Unidos, a eleição do candidato republicano e conservador Ronald Reagan traz uma série de medidas econômicas voltadas aos interesses de grandes empresas, que por sua vez, se expandem e se tornam parte do dia-a-dia do cidadão comum, em especial no ramo da tecnologia. Marcas como Apple, IBM e Microsoft se tornam nomes comuns dentro e fora dos escritórios. Toda essa evolução social e tecnológica começa a se refletir na Ficção Científica e vai constituir os pilares de construção de um novo movimento

literário que traz uma visão pessimista e individualista de futuro, onde os anseios dos anos 1980 dão luz a um novo mundo, o Cyberpunk.

Dentro do Cyberpunk, a tecnologia, ao invés de funcionar como uma ferramenta equalizadora na sociedade, permitindo que todos tenham as mesmas chances, acentuou as diferenças sociais de forma radical. As classes ricas vivem em áreas altas e protegidas, podendo ser as partes superiores de um prédio ou uma mega construção vertical, chegando até a ambientes espaciais privados. Seu status social e suas condições luxuosas são inquestionáveis, pois eles detêm a tecnologia mais avançada e moderna. Desde inteligências artificiais até clonagem e transferência de consciência de um corpo para outro, tudo é possível para aqueles que estão no alto na distopia do Cyberpunk. A classe média funciona como engrenagens em trabalho constante para benefício de seus chefes corporativos, com o trabalho braçal das fábricas sendo substituído pela programação e codificação em uma tela de computador. A ascensão para as classes altas é quase impossível, mas a queda para o mundo inferior é bastante comum. As classes baixas se acumulam próximas ao solo, vivendo com tecnologias antigas e desatualizadas, e as adaptando para seu uso diário. Essa adaptação e modificação era comum entre os que entendiam de tecnologia nos anos 1980 e vai se tornar uma parte importante das culturas que posteriormente surgem do Cyberpunk. Usando uma frase de *Queimando Cromo*, outro conto de William Gibson: “a rua encontra sua própria função às coisas” (GIBSON, 2014, p. 355).

O termo *Cyberpunk* vem de um conto de Bruce Bethke⁴, de mesmo nome, publicado em 1983. Porém, é apenas em 1984, com o lançamento de *Neuromancer*, de William Gibson, que o Cyberpunk é reconhecido como um gênero literário, e passa a habitar as mentes de muitos. Nele, Case, um ex-hacker, trabalha como bandido em Chiba City, após ter tentado roubar de seus chefes nos Estados Unidos e que, como vingança, teve seu sistema nervoso danificado junto de seus implantes e agora não pode mais se conectar ao ciberespaço através deles. Ele é contratado por um ex-militar de nome Armitage,

⁴ Autor americano ganhador do prêmio Philip K Dick em 1995.

para, junto da *samurai urbana* Molly Minions, realizar uma série de trabalhos para uma entidade misteriosa chamada Wintermute.

Ao longo do livro, descobrimos que Wintermute na verdade é uma Inteligência Artificial criada por uma grande corporação chamada Tessier/Ashpool. Como as Leis de Turing proíbem a criação de uma I. A. sem limitações, ela foi dividida em duas, instaladas em diferentes locais do mundo, mas foi programado em Wintermute com a intenção de se encontrar com sua outra parte, Neuromancer.

Para romper as amarras dos dois, Case e Molly invadem a Villa Straylight, residência pessoal da família Tessier-Ashpool, fundadores da companhia de mesmo nome. Lá, os fundadores são mantidos em suspensão criogênica, isto é, congelados em um estado de *animação suspensa*, enquanto uma série de *clones-filhos e filhas* se revezam na presidência da empresa, com Lady3Jane sendo a atual CEO. Inicialmente ela resiste, mas após uma batalha contra seu segurança pessoal, Case e Molly a convencem a entregar o código que liberta Wintermute e Neuromancer, que se encontram na rede, e se tornam uma consciência só. Após serem pagos por seu trabalho, os dois seguem em caminhos diferentes, e nunca mais se veem.

Neuromancer foi um grande sucesso, e faz parte da chamada Trilogia do Sprawl, nome usado pelos personagens do livro para se referir a megalópole futura que se estende de Boston até Atlanta. Em 1986, William Gibson publica a 2ª parte, *Count Zero*, que tem apenas conexões temáticas com o anterior. Novamente temos um Hacker como protagonista, lidando com *deuses voodoo* no cyberspaço, que na realidade são os fragmentos de Wintermute e Neuromancer, que tomaram consciência e tem entrado em contato com alguns poucos pela web. E em 1988, ele termina a trilogia com *Mona Liza Overdrive*, que se conecta diretamente com o livro anterior e termina a jornada do protagonista de *Count Zero*.

Em 1992, Neal Stephenson publica *Snow Crash*, um livro que traria uma nova visão ao Cyberpunk. O futuro ainda é complexo e perigoso. A desigualdade e os problemas sociais ainda estão lá, no entanto eles parecem mais próximos

à realidade do que as grandes arcologias⁵ das classes altas dos anos 1980. As cidades são divididas em bairros, cada um controlado por uma empresa ou grupo diferente, e funcionando efetivamente como um país independente dentro de outro país, como por exemplo a *Grande Hong Kong do Sr. Lee*, que é operada por uma empresa de mesmo nome. Os protagonistas são hackers e programadores, mas agora eles têm sua função dentro do sistema. Hiro Protagonist, o personagem principal de *Snow Crash*, é um dos programadores originais do *Metaverse*, nome dado ao mundo digital em 3D que tem, no universo do livro, a mesma função da internet. Lá dentro ele é uma lenda, mas no mundo real ele trabalha como um entregador de pizzas.

A passagem da década de 1980 para a década de 1990 traz grandes mudanças políticas e sociais ao mundo contemporâneo e isso também afeta a Ficção Científica e, mais especificamente, o Cyberpunk. Com o surgimento da cultura Hacker e a popularização da internet, a literatura Cyberpunk começa a, em parte, abandonar sua tradição punk, ou seja, seu ponto de rebeldia antissistema, substituindo-a por narrativas em que o protagonista faz parte do sistema e luta contra uma situação ou ameaça externa. Em 1999, Lawrence Person escreve um texto discutindo estas mudanças de visão na literatura Cyberpunk. Em seu *Notes Towards a Post-Cyberpunk Manifesto* (1999), ele comenta como um dos grandes passos do Cyberpunk em relação a outros movimentos da Ficção Científica está em sua habilidade de entender que o futuro não é *uma coisa após a outra* e que a fórmula de mudar apenas um elemento e extrapolar um futuro a partir daí estava datada. Para o autor, o futuro para o Cyberpunk é *tudo acontecendo ao mesmo tempo*, trazendo essa extrapolação tecnológica para a vida diária (PERSON, 1999). Enquanto os protagonistas do Cyberpunk são rebeldes que vivem fora ou às margens do sistema, em mundos que podem ser facilmente caracterizados como distópicos, o futuro do Pós-Cyberpunk não é necessariamente ruim, seus protagonistas têm empregos

⁵ Uma mistura das palavras *arquitetura* e *ecologia*, cunhada pelo arquiteto Paolo Soleri em 1969. Se refere a uma área de design arquitetônico para estruturas densamente povoadas e de baixo impacto ecológico. É comumente utilizada em obras Cyberpunk para descrever grandes estruturas que englobam cidades inteiras e que tem como característica principal sua verticalidade.

normais e fazem parte do sistema, mas ainda sentem as mudanças causadas pela tecnologia e seu avanço.

1.1 – A Ficção Científica e o Cinema

Se na literatura a tradição da Ficção Científica pode ser traçada ao século II, no audiovisual ela começa no século XX, pouco tempo após a popularização do cinema. *Viagem à Lua*, de 1902, dirigido por Georges Méliés, é considerado o primeiro filme de Ficção Científica da história. Méliés adapta o livro *Da Terra à Lua* (1865), de Júlio Verne, e conta a história de um grupo de astrônomos que viajam até a lua dentro de um projétil disparado por um canhão gigante, lá encontram habitantes nativos e passam por perigos até conseguirem voltar à Terra. O cinema de ficção científica tende a não ter tantos questionamentos sobre seus limites, sendo facilmente definido como um cinema que lida com futuros especulativos, normalmente envolvendo tecnologia avançada, baseada em ideias do presente.

Inicialmente, adaptações de obras literárias como *Dr. Jekyll e Mr. Hyde*, dirigido em 1920 por Robert S. Stevenson, e *20.000 Léguas Submarinas*, de Stuart Patton, lançado em 1916, são os filmes mais comuns do gênero. Porém, na Alemanha da década de 1920, surge um movimento artístico, teatral e cinematográfico, o Expressionismo, que traz alguns dos clássicos da Ficção Científica e do terror. Dentre eles, um filme se destaca, *Metrópolis*, feito em 1927, por Fritz Lang.

Em *Metrópolis*, vemos uma sociedade dividida entre uma classe alta, que vive em meio ao luxo e à riqueza, enquanto uma classe inferior trabalha sem parar nas máquinas que mantêm a cidade superior funcionando. Freder, filho do mestre da cidade, se apaixona por uma professora da cidade baixa e viaja até as partes inferiores da cidade para procurá-la. O filme traz uma mensagem de união entre essas duas partes e acaba retratando um mundo no qual os dois podem viver juntos. Curiosamente, essas características (a tecnologia como centro da narrativa, sociedade verticalizada e dividida) fazem com que *Metrópolis* possa, até um certo ponto, ser considerado um dos primeiros filmes Cyberpunk da história.

Nas décadas que se seguem, a Ficção Científica mantém seu espaço no cinema, com filmes seriados como *Flash Gordon* (Frederick Sthepani, 1936) e *Buck Rogers* (Ford Beebe, 1939), inspirando seus visuais no modernismo dos anos 1920. O cinema, agora sonoro, volta a adaptar livros considerados clássicos e os famosos filmes de monstros do cinema clássico são produzidos: *Drácula* (Todd Browning, 1931), *O Lobisomem* (George Waggner, 1941), *Frankenstein* (James Whale 1931), *O Homem Invisível* (James Whale 1933) e *O Monstro da Lagoa Negra* (Jack Arnold, 1954). Após a Segunda Guerra Mundial, com a revelação do poder do átomo e os horrores da radiação, esse cinema de monstros ganha diversos outros filmes, com histórias múltiplas de experimentos malsucedidos e terríveis mutações causadas pela energia atômica.

No entanto, assim como acontece na literatura, o cinema de Ficção Científica consolida-se somente nos anos 1960 e 1970, com diversos filmes voltados para a exploração espacial e as possibilidades da robótica. Filmes como *2001: Uma Odisseia no Espaço* (Stanley Kubrick, 1968), *Solaris* (Andrei Tarkovski, 1972) se destacam por serem filmes mais complexos e assumidamente intelectuais, e também, por terem sido feitos por diretores famosos, mas não necessariamente conhecidos por obras de Ficção Científica. É nesse mesmo período que *Guerra Nas Estrelas* é lançado. Escrito e dirigido por George Lucas, o primeiro filme da série é lançado em 1977 e se torna um grande sucesso, com os outros filmes da trilogia saindo em 1980 e 1983.

No cinema, o Cyberpunk se inicia alguns anos antes da literatura, com *Blade Runner – O Caçador de Androides*, de 1982. O filme de Ridley Scott traz uma narrativa comum no cinema Noir dos anos 1930 e 1940, onde um detetive busca por um vilão enquanto desembaraça as tramas de uma grande conspiração, mas a situa em uma San Francisco futurista, com carros voando entre os enormes arranha-céus e luzes de neon que iluminam constantemente as ruas escuras da cidade. Ao fundo, o prédio da Tyrell Corp, a megacorporação que produz androides que são utilizados como trabalhadores descartáveis fora do planeta Terra, domina a paisagem urbana da cidade, com seu formato piramidal, simbolizando ao espectador o domínio desta empresa sobre a cidade e aqueles que a habitam. Deckard, interpretado por Harrison Ford, é protagonista do filme e é contratado por esta corporação como caçador de androides, para

encontrar 3 deles que conseguiram fugir para a Terra, em uma missão para encontrar seu “criador”. Segundo o próprio William Gibson, ao assistir *Blade Runner*, ele correu para casa para terminar seu livro (o então ainda não publicado *Neuromancer*), com o receio de que caso demorasse para publicá-lo, o livro já estaria ultrapassado. De fato, enquanto *Neuromancer* se tornou o ponto de nascimento de uma literatura Cyberpunk, *Blade Runner* é, sem dúvidas, o nascimento deste mesmo movimento no cinema.

No mesmo ano, *Tron* traz outra inovação às telas do cinema, ao mostrar um mundo completamente digital, existente dentro dos servidores de uma empresa, na qual programas de computador têm suas próprias personalidades e objetivos, e se organizam em um universo à parte do nosso. O filme também é o primeiro a mostrar a transferência de um humano para esse mundo digital, muito antes de *Matrix* fazer o mesmo com a consciência de seus protagonistas.

No decorrer dos anos 1980, a ficção científica – em especial o Cyberpunk – começa a ganhar força. *Fuga de Nova York*, em 1981, dirigido por John Carpenter apesar de ser um filme de ação, mostra um futuro caótico no qual a ilha de Manhattan é uma prisão federal, para a qual o agente Snake Plissken é enviado com a missão de resgatar o presidente dos Estados Unidos, cujo avião caiu dentro da ilha. Uma visão caótica de futuro, mas que se encaixa bem com as temáticas que viriam a dominar o cinema da época. É essa visão sombria e pessimista que filmes como esse e *Blade Runner* vão compartilhar com outro grande expoente desta década: *Robocop*, de 1987. Paul Verhoeven dirigiu aquele que se tornaria um dos mais reconhecíveis personagens da Ficção Científica dos anos 1980, junto de *Mad Max* e o robô exterminador de *Exterminador do Futuro*.

Porém, com o passar da década de 1980, esse futuro distópico começa a se tornar passado, e é substituído na mente do público. Os anos 1990 prometem mudanças, e isso começa a transparecer também no cinema. *Robocop* já lida com essa visão de futuro de uma maneira quase irônica, demonstrando os absurdos da cultura corporativa desenfreada e das ideias políticas que controlaram a década.

A rápida popularização do Cyberpunk se soma ao constante avanço tecnológico e termina por criar uma cultura Hacker, em torno da qual se reúnem as gerações que acompanham o crescimento das tecnologias na última década, em volta de ideais de liberdade de informação e do surgimento da internet como um território digital livre e que vê os personagens destas obras como heróis. Essa cultura considera o mundo digital como uma nova fronteira, onde todos poderiam ser livres. Invadir os sistemas das grandes companhias que tentam dominar esta fronteira funciona ao mesmo tempo como um esporte e um desafio. Essa visão quase inocente das fronteiras tecnológicas passa a mudar quando o hacker Kevin Mitnick é preso em 1995 e julgado em 1999, que se tornou uma sensação midiática, e criou a imagem do Hacker como um terrorista digital, fazendo com que o movimento ficasse reservado ao underground.

O Pós-Cyberpunk⁶, termo usado posteriormente para descrever obras como *Snow Crash* e filmes como *Hackers: Piratas de Computador* (Iain Softley, 1995), *Estranhos Prazeres* (Kathryn Bigelow, 1995) e *O 13º Andar* (Josef Rusnak, 1999) faz dos hackers não apenas parte de um imaginário popular, mas heróis que, assim como o protagonista de *Robocop*, trabalham com o sistema, ou temporariamente por fora dele, porém sempre tendo como objetivo um bem maior. Em 1999, *Matrix*, dirigido pelas irmãs Wachowski, chega aos cinemas com uma grande mistura de referências e ideias Cyberpunk, tanto da literatura quanto do cinema, como sua base. Em *Matrix*, os hackers não são apenas os heróis, mas a linha principal de defesa da humanidade em um futuro pós-apocalíptico. O filme também se utiliza da ideia de um mundo digital virtual, no qual os seres humanos vivem presos a uma grande simulação dos anos 1990, para a qual os protagonistas digitalmente enviam sua consciência como forma de enfrentar o controle das máquinas sobre a humanidade.

Matrix tem um efeito interessante no cinema, pois ao atingir um sucesso estrondoso, ele *satura* a estética Cyberpunk, que desaparece pelos anos seguintes. Os anos 2000 são uma época de construções com linhas mais naturais, curvas arredondadas, e uma preocupação com o meio ambiente que antes era desconhecida. O futuro agora parece muito melhor e mais positivo.

⁶Termo criado por Lawrence Person (1999).

Mesmo em filmes como *Minority Report* (2002), em que a tecnologia em discussão é uma forma pré-cognitiva de vigilância, este futuro nos é apresentado de maneira positiva, com uma falha nesta tecnologia sendo o problema central. Mesmo diante de uma situação quase distópica de vigilância, onde os crimes são evitados antes de acontecerem, o futuro ainda é algo positivo, com a narrativa do filme resolvendo esta falha, de forma que o futuro possa ainda ser visto como algo bom. Outros exemplos disso aparecem em *Eu, Robô* (2005) e até mesmo no final de *The Matrix Revolutions* (2003).

No entanto, o mais interessante exemplo disso é *O Homem Bicentenário*, de 2000. O filme segue a jornada de um robô mordomo que possui um defeito e cria uma personalidade própria e no decorrer de sua vida vai cada vez mais se tornando humano. O filme foge aos típicos conflitos das narrativas Cyberpunk, mas sua discussão sobre a possibilidade de uma inteligência artificial aprender e aos poucos de tornar humana ou de como isso poderia afetar a vida das pessoas expostas a ela faz com que o filme se encaixe no que chamamos aqui de Pós-Cyberpunk.

Por outro lado, alguns filmes nos trazem a narrativa Cyberpunk do personagem que opera por fora do sistema, lutando contra um governo totalitário, mas com a clara intenção de derrubá-lo. *Aeon Flux* (2005), *Ultravioleta* (2006) e *Equilibrium* (2002) têm claras inspirações Cyberpunk em suas narrativas, mas desviam da estética clássica do Cyberpunk na busca por visuais mais modernos que se assemelhem ao ideal de futuro da década. De fato, são estes filmes que procuram produzir estéticas próprias que acabam se destacando nos anos seguintes, por se tornarem únicos em relação à *estética padrão* do Cyberpunk.

Tanto no cinema, quanto na literatura, o ponto central do Cyberpunk é a tecnologia e seus efeitos. Se a Ficção Científica tem como costume se utilizar de universos e mundos paralelos ou alternativos como forma de nos fazer refletir sobre a realidade, então o Cyberpunk, como subgênero, foca seu olhar em um ponto ainda mais específico. A tecnologia nos é apresentada como uma ferramenta de um sistema distópico, algo que deveria nos libertar, mas que é utilizada para controlar e vigiar. Um ponto importante a ser destacado é que a tecnologia raramente nos é colocada como *má*, mas antes como uma ferramenta

de pessoas ou de um sistema com propósitos nefastos. Isso fica mais evidente nos anos 2000, quando as narrativas tendem a se afastar dos futuros sombrios do Cyberpunk do final dos anos 1980 e início dos anos 1990 ao nos mostrar um futuro *neutro* em que a tecnologia nos ajudou a avançar, mas devido à sua má utilização, agora todo um sistema está em xeque. O cinema nunca teve verdadeiramente um movimento Pós-Cyberpunk como a literatura, mas é possível afirmar que alguns filmes, como *Robocop* (1987) e *Eu, Robô* (2005), chegam muito próximos da visão Pós-Cyberpunk.

Uma questão importante a ser discutida aqui é como o Cyberpunk, enquanto subgênero da ficção científica no cinema, desafia uma definição direta, da mesma forma que seus contrapartes na literatura. Enquanto gêneros cinematográficos como o romance e o terror por muitas vezes têm pontos narrativos e estéticos em comum, da mesma forma que a ficção científica, o Cyberpunk abrange uma série de ideias e narrativas com diferentes características e visões de mundo. Filmes tão diferentes quanto *Blade Runner*, *Robocop* e *Tron* podem ser encaixados dentro deste mesmo gênero, uma vez que dividem uma discussão sobre tecnologia em seu cerne, sem contar outros filmes que são muitas vezes considerados como Cyberpunk, como *O Exterminador do Futuro* e *Mad Max*, por serem filmes de ficção científica do mesmo período. Isso cria uma situação na qual fica difícil de apontar o que faz de um filme Cyberpunk. De forma a limitar os filmes incluídos neste trabalho, mesmo que apenas como referência, tomo como Cyberpunk apenas filmes que tenham como centro de sua narrativa uma tecnologia e uma discussão sobre como essa tecnologia afeta a sociedade ao seu redor. Mesmo com as mudanças que ocorrem no Cyberpunk ao longo das décadas, este recorte me pareceu o mais indicado para delimitar o escopo deste trabalho.

Estas mudanças são um dos pontos mais interessantes do Cyberpunk. Muitas definições diferentes para o mesmo gênero acabaram surgindo devido a isso, mas todas concordam com a máxima de *High Tech, Low Life*, ou seja, o Cyberpunk está na junção dos avanços tecnológicos com a queda de uma ordem social e o aumento das divisões entre classes. Isso o torna único entre outros movimentos/estéticas que são considerados similares, como o Steampunk, que tenta imaginar um futuro em que a tecnologia a vapor dos séculos XVIII e XIX se

torna muito mais avançada do que no tempo real, com grandes veículos e computadores movidos a vapor. O Cyberpunk se diferencia dele e de outros por não estar preso a um período histórico exclusivo. Estéticas como o Steampunk são inerentemente retrofuturistas, pois precisam partir de um ponto no passado, no caso a Revolução Industrial no século XIX, do qual é extrapolado um futuro alternativo, que pode ser utilizado como forma de examinar os problemas da era (colonialismo, exploração do trabalhador, urbanização desenfreada), da mesma forma que estéticas como o Diselpunk, que tem como ponto inicial os anos 1930 e se utiliza de um futuro distópico para discutir questões armamentistas e ideológicas do período.

O Cyberpunk pode ser, em parte, visto da mesma forma. Como apenas um subgênero da ficção científica que busca discutir as estruturas de poder e controle corporativo da década de 1980, quando levadas a um ponto máximo de extensão em um futuro no qual o poder político de estados e nações deixa de ser importante e é substituído pelo controle das grandes empresas sobre todos os aspectos da vida pós-moderna. No entanto, isso não explicaria porque obras como *Estranhos Prazeres* e *Minority Report*, que não pertencem temporalmente ou esteticamente aos anos 1980, se encaixam dentro das características essenciais do Cyberpunk.

Isto nos leva à ideia de que o Cyberpunk não é, necessariamente, retrofuturista. Ele pode ser, quando filmes como *Johnny Mnemonic* (1995) tentam propositalmente nos trazer uma visão estética da década de 1980, mas por ter como sua discussão central os avanços tecnológicos dos quais ainda temos frutos (computadores, celulares e a internet), o Cyberpunk se encontra em uma posição única, pois ele ainda é capaz de evoluir e mudar, acompanhando a tecnologia que se desenrola ao longo dos anos.

Nos anos 2010, não apenas temos um retorno ao Cyberpunk, com diversos filmes se identificando desta forma, mas também um retorno aos clássicos da década de 1980. Com *remakes* de *O Vingador do Futuro* (original de 1990 e *remake* de 2012), *Ghost in the Shell* (mangá original de 1988 e filme de 2017) e *Robocop* (*remake* de 2014), além de continuações para *Tron* (*Tron: O legado*, de 2010), *Exterminador do Futuro* (*Exterminador do Futuro: Genesys*, de 2015) e *Blade Runner* (*Blade Runner 2049*, de 2017). Todos estes filmes

seguem uma temática comum, tentando trazer ideias e visuais novos, mas sempre nos lembrando dos originais e chamando nossa atenção para como se conectam a eles. Desde continuações diretas como no caso de *Tron*, até pequenas lembranças como a aparência do *Robocop* clássico em uma tela durante uma discussão no filme de 2014.

Os anos 2010 também têm filmes Cyberpunk originais, como *Elysium* (2013) e *Ex Machina* (2015), que fizeram sucesso tanto com o público, quanto com a crítica, mas a analisar outros filmes de ficção científica produzidos no mesmo período, se destaca um retorno às ideias e visões de décadas passadas. O que não é de todo incomum. Em seu livro *Retromania: Pop culture's addiction to its own past*, Simon Reynolds (2011) discute a tendência da música e do cinema de resgatar aquilo que foi popular no passado. Com o avanço da tecnologia, esse conteúdo se tornou facilmente acessível, permitindo que um público que não o conhecia pudesse ter contato e se interessar por ele. Nas palavras do próprio Reynolds:

Nós nos tornamos vítimas de nossa capacidade cada vez maior de armazenar, organizar, acessar instantaneamente e dividir grandes quantidades de informação cultural. Não apenas nunca houve antes uma sociedade tão obcecada com os artefatos culturais de seu passado imediato, mas nunca houve antes uma sociedade tão capaz de acessar o passado imediato tão facilmente e com tanta frequência (2011, loc. 107 de 9641).

Essa facilidade de acesso se junta a um crescente medo dos rumos da tecnologia e de nossas vidas digitais que se instalou na mente das pessoas. Escândalos como o Wikileaks e as revelações de Edward Snowden sobre os projetos de vigilância da NSA⁷, constantes vazamentos de dados de sites como Facebook, Reddit, Twitter e de serviços como o iCloud e PSN fizeram as pessoas repensarem o quão seguras estão suas informações e vidas pessoais no mundo digital. Somado a isso, vem os recentes escândalos de manipulação de informações nas eleições presidências dos Estados Unidos em 2016 e do Brasil

⁷ NSA significa National Security Agency, ou Agência Nacional de Segurança. Órgão do governo dos Estados Unidos responsável pela coleta de informações e dados para operações de espionagem e contraespionagem.

em 2018. Também foi nos anos 2010 que voltamos a ver grandes ataques de hackers serem notícia, com o vírus Stuxnet⁸, programado para desabilitar as usinas nucleares do Irã, sendo de longe o mais impressionante e assustador. Mas estranhamente familiar para quem lembra dos anos 1980.

1.2 - “The Future is Now”: Cyberpunk e o Mundo Real.

Séries como *Mr. Robot* e *Black Mirror* tentam lidar com essa ideia de um presente que se tornou em parte o pesadelo Cyberpunk dos anos 1980, mas ao mesmo tempo têm uma face muito mais agradável do que o futuro distópico que havia sido previsto. Grandes corporações como Google e Microsoft exercem quase tanto poder sobre a vida diária das pessoas e governos quanto a Tyrell de *Blade Runner* ou a OCP em *Robocop*. Isso faz com que histórias que estão localizadas em uma realidade de 30 anos atrás possam, com algumas mudanças, serem atuais novamente.

Refazer ou continuar essas histórias então se torna também uma questão de nostalgia, não necessariamente pelo Cyberpunk, mas pelo momento histórico que estes filmes representam. Isso resulta em filmes como *Blade Runner 2049*, que está completamente vinculado ao legado de seu antecessor. O filme tem uma narrativa ao redor de seu personagem principal, mas ela serve apenas para guiá-lo aos personagens e histórias do filme anterior, com seu próprio desenvolvimento enquanto personagem ficando de lado.

Mais curioso ainda é o caso de *A Vigilante do Amanhã: Ghost in the Shell*. O filme tenta adaptar não apenas a animação japonesa de 1995, mas também o mangá dos anos 1980 e a série de animação dos anos 2000, escolhendo cenas, ideias e personagens que se destacam e são interessantes para compor a sua narrativa. Isso cria um filme que ao mesmo tempo é familiar para quem conhece a franquia de *Ghost in the Shell*, mas também soa como uma nova visão sobre o material original. Para criar um produto com apelo ainda maior, o filme abusa da estética Cyberpunk com grandes propagandas em cores neon na lateral dos

⁸ Descoberto em 2011, o Stuxnet é um vírus de computador que tinha como objetivo paralisar os resfriadores dos reatores nucleares iranianos, possivelmente causando um incidente nuclear que paralisaria o programa atômico do país. Ele é considerado por alguns a primeira arma digital da história.

prédios, em ruas escuras com iluminação artificial, e com um design geral que, apesar de não pertencer aos anos 1980, nos remete aquilo que é comumente considerado como *Cyberpunk clássico*.

Porém, comparado à estética *original*, que teve seu surgimento em *Blade Runner*, percebemos que ela não se encaixa. Ao tentar recriar, nos anos 2010, uma estética nascida nos anos 1980, o resultado não é o mesmo que foi obtido nos anos 1980. Temos não apenas uma visão nostálgica, mas também retrofuturista onde, para poder demonstrar ao público dos anos 2010 que sua estética deriva dos anos 1980 (apesar de o filme não necessariamente ter essa década como origem ou ponto inicial), certos aspectos são exagerados ou modificados, de forma que um espectador que não viveu nos anos 1980 ainda consiga sentir a influência dos mesmos na estética do filme.

Mas como discutido anteriormente, nem todos os filmes que podem ser considerados Cyberpunk seguem esta mesma estética, escolhendo ou por motivos visuais ou de roteiro por uma outra visão de como poderia ser um mundo no futuro.

Porém, todo esse cinema divide as mesmas preocupações e questionamentos. É interessante quando se observa a ideia Cyberpunk como algo separado do cinema ou da literatura, e se coloca a mesma sob a luz de algo como as teorias de Michel Foucault sobre a sociedade moderna, e como ela molda o indivíduo para seus propósitos.

Em *Vigiar e Punir*, Livro de 1975, Foucault traça uma linha do tempo do controle do estado/sistema sobre a população e a necessidade do mesmo de treinar o indivíduo para sua função neste sistema. Ele toma como exemplo o soldado, que em períodos medievais precisava de um certo porte físico, mas também de uma vida inteira de treinamento para ser efetivo em batalha. A inserção da arma de fogo nos combates muda essa lógica, pois agora um soldado precisa apenas de um treinamento básico, no qual ele irá aprender a manejar a ferramenta necessária a essa tarefa: a arma.

Com a Revolução Industrial, isso se torna ainda mais evidente a partir da necessidade de acostumar o indivíduo com o trabalho na fábrica, agora mecanizada. Este é um trabalho repetitivo, mas de fácil acesso, pois qualquer

um pode ser treinado para fazê-lo. Mas isso exige que o indivíduo seja moldado para este trabalho. Esse controle e treinamento se expande também para o tempo livre do indivíduo, com a inserção de máquinas como os primeiros *arcades*, cuja operação simples e repetitiva lembra em muito a operação das máquinas de fábrica. Em seu artigo *Slots of Fun, Slots of Trouble*, Erkki Huhtamo (2005), ao fazer uma arqueologia da interação com esse tipo de diversão eletrônica/mecânica, aponta o quão interessante é o fato de que eles realizam a função oposta à máquina da fábrica, pois uma tem a função de gerar lucros e riqueza e a outra possui uma função de consumo.

Além disso, o sistema exige obediência. A escola, assim como o quartel e a fábrica, se transforma em um local de treinamento e disciplina. O indivíduo deve aprender as regras sociais e segui-las à risca, sob pena de punição. Para se manter em controle, o sistema não pode tolerar dissidências. Ao se aplicar a visão de futuro do Cyberpunk, imediatamente podemos ver a evolução desse conceito para uma sociedade tecnológica. O indivíduo tem que estar sempre conectado, recebendo e transmitindo informações, mas também observando e sendo observado, o sistema não apenas monitora o indivíduo através da tecnologia que ele utiliza, mas também através da mera ideia de que ele está sendo observado. Assim como no *panóptico*, a mera ilusão de que alguém pode estar observando já é o suficiente para manter o indivíduo em conformidade.

A punição deixa de ser corporal, e passa a ser tecnológica também. A vida em sociedade exige que você esteja conectado, e perder a habilidade de fazê-lo é o equivalente a uma prisão. Assim como o protagonista de *Neuromancer*, Case, que é punido por seus ex-chefes ao ter seu sistema nervoso danificado, impossibilitando que ele se conecte ao ciberespaço, o sistema pode excluir tecnologicamente aqueles que são indesejados. Não apenas você é controlado e observado pelo uso da tecnologia, mas também por sua exclusão.

Um ponto interessante a ser observado é que enquanto Foucault trabalha com a ideia do estado como sistema, no Cyberpunk o poder do estado é quase inexistente, sendo substituído por megacorporações internacionais que possuem o controle de todos os aspectos da vida moderna.

Curiosamente, apesar de ser um dos pontos principais do Cyberpunk, no cinema pouco é discutido sobre como estas megacorporações controlam o mundo ao seu redor. Em *Blade Runner* vemos que a Tyrell é uma empresa extremamente lucrativa, visto que a pirâmide da empresa ocupa boa parte da silhueta da cidade, mas nada é dito sobre o que a empresa faz além dos replicantes. A OCP de *Robocop* é colocada como tendo investimentos em diversas áreas como saúde, prisões, segurança pública e exploração espacial, mas são mostradas apenas parte disto. É na literatura onde esse sistema é explicado em detalhes.

Neuromancer nos dá um ponto interessante de comparação quando coloca suas megacorporações no mesmo patamar das *zaibatsu* japonesas, grandes grupos empresariais, dominados pela mesma família, que cobrem uma ampla quantidade de negócios. O protagonista do livro, Case, em um momento se pergunta como deve ser trabalhar para uma dessas empresas, morando em uma casa da empresa, e sendo enterrado em um funeral da mesma. Enquanto o modelo das *Zaibatsu* foi abandonado no final da Segunda Guerra Mundial, na vizinha Coréia, as *chaebols* seguem o mesmo modelo, com a Samsung sendo um dos maiores exemplos. Em seu texto para a CNN, Zahra Ullah (2017) coloca a empresa como responsável por 15% da economia da Coréia do Sul, de forma que a empresa constrói prédios cujos apartamentos são comprados por seus funcionários, mobiliados com aparelhos eletrônicos da empresa, estudam em faculdades patrocinadas por ela, se tratam em hospitais controlados pela Samsung e têm seus ritos finais feitos em funerárias da Samsung (ULLAH, 2017).

É esse tipo de poder e controle que as megacorporações do Cyberpunk possuem, porém em uma escala ainda maior. O poder político do estado se torna quase inexistente quando comparado ao poder e controle destas empresas sobre os seus funcionários. Como no caso de Case, em *Neuromancer*, uma demissão não significa apenas perder o emprego, mas possivelmente também toda a sua forma de vida.

1.3 – “O Futuro das Forças Policiais”⁹

Em 1984, *O Exterminador do Futuro* foi lançado nos cinemas e se tornou um sucesso de bilheteria. Nos anos que se seguiram, diversos filmes seriam lançados tentando emular a ideia e sucesso de *Exterminador*. Utilizando termos como *Cyborg*, *Cyborg Cop* e *Cyber Tracker*, eles não foram bem-sucedidos e acabaram sendo esquecidos no decorrer do tempo. Porém, em 1987, o mais bem-sucedido destes filmes seria lançado, criando uma nova franquia, que em 2019 conta com quatro filmes e quatro séries de TV: *Robocop*, *O Policial do Futuro*.

Escrito por Edward Neumeier e Michael Miner, a ideia do filme começou quando Neumeier ouviu falar sobre *Blade Runner*, resumido como *a história de um policial que caça robôs*. Isso o inspiraria a escrever um roteiro sobre um policial robô em um futuro distante, onde grandes corporações controlam todos os aspectos do dia-a-dia. Esse roteiro nunca chegou a ser feito apesar de ter sido considerado pela Paramount Studios.

Em 1984, Neumeier conhece Miner, que trabalhava como diretor de videoclipes. Ele estava trabalhando em um roteiro similar chamado *SuperCop*, sobre um policial que é ferido em ação e se torna parte de um projeto experimental para criar um policial ciborgue. Os dois decidem que suas ideias são similares e resolvem combinar os dois roteiros em um só, que é então aceito e produzido pela Orion Pictures.

Para o cargo de diretor, inicialmente foram considerados Alex Cox, diretor de *Repo Man* (1984), e Kenneth Johnson, que dirigiu as séries *V* (1984), *Mulher Biônica* (1976) e *O Incrível Hulk* (1977). Em sua entrevista para o site *The Movie Raid*, Johnson explicou que recusou a posição por considerar o roteiro “*de má intenção e ultraviolento*”. O filme foi então oferecido para o holandês Paul Verhoeven, que também não tinha planos de aceitar até ser convencido por sua esposa de que havia mais potencial no filme do que ele havia imaginado.

São justamente as escolhas estéticas e narrativas que Verhoeven tomou na produção do filme que o ajudaram a se estabelecer como um clássico. O uso de propagandas, programas de TV e telejornais como parte do filme, através das

⁹ Tagline original do filme *Robocop* de 1987.

quais o universo de *Robocop* nos é apresentado, a escolha de locações futuristas para os prédios da OCP, em contraste com as zonas urbanas e industriais decadente do resto de Detroit (que na verdade foram filmadas em Dallas e Pittsburgh) ajudam a estabelecer o *futuro próximo* dentro do qual o filme se passa. A isso se soma um tom irônico e sarcástico, mas que se disfarça como sério, com cenas explícitas de violência que por vezes se estendem de forma desconfortável, como a sequência no início do filme em que um dos executivos da OCP é fuzilado por um protótipo defeituoso durante 20 segundos, mostrando diretamente o dano feito pelos tiros no corpo do executivo. Essas escolhas estéticas fizeram o filme ser reeditado onze vezes para poder obter a classificação R, que marca o filme como Restrito para maiores de 18 anos, que era a classificação desejada pela produtora.

Robocop foi lançado em 17 de julho de 1987 nos Estados Unidos, fazendo 8 milhões de dólares em seu fim de semana de estreia e se tornando o décimo sexto filme mais bem-sucedido naquele ano. Sua narrativa acompanha Murphy, um policial da cidade de Detroit que é transferido para uma delegacia em uma área perigosa da cidade. Não apenas isso, mas o departamento de polícia da cidade foi privatizado, vendido a Omni Consumer Products, conhecida como OCP, uma megacorporação que é conhecida por “obter bons resultados lucrativos de áreas que não são conhecidas por serem lucrativas, como policiamento urbano, hospitais, prisões e exploração espacial.”¹⁰.

A OCP também tem um outro interesse, seu grande projeto de reconstrução de toda uma área de Detroit em uma megalópole chamada Delta City. Para que isso possa ser feito, toda uma área da cidade tem de ser abandonada e demolida e, para tanto, a OCP pretende utilizar a polícia. Murphy e sua parceira Lewis saem em sua primeira chamada e dão de cara com o chefe do crime na cidade, Clarence Boddiker, e sua gangue. Ao persegui-los dentro de uma fábrica abandonada, Lewis e Murphy se separam, e Murphy ao tentar prender um dos bandidos, é emboscado, torturado e executado com frieza.

Em uma cena anterior, nos é revelado que Dick Jones, um dos executivos chefes da OCP, está tendo problemas com seu projeto, o Robô ED-209, que sai

¹⁰ Informação dada pelo personagem Dick Jones logo no início do filme.

de controle e fuzila um dos executivos da empresa durante uma reunião. Aproveitando a situação, o jovem Robert Morton se utiliza do momento para apresentar o projeto *Robocop* para o chefe da empresa, que é referido apenas como *The Old Man*. Ele aprova o projeto, e Murphy, por ter assinado um contrato com a OCP, tem seu corpo transferido para o laboratório, onde se inicia o projeto de transformá-lo no *Robocop*.

Uma vez pronto, ele é levado de volta a mesma delegacia onde trabalhava e é instalado no porão. De lá, ele começa a atuar e é brutalmente eficiente contra o crime na cidade. Porém, Lewis percebe por um gesto (a forma de girar a arma antes de guardá-la) que *Robocop* na verdade é Murphy, e que sua consciência ainda deve estar em algum lugar, mesmo com a OCP tendo apagado suas memórias. *Robocop* começa a ter *flashes* de suas memórias passadas e descobre sua identidade original. Ao mesmo tempo, com medo de perder sua posição, Dick Jones arranja para que Clarence Boddiker mate seu agora rival na companhia, Robert Morton.

Nos é revelado que os dois possuem um plano, quando Delta City começar a ser construída, Boddiker terá controle sobre o submundo durante a construção, com Dick Jones cuidando da parte de vigilância com os robôs ED-209. Ao encontrar um dos capangas de Clarence assaltando um posto de gasolina, *Robocop* tem flashes de quando morreu, e decide ir atrás dos responsáveis por sua morte. Após confrontar os capangas, ele prende Boddiker, que revela toda a sua conspiração com Dick Jones. *Robocop* vai até o prédio da OCP para prendê-lo, mas nos é revelada uma programação secreta que impede que *Robocop* aja contra funcionários da OCP. Em uma cena dramática, após tentar fugir, ele é atacado por alguns ED-209's e depois pela segurança privada da OCP, que quase o destrói. Lewis o encontra e o esconde em uma fábrica abandonada. Lá, ele se repara, mas sabe que será seguido.

Dick Jones dá um rastreador e armas pesadas para que Boddiker se livre do *Robocop*. Ele e seus capangas vão até a fábrica abandonada, mas são emboscados um a um por *Robocop* e Lewis. Quando um deles consegue derrubar *Robocop* usando uma grande quantidade de metal que estava preso em um guindaste, Lewis mata o último capanga e distrai Boddiker o suficiente

para que *Robocop* se livre e enfrente o chefe do crime, finalmente matando-o com uma facada no pescoço.

Enquanto Dick Jones reapresenta seu projeto para a diretoria da OCP, *Robocop* chega até o prédio, derrota o ED-209 e segue até a sala de reuniões. Lá, na frente de toda a diretoria, ele revela a corrupção de Dick Jones, seu acordo com Clarence Boddiker e também que ele ordenou a morte de Robert Morton. Porém, a Diretriz 4 o impede novamente de agir contra membros da OCP. Dick Jones pega o Old Man como refém e exige um helicóptero para escapar. O Old Man o demite, permitindo que *Robocop* atire imediatamente matando Dick Jones, que cai da janela do prédio. Old Man elogia a mira de *Robocop* e pergunta se ele tem um nome, ao que ele responde "Murphy".

Seu sucesso abriu caminho para que uma continuação fosse feita e em 1990 *Robocop 2* estreou nos cinemas, mas não atingiu o mesmo sucesso que seu antecessor. Ainda assim, foi o bastante para que uma segunda continuação, *Robocop 3*, fosse lançado em 1993, desta vez sendo um fracasso de crítica e bilheteria.

Fora do cinema, *Robocop* inspirou quatro séries, todas seguindo suas próprias histórias, portanto fora da continuidade dos filmes. Duas séries animadas, uma em 1988 e outra em 1998, ambas com uma visão mais futurista, com armas laser, vilões mais cômicos e com menos violência, de forma a poder se encaixar na programação infantil. Em 1994, a Orion Productions vende os direitos para a produção de uma série de TV para a produtora canadense Fireworks Entertainment. Com o nome de *Robocop: The Series*, ela teve 22 episódios antes de ser cancelada devido a seu alto custo, de cerca de 1,5 milhões de dólares por episódio. Estas três séries foram todas criticadas por se afastarem do material original e, assim como o terceiro filme, por terem diminuído a violência que era uma marca do primeiro filme.

Em 2001, a Fireworks Entertainment decide produzir uma nova série antes que sua licença expirasse. No entanto, decide se manter mais próxima do original, situando a série 10 anos após o primeiro filme. A série *Robocop: Prime Directives* teve apenas quatro episódios com uma narrativa e efeitos visuais mais próximos do original e teve problemas em atrair público devido ao pouco

marketing e baixo orçamento. Mas fez sucesso posteriormente em DVD e quando foi vendida para outros países.

Robocop (1987) foi um filme marcante nos anos 1980, com sua crítica afiada à cultura dos Estados Unidos e seu tom satírico/irônico. A transformação de *Robocop* (1987) de um filme, em uma trilogia e posteriormente em uma franquia se deu aos poucos e apesar dos fracassos do terceiro filme e das séries, em 2005 foi anunciado que o projeto de um novo filme estava em discussão envolvendo diferentes pessoas ligadas a seu universo. Até que em 2011 o diretor brasileiro José Padilha foi confirmado como diretor de *Robocop* (2014), que seria um *remake* do filme original, retomando e reinventando a história para os tempos atuais.

O Filme de 2014 divide alguns pontos de roteiro com o original, mas se difere em muitas coisas. Começamos com um programa de TV chamado *The Novak Element*, com o comentarista Pat Novak mostrando ao vivo a operação Teerã Livre, na qual robôs da Omnicorp fazem a vigilância de uma rua na aparentemente ocupada capital do Irã. Os robôs *pedem* para que as pessoas saiam de casa com as mãos para cima, assim podendo ser escaneadas e identificadas. Enquanto isso, em plena transmissão ao vivo, um grupo de homens decide atacar os robôs como forma de mostrar para o mundo o que está acontecendo ali. Eles atiram e usam coletes-bomba, forçando a interrupção da transmissão. Pat Novak confere imediatamente um tom positivo aos acontecimentos e questiona por que esses robôs podem operar fora dos Estados Unidos, mas não podem ser utilizados como força policial dentro do país, graças a uma lei criada pelo senador Robert Dreyfus que impede o uso de drones em solo norte-americano.

Enquanto isso, o CEO da Omnicorp, Reymond Sellers, está tentando encontrar uma forma de convencer a população de que seus robôs são seguros. Eles decidem utilizar o Dr. Dennet Norton, especialista em próteses avançadas, como parte do projeto. O resultado é a ideia de um ciborgue parte humano/ parte máquina, que uniria o melhor dos dois e poderia convencer a população a confiar em máquinas, tudo que eles precisam é de um voluntário.

Em Detroit, o policial Alex Murphy está em uma situação complicada, após seu parceiro ir parar no hospital depois de um tiroteio com capangas do chefe do crime local, Antoine Vallon. À noite, uma bomba é plantada no carro de Murphy e quando ele vai checar o alarme do carro, ela explode, ferindo-o gravemente. Ele é escolhido pela omnicorp para o projeto, devido a sua índole e histórico positivo. O Dr. Norton convence a esposa de Murphy, Clara, de que esta é a única forma de salvá-lo.

Murphy acorda em um laboratório, aonde Dr. Norton explica que tudo possível foi feito para salvá-lo, e revela a extensão das modificações feitas a seu corpo: as únicas partes restantes do corpo de Murphy são sua mão direita, sua cabeça e seus pulmões. Todo o resto agora é robótico. Ele se zanga com a situação, e tenta fugir, mas descobre que está na China e que a única forma de ele poder voltar para casa é se o projeto for adiante. Durante seus treinamentos de combate, fica claro que por ser um humano Murphy tem uma desvantagem em relação aos robôs da Omnicorp. Rick Mattox, programador e controlador dos robôs, insiste que ele é um erro, e Sellers exige que Dr. Norton faça algo para corrigir esse problema. A solução que ele encontra é reprogramar o cérebro de Murphy para agir como um drone em situações de combate, mas ainda ter a sensação que está no controle. Isso tem o efeito colateral de fazê-lo soar e agir de forma menos humana, uma vez que sua natureza humana está efetivamente sendo colocada de lado.

Após essas mudanças, ele consegue passar nos testes e é levado de volta para Detroit, voltando a trabalhar como policial. Antes da apresentação oficial, todo o banco de dados da polícia de Detroit é carregado para os bancos de memória de Murphy, o que o faz ter uma crise emocional devido a todas as cenas de violência agora presentes em sua memória. Ele pede para que o Dr. Norton faça algo, mas a única solução é reduzir seus níveis de hormônios, basicamente se livrando das emoções humanas de Murphy. Durante sua apresentação, ele localiza um criminoso procurado na plateia, e imediatamente o prende. Nas semanas que se seguem, suas ações robóticas, mas diretas, ampliam a confiança do público nos robôs da Omnicorp, e a lei Dreyfus está prestes a ser revogada.

Sem acesso ao marido e preocupada com sua falta de atitudes humanas, Clara tenta confrontá-lo dizendo que o filho dos dois está com medo de ir à escola, tendo pesadelos. Isso gera uma resposta emocional em Murphy, que revê a própria tentativa de assassinato e decide ir atrás dos culpados. Ele encontra o esconderijo de Vallon, o mata, assim como toda sua gangue, mas também descobre evidências de que dois policiais corruptos estiveram envolvidos. Ele volta à delegacia e os confronta, matando um e tirando o outro de combate, que revela que a chefe de polícia também estava envolvida. Murphy expõe essa informação para toda a delegacia, mas antes de prende-la, é desligado remotamente por Mattox, que tinha sido ordenado por Sellars de observar as ações de Murphy e pará-lo, se necessário.

Sellars decide que Murphy é perigoso demais para ficar vivo, especialmente com sua esposa constantemente querendo acesso a ele e fazendo perguntas. Depois que a Lei Dreyfus é revogada, ele decide que Murphy deve ser desligado e dá a ordem a Mattox para cuidar disso. Porém, Dr. Norton decide ajudar Murphy e o acorda a tempo de conseguir fugir e entrar no prédio da Omnicorp. Lá, ele enfrenta ED-209's e o próprio Mattox, que é morto pelo ex-companheiro de polícia de Murphy.

Sellars está no telhado do prédio, junto da família de Murphy, que ao chegar no telhado é lembrado que não pode agir contra pessoas designadas em sua programação como *Red Assets*. Ele ainda assim consegue sobrepujar sua programação e atira em Sellars, que morre. Murphy desmaia de exaustão e ferimentos logo em seguida. No final, Dr. Norton, contrário ao uso dos drones, apoia a Lei Dreyfus que é reinstalada pelo Congresso dos Estados Unidos. Murphy está de volta ao prédio da polícia, sendo cuidado por Dr. Norton, mas agora sem modificações na sua personalidade e com sua família podendo visitá-lo.

O filme foi lançado em fevereiro de 2014 e foi recebido com críticas mistas, com algumas reclamações identificando principalmente como o filme se afasta do material original, além da falta da violência e do tom irônico do filme de 1987, enquanto os elogios focaram nas atuações e na crítica social e política do filme. Apesar de ter sido um sucesso, a MGM, estúdio responsável pela produção do filme, decidiu por não dar luz verde a uma possível continuação,

optando por trazer de volta o roteirista do Edward Neumeier para criar um roteiro que continuasse a história do filme de 1987.

Como franquia, *Robocop* tentou diversas vezes continuar ou se distanciar do filme original para tentar alcançar uma maior audiência ou em uma tentativa de renovar a franquia para um novo público, mas curiosamente essas tentativas sempre são malvistas e acabam por gerar fracassos como a série de 1994 ou o filme *Robocop 3*. Em geral, a reação tanto da crítica quanto do público tem sido de que *Robocop* deveria se manter mais próximo às suas origens violentas e à estética urbana e sombria. Assim como outras franquias famosas dos anos 1980, como *Caça-Fantasmas*, *Mad Max* e o próprio *Exterminador do Futuro*, *Robocop* foi trazida de volta nos anos 2010 dentro de uma *onda de nostalgia* dos anos 1980 que trouxe, entre outras coisas, um retorno ao Cyberpunk clássico desta década que, por sua vez, se mistura com as estéticas dos anos 2000 para criar uma nova visão dentro de Cyberpunk para os anos 2010.

Mas seria exatamente uma questão de nostalgia ou poderia ser que o acesso fácil às obras desta década apenas permitiu que os autores dos dias de hoje se inspirassem nelas e tentassem uma *aposta segura* ao fazer continuações ou *remakes* de filmes que fizeram sucesso anos atrás? Um conceito que contribuir a esta reflexão é o de retromania, no qual o acesso rápido às mídias de décadas passadas nos permite continuar consumindo estes produtos mesmo 30 anos após seu lançamento original. Seguindo isso, os produtores de conteúdo, neste caso, os grandes estúdios e produtoras, decidem seguir essa tendência que aparenta uma segurança financeira, visto que esses produtos fizeram sucesso no passado e continua a fazê-lo nos dias de hoje.

Em casos como *Robocop*, que tinha intenções de ser uma revisão da fórmula original adaptada para tempos modernos, isso gera uma dissonância em que o filme quer se distanciar de seu material original, mas ao mesmo tempo precisa lembrar seu público do filme anterior, de forma a manter o ciclo nostálgico. Isso mantém o filme preso entre estes dois momentos e causa estranhamento no público que não viu o original, por não entender as referências e conexões que o filme faz com seu antecessor e acaba afastando os fãs do original por não se parecer o bastante com ele.

No próximo capítulo, este trabalho pretende fazer uma análise do filme original de *Robocop*, de 1987, e de seu *remake*, de 2014, buscando encontrar pistas não apenas sobre o que faz o filme original se encaixar no subgênero Cyberpunk, mas também tentar perceber quais as motivações para um *remake* que tenta se distanciar do original.

CAPÍTULO 2 – “Delta City Rising”: Robocop, Foucault e Cyberpunk

“Parte Homem, Parte Máquina, Todo Policial” é uma das *taglines* de *Robocop* (1987). Lançado com a intenção de lucrar com a popularidade de *Exterminador do Futuro* (1984), o sucesso de *Robocop* transformou a obra em uma franquia de 3 filmes e 3 séries. E que levou à produção de um *remake* em 2014, imaginando e recriando a ideia do filme original em um novo momento.

É interessante que, de forma a tentarmos entender o que faz destes filmes Cyberpunk, se pense primeiramente nos temas e discussões que ambos nos apresentam, assim identificando pontos em comum e alterações temáticas entre os dois filmes. Tendo essa comparação em vista, podemos identificar o conjunto de características que possibilita classificar estas obras como Cyberpunk.

O filme de 1987 é realizado em um momento no qual os Estados Unidos estão passando por um período de conservadorismo que se estende desde a eleição de Ronald Reagan em 1980 até a saída de seu sucessor, George H. W. Bush, em 1989. Essa visão política neoliberal vem acompanhada de uma série de medidas visando a desregulamentação de grandes empresas, o início do que seria chamado de *guerra contra as drogas* e uma visão social conservadora, usando a defesa da *família* e dos *valores tradicionais* como suas principais bandeiras morais e ideológicas. Estas questões estão enraizadas na cultura popular dos anos 1980.

É importante aqui definir o que é esta visão e política neoliberal, uma vez que termos políticos são fluidos e podem ter seus significados alterados dependendo do país e da época na qual estão sendo utilizados. Na introdução do livro *O Lucro ou as Pessoas*, de Noam Chomsky (2002), Robert W. McChesney, professor de economia na Universidade de Illinois, afirma que o Neoliberalismo:

“consiste em um conjunto de políticas e processos que permitem a um número relativamente pequeno de interesses particulares controlar a maior parte possível da vida social, com o objetivo de maximizar seus benefícios individuais. Inicialmente associado a Reagan e Thatcher, o neoliberalismo é a principal tendência da política e da economia globais nas últimas duas décadas [...]. Estes partidos e suas políticas representam os interesses

imediatos de investidores extremamente ricos e de menos de mil grandes empresas (CHOMSKY, 2002, p. 3).”

O Neoliberalismo, portanto, tem uma visão de controle sobre a sociedade, com um foco no indivíduo e no curto prazo. Governos que seguem esta visão política tendem a se empenhar em redução de gastos, privatização de empresas públicas, ideias de livre-comércio, desregulamentação e austeridade, com um objetivo de diminuir o papel do estado e fortalecer o papel do setor privado na economia e na sociedade. É dentro deste cenário político que Paul Verhoeven recebe um roteiro chamado *Robocop*.

Nascido em Amsterdã em 1938, Verhoeven cresceu na Holanda ocupada pelos nazistas. Durante uma entrevista para o site *Salon*, em 2007, ele comenta ter visto foguetes V2 sendo disparados de uma base alemã próxima a sua casa e de ver corpos caídos e aviões aliados abatidos após bombardeios. Por ser muito jovem na época, o cineasta não compreendia totalmente tais eventos e sua percepção original foi em tom de curiosidade e espanto. Tanto Verhoeven quanto outros que trabalharam com ele acreditam que estes eventos influenciaram seus trabalhos posteriores de forma direta, lidando com o período da Segunda Guerra Mundial, ou de forma indireta, com a banalização da violência pelos personagens de seus filmes, como em *Robocop*.

Ao longo de sua cinematografia, em específico seus filmes realizados nos Estados Unidos, Verhoeven demonstra um interesse por discutir o desconfortável com um foco específico em violência e sexo, e a forma como os dois acabam sendo banalizados dentro da sociedade. *Conquista Sangrenta* (1985), *Instinto Selvagem* (1992) e *Showgirls* (1995) focam em específico em questões como estupro, violência contra a mulher e a banalização destas questões dentro da sociedade. Verhoeven tem como uma das grandes marcas de seu trabalho, uma proximidade e uma familiaridade com o desconfortável.

Porém, é em *Tropas Estelares* (1997) e *Robocop* (1987), nos quais, além de abordar a questão da violência e morte, ele aborda um outro ponto que lhe é familiar, o fascismo. *Tropas Estelares* foi baseado no livro de mesmo nome de Robert A. Heinlen (2015), lançado originalmente em 1959. Enquanto o livro faz uma defesa aberta à filosofia fascista, Verhoeven o transforma em uma exibição quase que paródica da estética, atitude e propaganda fascista, mostrando um

governo totalitário que encontra seu inimigo em uma raça de insetos gigantes do outro lado da galáxia. É interessante notar que tanto em *Tropas Estelares*, quanto em *Robocop*, a forma como o diretor escolhe discutir esta questão fascista, por meio de ironia e uma demonstração contextual dos absurdos desta ideologia é tão sutil, que por vezes se perde na interpretação de seus críticos e acaba sendo tomada como uma glorificação da estética e visão fascista de mundo.

Se *Tropas Estelares* foca em uma sociedade abertamente fascista, *Robocop* (1987) vai nos mostrar uma sociedade em que o fascismo está escondido dentro de uma visão de mundo militarista e individualista. A criminalidade urbana é o inimigo e a forma de combater esta violência é com mais violência. Nas palavras do CEO da Omni Consumer Products, logo no começo do filme: “a velha Detroit tem um câncer, e seu nome é Crime”.

2.1 – Detroit e a Cidade no Cyberpunk

A escolha de Detroit como cenário do filme, não acontece à toa. Conhecida por ser a sede de grandes empresas automobilísticas como a General Motors e a Ford, esta indústria teve sua expansão durante os anos 1940 e 1950, porém, com a crise do petróleo nos anos 1970, muitas destas empresas decidiram fechar as fábricas em Detroit e transferi-las para outros lugares no país ou até mesmo para o exterior, levando a altos índices de desemprego, a saída de moradores da cidade para os subúrbios, em sua maioria brancos, e uma história de políticas racistas com a sua população afrodescendente. Detroit chega nos anos 1980 como um dos lugares mais violentos dos Estados Unidos, com muitas áreas da cidade completamente abandonadas e dominadas pelo crime. A situação continuaria se agravando nas décadas seguintes, até a cidade decretar falência em 2013.

Esse cenário de decadência urbana fez de Detroit o espaço perfeito para a narrativa de *Robocop*. A OCP tem como ponto principal de sua estratégia, a demolição de uma grande área, visando a construção da chamada Delta City, uma metrópole futurista que estará sobre controle não do governo local, mas da própria empresa. Como parte da construção de Delta City, a OCP assume também o controle do departamento de polícia de toda a cidade de Detroit, e

imediatamente o coloca em rota de colisão com o crime organizado nas áreas marcadas para demolição, como forma de *limpar* a região, permitindo que os trabalhadores que irão construir Delta City possam trabalhar com segurança.

É interessante observar como estas questões, colocadas no filme como parte de um futuro distópico, dentro do qual o poder político local se entrega ao poder financeiro da empresa, acaba por inspirar, ou no mínimo espelhar, acontecimentos da vida real. Uma das marcas interessantes da ficção científica costuma ser justamente esta habilidade de prever os acontecimentos, tecnologias, e direções de um futuro próximo. Ou por identificar os primeiros sinais destes no tempo presente ou por acidentalmente inspirar estes acontecimentos. De fato, algumas invenções que temos hoje foram inspiradas em ideias originalmente vindas de obras de ficção científica.

Enquanto a força policial de Detroit permanece parte do governo municipal, apesar de diversos projetos de privatização terem surgido ao longo dos anos, em diversas cidades nos Estados Unidos, forças de segurança privada são contratadas por empresas que administram áreas como parques e praças públicas, devido a uma falta de confiança nas forças policiais locais. Em Detroit, diversos parques que permanecem como áreas públicas, mas são mantidos e preservados por empresas e grupos privados, tem suas próprias forças de segurança. O problema central desta questão transparece tanto no filme quanto na vida real: uma polícia que tem como controle uma empresa e não o estado e, portanto, a população local acaba por defender os interesses privados de seus chefes corporativos e não os da população.

Em *Robocop*, Delta City é apenas um projeto com uma possível data de início de construção dali a 6 meses. De fato, nos filmes 2 e 3 a construção da cidade e, portanto, o confronto entre a população local, o crime organizado e a polícia continua sendo um foco da narrativa. Curiosamente, vemos muito pouco de como esta cidade seria. Uma maquete está presente na sala de reuniões em uma das cenas iniciais do filme, a mesma que é coberta de sangue quando o EDI-209 fuzila um dos executivos da empresa após ter uma falha de sistema. Esta cena traz uma certa carga simbólica, sobre como mesmo antes de sua construção se iniciar, a cidade já está suja de sangue.

Em outra cena, um cartaz anuncia a construção da cidade com o slogan "The Future has a Silver Lining". Esse slogan remete a expressão da língua

inglesa “Every cloud has a silver lining”, que significa que mesmo em uma situação ruim sempre há algo de bom para ser encontrado, o equivalente a expressão “sempre há uma luz no fim do túnel”, utilizada na língua portuguesa. É curiosa a escolha desta expressão como slogan, pois ela parece positiva em uma primeira leitura, mas examinando de forma mais cuidadosa ela indica que o futuro é um lugar sombrio, assim como a proverbial nuvem da expressão, com Delta City sendo um ponto positivo em meio a este futuro nebuloso.

Enquanto Delta City é apenas ficcional, a ideia de uma renovação ou renascença de um bairro ou até de uma cidade inteira é algo comum, especialmente em grandes zonas urbanas em decadência, como Detroit ou São Paulo, e em cidades históricas ou com bairros antigos. Estes projetos, normalmente feitos por um governo estadual ou municipal, tendem a tentar revitalizar áreas de importância histórica ou cultural, ou até mesmo, como no caso de alguns dos projetos de revitalização de Detroit, demolir áreas inteiras, com o objetivo de criar novos bairros para atrair moradores e empresas para a cidade, possibilitando que futuros projetos similares possam ser feitos.

Também existem projetos de revitalização inteiramente bancados por empresas privadas, na própria Detroit, o GM Renaissance Center, um conjunto de sete arranha-céus em uma área nobre da cidade, foi construído pela GM como forma de promover a revitalização da área, mas é inteiramente de propriedade da empresa, com a sede da GM tendo sido transferida para lá. Em Berlin, a Potsdamer Platz, uma área no centro da cidade, que antes era parte da terra de ninguém em volta do muro de Berlin, foi completamente revitalizada pela Sony durante os anos 1990, agora sendo conhecida como o Sony Centre, um complexo de shoppings, restaurantes, e também casa da sede da empresa na Alemanha.

Enquanto a construção de grandes áreas empresariais por companhias não é uma novidade, existe um crescimento de situações nas quais empresas com grandes poderes e capital tem moldado governos e cidades para seus planos, um dos exemplos mais recentes foi a competição lançada pela Amazon para decidir a localização de sua nova sede. A empresa declarou sua intenção de mover suas operações para a cidade que lhe oferecesse a proposta mais interessante, com governos municipais prometendo desde grandes descontos na forma de isenção de impostos até mesmo a possibilidade de mudar o nome

da cidade para Amazon. É este tipo de controle corporativo sobre o estado que o Cyberpunk já previa na década de 80.

2.2 – Megacorporações e o Poder

É interessante neste ponto, fazermos uma análise sobre esse poder econômico que é a megacorporação, típica das narrativas Cyberpunk, e seu papel em relação ao estado e à população. Para discutir isso, as teorias de Michael Foucault (1995) sobre poder e disciplina traçam uma visão interessante. Em seu livro, *Vigiar e Punir*, Foucault dedica um capítulo inteiro apenas à ideia de disciplina. Ele traz exemplos históricos para criar uma cronologia de como, de maneira a melhor controlar o indivíduo, criam-se formas de aplicar e ensinar uma certa disciplina sobre a população para que ela se torne dócil e controlável. Para ele, a disciplina é a aplicação do poder sobre a população.

Assim, Foucault cita a transformação do soldado, que em tempos antigos era selecionado por seu perfil físico. O combate na antiguidade era feito corpo-a-corpo e, portanto, força física e treinamento eram essenciais. Com a inserção da arma de fogo no campo de batalha, a necessidade da força física deixa de ser importante e o treinamento e capacidade de obedecer a ordens se tornam o principal ponto de um exército em boas condições. Isso faz com que a figura do soldado não precise ser mais permanente. Ele pode ter um outro papel na sociedade em tempos de paz e assumir sua posição militar apenas quando necessário. Isso reforça não apenas a necessidade do treinamento, mas também a do controle dos superiores e oficiais sobre seus soldados. É aí que a disciplina se faz presente, é necessário moldar a mente e o corpo do cidadão para que ele possa servir melhor a sua função. Essa ideia se estende além do treinamento militar, em instituições sociais como escolas, hospitais e prisões sendo parte da aplicação desta forma de poder.

A prisão em específico é um ponto de discussão no qual Foucault se aprofunda, trazendo o conceito de *panóptico*, uma ideia de prisão criada por Jeremy Bentham (2019). Trata-se da arquitetura de uma prisão na qual os detentos ficam em celas numa estrutura circular, com uma torre de guarda no centro, através da qual os guardas podem ver os prisioneiros, mas não o oposto,

criando uma situação em que todos podem estar sendo observados constantemente. Produz-se uma sensação de receio nos presos, pois qualquer conduta fora do aprovado pode ser observada e acarretar uma punição.

Foucault expande este conceito de observação para toda a sociedade a partir de uma discussão de que essa aplicação do poder através da disciplina vai resultar em uma sociedade estática, sem mudanças ou pensamentos divergentes. O motivo disso seria o *panopticismo*, onde a sociedade vive com o receio de que qualquer um pode ser observado ao fazer algo que poderia ser classificado como *desvio*, *má conduta* ou *erro*. Ou por um agente do governo, ou por um outro indivíduo, e em tempos modernos, por uma câmera ou sistema de vigilância por vídeo.

Pensando por essa teoria, o futuro seria um lugar totalitário, não diferente do futuro de que George Orwell (1948) imagina em seu livro, *1984*. Mas é este também o futuro que pode ser visto em *Robocop*? As teorias de Foucault se encaixam também em um futuro Cyberpunk? Por ser um subgênero da ficção científica, o Cyberpunk não possui muitas regras definindo como essas estruturas de poder funcionariam, com os detalhes disto podendo se alterar dramaticamente de uma narrativa para outra. Enquanto a megacorporação é considerada uma figura típica deste tipo de universo, a extensão dos seus poderes e controles vai variar de acordo com o que o criador da narrativa considerar ideal para a estória que ele deseja contar.

Tomando *Robocop* como caso específico, o filme nos mostra, através de diálogos e telejornais, que o estado-nação, em específico os Estados Unidos, existem. Porém, o estado de *Robocop* parece possuir apenas um poder militar, visto que todas as menções a ele têm relação com esta área. Sabemos que o presidente visitou uma estação espacial, que serve como comando de um programa de defesa espacial. Sabemos que esse programa se utiliza de lasers como arma, visto que um mau funcionamento em um deles causou um disparo acidental contra uma área residencial dentro do próprio país. E sabemos que o exército está ajudando o governo do México em uma guerra civil. Ademais, sabemos que existe um poder municipal em Detroit, mas ele nos é apresentado como cena de um crime, quando um ex-conselheiro da cidade toma o prefeito como refém.

Enquanto isso, logo no momento de sua apresentação ao espectador, ficamos sabendo que a OCP controla prisões, hospitais e, agora, também a polícia. Isto coloca várias das instituições responsáveis pela aplicação da disciplina nas mãos de uma empresa privada, de uma megacorporação, cujo interesse principal é o lucro. Se estas instituições sociais não estão mais sob o controle do estado, a aplicação da disciplina, vigilância e punição mudam de mãos, portanto o poder neste futuro emana de uma empresa privada, não de um Estado.

Temos então uma mudança da forma de poder. A megacorporação não precisa de um poder direto e nem de um poder psicológico. A ela, interessa o poder econômico, resultante do consumo de seus produtos e serviços pela população. Vemos pela mentalidade de Dick Jones, quando ele explica sobre o EDI-209 e quando ele negocia com Clarence Boddiker sobre o controle da criminalidade durante a construção de Delta City, que ele pretende lucrar com toda a situação. O crime organizado estará sob o controle da empresa, que também controla a polícia. Esta, não pode ser muito efetiva, de forma a não interromper o funcionamento do crime, para que a OCP possa vender o EDI-209 como um substituto a força policial tradicional. Podemos adicionar a isso o fato de que a construção de Delta City significa para a OCP o controle sobre toda uma cidade e sua população, sem interferência do estado.

É interessante que no remake de 2014, a OmniCorp não tem, ou ao menos não aparenta ter, um controle tão extenso sobre o estado. Parte do conflito central do filme é a disputa entre o governo que quer manter controle sobre uma de suas instituições, e a empresa que deseja ampliar seu mercado. Fica claro que ela tem o apoio de uma parte do governo, mas seu poder se dá através do lobby, financiando e subornando políticos para que votem a seu favor. Neste caso, o estado ainda detém o poder para si, mas a megacorporação influencia a forma como o estado utiliza este poder. Não existem planos para uma Delta City, e a empresa busca seu lucro vendendo seus produtos diretamente para o estado, inicialmente como ferramentas de guerra. Porém, guerras terminam e a necessidade de lucro de uma megacorporação é contínua, portanto, ela busca no mercado interno uma forma de escoar seus produtos. Apesar de não ter controle direto sobre as forças policiais, a Omnicorp lucraria com a venda do equipamento que substituiria a polícia. Considerando que quem

controlava os robôs no Irã, era um funcionário da empresa, e não um soldado, podemos presumir que o mesmo se dará nas forças policiais.

Isto é um ponto que ambos os filmes apresentam. Ao se encontrar neste tipo de situação de poder, essas megacorporações se tornam imunes às leis que normalmente se aplicariam. Vemos o EDI-209 fuzilar um executivo da empresa em seu teste e nada acontece. Vemos membros do alto escalão da empresa cometendo crimes ou conspirando para que eles aconteçam, com a certeza de impunidade. Nos dois filmes, vemos essa questão ser resolvida não através da justiça, mas da violência, com os líderes destas empresas que são culpados por essas atitudes sendo mortos, com este fim sendo considerado justo.

Podemos concluir por isso, que em um universo Cyberpunk, que enquanto a estrutura de poder e disciplina que Foucault imagina em seus escritos ainda existe, a visão panóptica totalitária que ele nos apresenta é substituída – na verdade ampliada – por um futuro controlado por poderes econômicos e financeiros, diante dos quais o estado perde ou cede boa parte de seu controle a uma iniciativa privada, ou acaba sendo controlado pela mesma através do próprio sistema democrático.

2.3 – O Poder Policial

Se o governo local se dobra diante do poder financeiro da empresa, então o controle da força policial serve para que a empresa possa controlar também a população local. Para isso, a polícia precisa estar bem-equipada, e isso vem na forma de uma outra questão importante: a militarização das forças policiais. Em *Robocop*, vemos isso de forma sutil. Quando Murphy chega ao departamento para onde ele foi transferido, o Sargento local lhe diz: “Pegue sua armadura e vá para a rua”. O filme deixa bem claro que como forma de enfrentar bandidos cada vez mais fortemente armados, e com a necessidade de *limpar* certas áreas da cidade, a polícia tem enfrentado grandes riscos e perdido muitos oficiais na linha de frente (o filme começa com um telejornal que nos dá a figura de 31, posteriormente 33 policiais mortos em confrontos nos últimos meses). O sindicato dos policiais ameaça uma greve e exige melhores salários e equipamentos, enquanto a resposta da OCP é “se vocês não aguentam o calor,

então saiam da frigideira”, ou seja, se eles não estão preparados para correrem risco de vida, não deveriam ser policiais.

Ainda assim, o colete/armadura que os policiais usam junto ao capacete, parece muito mais algo de uma força militar do que de um policial. Dentro da OCP, a ideia de Dick Jones, executivo da empresa, que depois é revelado como vilão, é de substituir os policiais por robôs autônomos, que não precisem dormir, comer, nem ser pagos. É só depois do fracasso de seu projeto, que termina com uma morte ainda na demonstração, que vemos um outro executivo, que nos é apresentado como um rival de Dick Jones, ir diretamente ao CEO da OCP (conhecido apenas como *The Old Man*, o velho) e apresentar o projeto *Robocop*, cuja ideia central é de que um policial, morto ou gravemente ferido em ação, terá seu cérebro colocado dentro de um corpo mecânico, se aproveitando assim de todo o seu treinamento prévio como policial, mas o colocando em um corpo robótico quase indestrutível.

A militarização da polícia aqui é um pouco mais teórica que os acontecimentos da vida real. Com a declaração da *Guerra contra as drogas* pelo presidente dos Estados Unidos, Ronald Regan, na década de 1980, e o crescimento da violência urbana, as polícias nos Estados Unidos passaram a receber equipamentos como veículos blindados, rifles de assalto, granadas de efeito moral e outros artefatos, antes limitados às forças armadas, mas que agora passam a ser parte do efetivo policial em uma base diária. Isso se torna ainda mais complicado, quando se leva em conta que muitos veteranos da Guerra do Vietnã e depois da Guerra do Golfo encontram na polícia um local de trabalho ao qual estão acostumados.

O próprio treinamento destas forças muda, tornando-se mais militarizado, de forma que essa passagem do exército para a polícia local se torna algo simples. Somado a isso está o complexo militar-industrial dos Estados Unidos, que precisa constantemente produzir um excesso de equipamento para se manter lucrativo. Equipamento que é comprado pelas forças armadas americanas, e depois acaba sendo vendido ou doado para os departamentos de polícia do país inteiro. Grupos especiais como a SWAT, que antes existiam apenas em grandes centros urbanos, passam a existir também em pequenas cidades, como forma de justificar a compra desse tipo de equipamento.

Essas questões todas seriam abordadas diretamente em *Robocop 3*, que foi lançado em 1993, e tem como vilão uma força militar privada, composta de ex-soldados, a serviço da OCP, que estão forçando a evacuação da área de Detroit na qual Delta City será construída, e acabam entrando em confronto com a polícia de Detroit e o *Robocop*. No primeiro filme, temos também a questão da militarização, mas apresentada de outra forma.

O projeto do EDI-209 é de substituir a polícia por robôs independentes, que possam fazer todo o trabalho de patrulha e segurança. Ao observar a forma como a cena em que ele é apresentado, podemos presumir que o EDI não tem como intenção prender os criminosos, mas antes servir como uma ferramenta de terror, como forma de coibir futuros crimes. Ele possui uma voz metálica e fria, gerada por computador, suas ferramentas são duas metralhadoras automáticas, uma de cada lado do corpo. Não fica evidente nenhuma forma através da qual esta máquina possa prender alguém. Em um ponto do filme, durante uma discussão com o criador do *Robocop*, Dick Jones afirma que já vendeu o projeto do EDI para o exército como uma ferramenta de guerra e que o funcionamento efetivo dele ou não é irrelevante para a empresa, uma vez que eles vão lucrar com o contrato da mesma forma. Portanto, aqui vemos a direção oposta, uma máquina feita para o *combate ao crime*, mas que também pode servir como uma arma de guerra. É um ponto interessante considerar como o EDI faria o caminho inverso, indo de ferramenta policial para uso militar, enquanto normalmente é o equipamento militar que passa a ser utilizado pelas polícias locais.

No caso do *Robocop*, temos uma questão maior ainda, uma vez que aqui temos o próprio policial sendo transformado em uma máquina de combate. Em sua explicação sobre o Projeto *Robocop*, seu criador, Bob Morton, explica que “os candidatos ideias já foram transferidos para zonas de risco, e é apenas uma questão de tempo”. Nos é explicado que todos os policiais que trabalham para a OCP tem um contrato, e que após sua morte, seu corpo se torna propriedade da empresa, se assim ela quiser. Mais do que isso, Murphy, considerado como um excelente objeto de teste para o projeto, é transferido de uma delegacia em uma área tranquila da cidade para a parte mais perigosa, de forma a garantir que ele vá morrer ou ser ferido gravemente durante seu trabalho. Quando questionado sobre isso durante o filme, Morton e outros sob seu comando

afirmam que *Robocop* não é uma pessoa e sim uma máquina e, portanto, é propriedade da OCP.

A ideia da pessoa que tem seu próprio corpo modificado de forma que ela possa melhor servir a sua função no sistema é um dos pontos principais que Foucault discute em seu texto *Corpos Dóceis*, porem de maneira menos radical. Enquanto Foucault discute como o sistema nos molda de diferentes formas, para que possamos ser úteis para o trabalho e a sociedade, de como o trabalhador precisa se moldar ao movimento e ritmo da máquina, e de como a disciplina é utilizada como forma de controle, aqui temos essas questões levadas ao extremo. Murphy tem seu corpo e sua integridade destruídos ao ser fuzilado pela gangue que estava perseguindo, e é ainda mais desmembrado pelos médicos e cientistas da OCP. Temos uma cena na qual a médica responsável por ele afirma ter conseguido salvar partes dele, como os braços, e ela é repreendida por isso, uma vez que o projeto não pede por essas partes de seu corpo. A memória de Murphy é apagada (ou assim acreditam seus reconstrutores) e substituída por uma programação, vemos todo esse processo através dos olhos do próprio Murphy, enquanto os cientistas e médicos da OCP discutem o que será feito com ele. É a moldagem do corpo e mente dócil de Foucault levada a um extremo. O resultado não é um homem, mas sim uma peça de equipamento autônoma. Uma máquina programada para obedecer, mas também para agir de forma independente. Um policial robô, Um *Robocop*.

Apesar de ter autonomia de ação, sua programação esconde segredos dele mesmo. Vemos rapidamente durante a sequência de construção do *Robocop* as suas diretrizes: servir ao público, proteger os inocentes, fazer valer a lei, e uma quarta, inicialmente escondida, que depois nos é revelada, a impossibilidade de agir contra qualquer funcionário da OCP, a tentativa de ação resulta em um desligamento imediato de seu sistema. Aqui vemos a disciplina, não ensinada, mas implantada a força em seu cérebro por seus criadores. Enquanto as três primeiras são essenciais, essa diretriz acaba por se sobressair às outras, especialmente quando, durante o filme, *Robocop* descobre que Dick Jones está por traz do crime organizado em Detroit. Para que seu projeto do EDI-209 possa ser aceito, é necessário que a polícia de Detroit não tenha controle sobre a situação, portanto, ele se alia ao chefe do crime local, Clarence Boddiker, com a oferta de permitir que ele controle os negócios ilegais

que vão surgir quando os três milhões de trabalhadores que irão construir Delta City estiverem ali. Jogos, Apostas, Drogas, Prostituição, ele terá controle de tudo isso. Com o EDI-209 nas ruas, e o crime organizado sob controle, ele pode vender o projeto para as forças armadas, fazendo assim ainda mais dinheiro, e possivelmente garantindo sua posição como número 2 da OCP.

É ao tentar prender Jones que *Robocop* descobre sua quarta diretriz, acaba com seu sistema travado e é atacado inicialmente por um EDI, depois por um número de policiais a serviço da OCP, dos quais ele consegue fugir apenas devido a ajuda de sua parceira, a policial Anne Lewis. A partir deste ponto, *Robocop* passa por um momento de re-humanização. Ele não rompe com a programação que lhe foi implantada, mas recupera sua identidade e sua subjetividade enquanto humano. Após derrotar os líderes do crime, ele entra na sala de reuniões da OCP, expõe Dick Jones e explica que sua programação o impede de agir contra um funcionário de alto nível da empresa. Isso leva o CEO a demitir Dick, permitindo que *Robocop* o fuzile, fazendo seu corpo cair pela janela do prédio. Ao ser questionado sobre seu nome, ele responde “Murphy”, mostrando ter recuperado sua humanidade. Apesar disso, ele continua sendo uma ferramenta do sistema que o matou, o transformou em um experimento e agora vai consertá-lo e enviá-lo de volta para a rua, a fim de voltar a cumprir sua função original. Neste ponto, ele volta a ser humano, mas continua apenas uma peça do sistema responsável por tirar sua humanidade.

Essa recuperação da humanidade pessoal do *Robocop* voltando a se considerar Murphy, nos é apresentada como uma resistência de sua parte humana contra a sua programação robótica. Os cientistas e médicos da OCP acreditam ter limpado toda a existência de Murphy do cérebro dele. Porém, vemos diversos momentos nos quais essas lembranças retornam a sua memória, sempre dentro de duas emoções: a saudade/ausência de sua família e sua raiva/vingança contra os responsáveis por sua morte. É importante entender que em nenhum momento Murphy considera a OCP como responsável por sua situação e sim a gangue de criminosos que o matou.

É interessante que, mesmo sendo um policial e tendo como uma de suas diretrizes obedecer e fazer valer a lei, a resposta padrão de *Robocop* a um crime parece ser a violência. Após anunciar sua presença, e exigir a rendição do criminoso, ele imediatamente se volta para uma solução violenta. Em mais de

uma cena, vemos ele anunciar sua presença, ordenando que o criminoso se renda: “Dead or Alive, you are coming with me” (Morto ou vivo, você virá comigo). E quando essa ordem não é obedecida, sua resposta imediata é atirar, quase sempre de forma fatal. Vemos apenas duas pessoas serem presas durante o filme inteiro, as duas são libertadas no clímax do filme e são posteriormente mortas direta ou indiretamente pelo *Robocop*. Essas ações se refletem em uma postura da década de 1980, parte da ideia de ser sério contra o crime que faz parte da ideologia conservadora dos políticos da época, na qual essa dita *seriedade* acaba se traduzindo como uma postura violenta de não dar chances e atirar para matar. Isso se une a uma polícia com treinamento e equipamento militar e vai criar uma situação de guerra urbana que ainda permanece. A polícia se arma para enfrentar o crime, que por consequência, também se arma de forma a poder enfrentar a polícia.

Dentro da OCP, temos uma discussão interessante sobre como funciona a cultura corporativa da época, com um ambiente de constante competição, vemos um executivo se aproveitar do erro de outro para avançar o seu projeto e posteriormente ser assassinado por vingança, já ele atrapalhou os planos do primeiro. Dick Jones deixa bem claro que existe uma hierarquia informal na empresa, e a reação de outros executivos em relação a ele nos mostra que ele é temido dentro da empresa. Ao apresentar a OCP, ele cita como a empresa é conhecida por transformar áreas tipicamente consideradas como não-lucrativas, como Hospitais, Prisões e Exploração espacial, em grandes negócios. E que a segurança urbana é a próxima fronteira na qual eles pretendem atuar.

2.4 – Sistemas privados e seu futuro

A saúde e o sistema prisional são conhecidas por funcionarem parcialmente de forma privada há muito tempo. Nos Estados Unidos, as primeiras prisões privadas datam da época da guerra civil. Nelas, fazendeiros do sul podiam obter um contrato do governo, permitindo que prisioneiros fossem enviados para trabalhar em suas fazendas, como uma forma de manter o número de trabalhadores após a libertação dos escravos. Hoje em dia os presos trabalham de dentro da própria prisão, com muito dos uniformes e equipamentos militares e policiais sendo feitos por eles.

O sistema de saúde americano é quase todo privado, com poucas exceções, e é conhecido por ser um dos mais caros do mundo, com situações nas quais uma pessoa ferida prefere não ser atendida, a ser levado para um hospital e acabar com uma dívida que não pode pagar. Enquanto *Robocop* não nos oferece uma visão de como o sistema de saúde de seu universo funciona, vemos no começo do filme um comercial de uma clínica especializada em transplantes de coração artificial, nele, além de falar das diversas formas de pagamento e de como eles possuem uma *ampla linha* de corações de marcas diferentes, o procedimento em si é tratado com uma coisa comum (“está chegando a hora de fazer ‘aquela’ cirurgia?”) passando uma visão de que a substituição de órgãos por outros artificiais é um procedimento comum. Este é um ponto tecnológico que ainda não alcançamos, órgãos artificiais são uma possibilidade real, mas que ainda está em fase de testes.

A questão da exploração espacial privada é um desenvolvimento recente, o filme não explica como isso funcionaria em seu possível futuro, nem como a OCP é capaz de lucrar com isso, mas temos exemplos no mundo real que são funcionais. De fato, muitos têm considerado que o futuro da exploração espacial está nas mãos de companhias privadas, não de agências do governo. A SpaceX, de Elon Musk¹¹, tem enviado foguetes de carga ao espaço com frequência, conseguindo inclusive produzir módulos reutilizáveis e tem planos de viagens à Lua e Marte, com Elon Musk declarando que pretende viver em Marte antes do fim da sua vida. Ao mesmo tempo, Jeff Bezos, bilionário e dono da Amazon, fundou a Blue Origin, declarando que exploração espacial seria a única forma de ele gastar parte de sua fortuna.

A privatização destas áreas, combinada com o controle que a OCP possui sobre a segurança pública em Detroit e a construção de Delta City, nos leva a inferir a ausência de um governo ou força política na forma de um estado. É importante marcar que esta ausência é apenas aparente, temos menções constantes a um governo, não apenas de forma municipal, mas também federal. Isto nos dá indícios de como este mundo futuro funciona. Podemos adicionar a isso as informações que o filme nos dá através de jornais e propagandas. Isto é uma outra marca da direção de Paul Verhoeven, o uso da estética do telejornal

¹¹ Elon Musk é um bilionário americano, dono e fundador da empresa de carros elétricos Tesla e da empresa de exploração espacial SpaceX.

e da propaganda como forma de nos situar e informar sobre o mundo no qual esta história se passa.

Sabemos que é um mundo que ainda vive em uma situação de tensão da possibilidade constante de uma guerra atômica. A ameaça nuclear se torna algo comum, aparecendo até em jogos de tabuleiro, o comercial do *Nukem* alegremente declara em seu final - “pegue-os antes que eles te peguem!” - e o jogo parece se desenrolar numa ideia de os jogadores controlarem potências nucleares (“o Paquistão está ameaçando minhas fronteiras!” - “você não desmontou o seu estoque de mísseis MX!”), e invadir países vizinhos impondo mudanças de regime, da mesma forma que ocorreu durante a guerra fria.

Nos telejornais, temos a visão dos Estados Unidos como um país que continuou na esteira da era Reagan com o programa de defesa espacial, apelidado de *Star Wars*, tendo sido realizado e estando em funcionamento. Enquanto no começo do filme, uma notícia declara alegremente sobre como uma falha deixou o presidente e sua comitiva sem gravidade durante uma visita a estação, no final do filme temos uma notícia sobre como um erro em um dos satélites causou um disparo acidental, matando 138 pessoas, incluindo dois ex-presidentes. A forma como a notícia é passada é de uma normalidade, como se esse tipo de incidente fosse comum. Em questões internacionais, Os Estados Unidos estão ajudando o México com uma guerra civil e a situação na África do Sul parece ter se degenerado para uma guerra racial, visto a declaração da cidade de Pretória de que possui uma ogiva nuclear e pretende utilizá-la como última linha de defesa, novamente nos remetendo à visão de MAD (*Mutually Assured Destruction* ou Destruição Mútua Garantida) da época da Guerra Fria, na qual vencer não é tão importante quanto garantir que seu oponente não possa ganhar.

O conjunto de todas essas questões constrói uma visão de um mundo à beira de um colapso. O poder estatal foi suplantado – ainda que não exatamente substituído – pelo poder corporativo e empresas como a OCP estão no topo. A população se divide entre pessoas que tem uma boa situação social e econômica, como Murphy antes de sua morte, e as que vivem em condições precárias de pobreza, como a população da Antiga Detroit. A tecnologia avançou, mas aparenta estar limitada a poucos. High-Tech, Low-Life. Cyberpunk

Retomando as visões e definições do que é Cyberpunk que estabelecemos no primeiro capítulo, podemos nos perguntar se *Robocop* pode ser realmente considerado um filme Cyberpunk. Ele foi produzido em uma década chave para este subgênero, os anos 1980, e subordina-se também ao gênero de ficção científica, apesar de também ser considerado um filme de ação. No centro de sua narrativa, temos uma tecnologia, o próprio *Robocop*, e acompanhamos durante o filme as possíveis mudanças sociais causadas por sua presença. Vemos como ele se torna um ícone para alguns, e como a sua mera presença parece desestimular o crime. Também vemos como muitos resistem a sua existência, seja porque ele lhes causa problemas como no caso do chefe do crime, Lawrence Boddiker, ou por ele ameaçar planos futuros, como no caso de Dick Jones. Estas características, junto de seu roteiro de um policial em busca de vingança e de sua estética visual particular, misturando ambientes modernos corporativos com áreas industriais abandonadas e regiões fantasmas da cidade, temos uma boa ideia de como é esse futuro imaginado por *Robocop*.

2.5 – O Futuro por Robocop (2014)

Se podemos concluir que o mundo do *Robocop* de 1987 é Cyberpunk, podemos presumir o mesmo de suas continuações, e do outro objeto de estudo deste trabalho, o remake de mesmo nome, de 2014. Ele também se encaixa dentro da visão de futuro que discutimos? Ou ao tentar seguir um caminho diferente, *Robocop* (2014) acabou por alterar sua narrativa de tal maneira que ele não mais se encaixa dentro dos parâmetros que foram estabelecidos para este trabalho sobre o que é Cyberpunk?

Podemos começar com a carreira de seu diretor, José Padilha, e a forma como ele resolve reconstruir essa história. Padilha nasceu no Rio de Janeiro, em 1967 e trabalhou primeiramente com roteiro, depois se tornando um documentarista. Seu primeiro filme foi o documentário *Ônibus 174* (2002), que relata a história do sequestro do ônibus da linha homônima e a história dos personagens reais envolvidos no caso. Em 2007 ele lança *Tropa de Elite* (2007), sobre a Polícia Militar e o crime organizado nos morros do Rio de Janeiro. O filme é um sucesso imediato, vencendo o Urso de Ouro em Berlim. Três anos

depois ele lança a continuação, *Tropa de Elite 2: O inimigo agora é outro* (2010), que faz ainda mais sucesso e alça a carreira de Padilha para fora do país.

Ele é convidado pela MGM para produzir um filme e entre sugestões, dá a ideia de como ele faria um remake do *Robocop* original, que desperta o interesse do estúdio e o filme é colocado em produção.

Padilha tem uma disposição muito particular para discutir questões de violência urbana por um ponto de vista policial, mas nem sempre moralista. De fato, seus protagonistas parecem sempre caminhar em uma área cinza, violando a lei para poder cumpri-la. O principal personagem de *Tropa de Elite 1 e 2*, Capitão Nascimento, é um policial de um batalhão especial em meio ao caos da violência no Rio de Janeiro. Ele declara abertamente como é fruto de um sistema duro e cruel e ao mesmo tempo parece não apenas ser parte dele, mas efetivamente protegê-lo. Tortura física e psicológica são ferramentas constantemente aplicadas por ele e por seus subalternos. No filme 2, ele revela que estava parcialmente errado em sua luta contra o sistema, mas que ela ainda existe e termina em um ponto acusatório, colocando o próprio governo do país em xeque.

Após *Robocop*, ele produziu e dirigiu *Narcos* (2015), uma série do Netflix sobre a vida de Pablo Escobar. Aqui, Escobar divide a cena com os dois agentes da DEA¹² que estão na Colômbia para prendê-lo. Enquanto eles seguem um caminho cada vez mais obscuro para prender o líder do cartel de Medellin, Pablo nos é apresentado inicialmente como uma espécie de Robin Hood, violando a lei, mas usando parte de seus lucros para investir e ajudar a população pobre de sua região. Novamente, temos a narrativa do personagem que viola a lei, mas dessa vez ele não tem redenção e a série acompanha a escalada da situação de Escobar até a sua morte.

Após *Narcos*, Padilha optou por fazer uma série dramatizando livremente os eventos da operação Lava-Jato no Brasil. Com o nome de *O Mecanismo* (2018), ela segue um agente da Polícia Federal obcecado pelo caso de corrupção que investiga e que diz estar desvendando uma imensa conspiração que alcança os mais altos escalões do poder.

¹² Drug Enforcement Agency, órgão do governo dos Estados Unidos responsável por lidar com casos e situações que envolvem o tráfico de drogas dentro do país.

Dentre todas essas obras, fica clara a intenção de Padilha em discutir questões urbanas de violência, corrupção e criminalidade. Em *Robocop* (2014), ele tem a chance de explorar novamente estas questões. Mas enquanto o *Robocop* de Verhoeven se utiliza de uma ironia fina, por vezes quase não perceptível para criticar a sociedade e a cultura dos anos 1980, o remake de Padilha opta por uma crítica política e midiática, mais próxima de suas outras obras.

No entanto, temos que ter em mente também que o mundo de 2014 do *Robocop* de Padilha é bem diferente do de 1987. Estamos falando de um mundo pós-ataques de 11 de setembro, pós-guerra ao terror e invasão do Iraque e que, apesar de estar em uma onda liberal, já começava a apresentar sinais de um retorno ao conservadorismo. A tecnologia fez grandes avanços desde então e os computadores agora cabem na palma da mão. A ameaça constante de guerra nuclear não existe mais, porém uma leve ameaça de terrorismo ainda existe e a violência sem medidas da década de 1980 também já não é mais bem vista, mas algumas questões permanecem.

A Militarização da polícia atinge um nível ainda maior, uma vez que a tecnologia militar avançou e agora veteranos das guerras do Iraque e Afeganistão estão encontrando empregos nas forças policiais dos Estados Unidos. A guerra não está mais sendo travada diretamente, no corpo a corpo, mas sim com drones controlados a distância e que podem atingir um alvo com precisão assustadora. E é essa tecnologia que está no centro da discussão de *Robocop*.

A OmniCorp, comandada por Raymond Sellers, tem um enfoque em tecnologia robótica, indo de membros artificiais até robôs de combate. É graças ao uso destes, que o Irã foi invadido e começamos o filme com a *Operação Teerã Livre*. Vemos os moradores locais tendo de sair de casa com as mãos para cima e se apresentar aos robôs de patrulha que irão escanear o rosto, as digitais e verificar se a pessoa está armada ou carregando algo ilegal. Vemos diferentes tipos de máquinas em campo, um com uma forma mais humana que compõe a maioria da tropa que vemos nessa operação, uma máquina bípede, grande, imitando o formato do EDI-209 do filme original e um modelo aéreo que dá cobertura aos outros dois. Em solo temos apenas um soldado que comanda todos os robôs da operação.

Essa tecnologia de máquinas de guerra semiautônomas já existia na época da produção do filme, mas não da forma como apresentada. Existem projetos de, assim como no filme, substituir ou minimizar a presença de soldados em campo de forma a evitar baixas em combate, porém estes projetos estão ainda são considerados protótipos, ou são robôs de controle remoto, que servem para tarefas específicas como reconhecimento de solo e desarmamento de explosivos. Os que estão em uso pelas forças armadas dos Estados Unidos são aeronaves não tripuladas, utilizadas mais para missões de bombardeio e reconhecimento.

De fato, a palavra *drone* se tornou parte do vocabulário das forças armadas dos Estados Unidos. No livro *Teoria do Drone* (2015), de Gregoire Chamayou, ele nos traz a seguinte definição: “um veículo de ar, terra ou mar, que seja controlado automaticamente, ou remotamente” (CHAMAYOU, 2015, pag. 11).

Estes drones já são utilizados em combate, com os Estados Unidos tendo os testado durante a guerra do Iraque e Afeganistão, inicialmente como ferramentas de reconhecimento aéreo para tropas em solo, controladas da segurança de uma base local, depois avançando para o uso de drones de combate com a capacidade de disparar mísseis. Estes drones são controlados de uma base militar em solo estadunidense e podem realizar operações de busca, reconhecimento e ataque sem apoio de nenhuma outra força. Enquanto alguns destes precisam ser controlados por um piloto, outros podem agir com total liberdade, realizando a missão a qual foram programados para fazer.

Existem alguns projetos na direção de se criar soldados robôs ou armas que possam reconhecer um inimigo e atacá-lo imediatamente, sem a interferência humana, mas existe uma grande discussão moral ao redor desse assunto, uma vez que a ideia de uma máquina que pode tirar a vida de um humano automaticamente sem solicitar primeiramente a permissão de um controlador humano não apenas é perigosa, mas também torna a guerra uma coisa distante dos que a lutam, reduzindo assim o impacto que tirar uma vida teria. É importante marcar que o uso deste tipo de tecnologia é diferente do uso, por exemplo de um míssil teleguiado. Enquanto um míssil ou até um drone atual está sendo acompanhado por um humano e precisa de uma permissão para disparar/ser disparado, um robô ou drone verdadeiramente autônomo poderia

disparar sozinho, apenas alertando o humano responsável de sua ação, que então poderia cancelar a ordem ou permitir que a máquina continue.

Essa discussão está presente dentro do filme, quando ele nos apresenta o Dreyfus Act. Uma lei passada pelo governo dos Estados Unidos, que proíbe o uso de drones militares dentro do país. A Ominicorp está interessada em reverter essa lei, uma vez que sem ela a corporação poderia vender seus produtos como equipamento de policiamento e segurança para a polícia local. O argumento alegado pelos defensores é que um robô que não possui sentimentos pode, portanto, tomar decisões frias sem considerar seus possíveis efeitos, como matar um homem inocente ou uma criança. Sellers e a Ominicorp defendem que é exatamente por isso que seus drones seriam bons como policiais, eles não sentem raiva e, assim, não podem ser preconceituosos ou corruptos.

Essa discussão aparece no filme em um contexto histórico, social e político em que muitas acusações de racismo, corrupção e truculência das forças policiais dos Estados Unidos estavam circulando na mídia. Havia uma forte discussão sobre como a polícia sem treinamento específico, armada para enfrentar uma guerra, acabava por criar tensões com certas comunidades, especialmente as compostas de minorias e imigrantes, gerando uma situação de tensão no país, o que causou uma campanha pela desmilitarização das polícias locais. Infelizmente esses eventos e campanhas não ganharam tração o bastante, mesmo com alguns movimentos como o *BlackLivesMatter*¹³ tomando um destaque mundial, com a eleição de Donald Trump em 2016 e o retorno da postura conservadora e *séria com o crime* que havia nos anos 1980, incluindo tentativas de se retomar uma guerra contra as drogas. Movimentos contrários como o *BlueLivesMatter*¹⁴ acabaram por complicar o avanço dessa discussão.

Enquanto isso, a ideia de drones como policiais está sendo testada. Algumas cidades e shoppings centers estão testando robôs policiais em diversas áreas ao redor do mundo, mas não da forma abrangente que se vê no

¹³ Movimento ativista que surge em 2012 como forma de protesto contra a violência policial contra a comunidade afro-americana.

¹⁴ Movimento contrário ao *BlackLivesMatter*, substituindo a referência ao negro pelo azul, cor típica dos uniformes de polícia nos Estados Unidos.

filme. Robôs antibomba são uma realidade já há alguns anos, mas novos tipos e funções estão ganhando seus próprios robôs. Na Coreia do Sul, em 2012, robôs guardas de prisão foram colocados em teste e depois utilizados para ajudar nas patrulhas durante as Olimpíadas de Inverno em 2018 em PyeongChang. A Samsung desenvolveu um sistema de defesa autônomo para a fronteira entre a Coreia do Sul e a Coreia do Norte, que tem a capacidade de agir de forma completamente autônoma, sem precisar da permissão de um humano para atirar.

Essa discussão moral acaba sendo a motivação para a criação do *Robocop* nas palavras do próprio Raymond Sellers: “se as pessoas não confiam em uma máquina, então vamos colocar uma pessoa dentro da máquina”. Para isso, eles recrutam o Dr. Norton, especialista em próteses de alta tecnologia e chefe da Omni Foundation, parte da Omnicorp, a quem é entregue a tarefa de criar esse meio termo, uma armadura/prótese que possa mostrar ao público que a tecnologia é funcional e pode ser confiável. Para isso, eles precisam de alguém que seja estável o bastante para aceitar uma transformação física deste tipo.

2.6 – O caminho do Transhumanismo

É neste ponto que chegamos a outra das discussões centrais destes filmes, que é o Transumanismo. A transformação do homem em máquina, como forma de se aprimorar. Este é um conceito antigo, muitas vezes visto como uma opção e oposição à ideia da inteligência artificial. Ao invés de aprimorar a máquina com inteligência humana, podemos aprimorar o humano com a durabilidade de uma máquina, eventualmente podendo até mesmo levar a evolução de uma forma humana para uma existência digital.

Porém, o desenvolvimento dessa ideia ainda é puramente teórico, apesar de a área das próteses para substituir membros perdidos ter evoluído muito nas últimas décadas, com cientistas conseguindo conectar um braço mecânico ao sistema nervoso de maneira que os movimentos dele possam ser intuitivos, ou seja, baseados no pensamento. Empresas como a britânica Open Bionics têm criado próteses baseadas em filmes e vídeo games, dentro de uma ideia de que

um braço mecânico não precisa ter uma aparência humana, mas sim fazer parte do seu estilo e visual, como um óculos ou um celular, artistas como Viktoria Modesta transformam essa ideia em parte da sua estética pessoal como cantora e modelo. O corredor Oscar Pistorius causou polêmica em 2012, quando conseguiu na justiça o direito de disputar as olimpíadas com suas próteses de corrida ao invés de competir apenas nas paraolimpíadas. Curiosamente, a discussão não era de isto lhe conferir uma desvantagem, mas sim que as próteses especializadas, com um design em lâmina que lhe rendeu o apelido de *Blade Runner*, davam a ele uma vantagem injusta sobre outros corredores.

É um sinal dessa evolução tecnológica que, enquanto no filme de 1987, Murphy é visto como um robô que tem um cérebro e rosto humanos, no filme de 2014 somos incentivados a ver o seu corpo robótico como uma prótese de alta tecnologia que o mantém vivo e permite que ele continue trabalhando como um policial, agora de forma ainda mais efetiva. No filme original, a vantagem que ele tem sobre outros membros da polícia é a de ser quase invulnerável e ter um cérebro computadorizado, permitindo um maior controle de seus movimentos e uma maior precisão de tiro. Sua aparência azul-metálico tem como função ser intimidadora, mas reflete também uma questão tecnológica da época. O *Robocop* de 1987 é lento, pesado, cada passo seu é acompanhado de sons mecânicos como os de uma empilhadeira ou outro veículo pesado. Ele não tem intenção nenhuma de ser discreto, mas sim de intimidar seu oponente.

Já o *Robocop* de 2014 tem o que poderíamos considerar uma aparência moderna, mas que traz algumas questões curiosas. Temos uma cena que nos mostra como a parte biológica de Murphy pode existir isolada do resto de seu corpo mecânico, o que em teoria permitiria que ele pudesse substituir um corpo danificado por um outro com muito mais facilidade do que a versão de 1987. Ele tem um visual mais fluido e *tático*, usando preto e vermelho ao invés do azul, e passando uma visão mais próxima de um soldado futurista do que de uma máquina ou de um policial. Vemos que ele é ágil, podendo correr e pular com facilidade, seus movimentos não são rígidos como os do *Robocop* original, mas fluidos, pensados com uma humanidade por traz deles. Em compensação, ele é muito mais frágil, tendo seu corpo destruído com muito mais facilidade durante o clímax do filme do que o *Robocop* de 1987. Curiosamente, ele ainda tem uma sonoridade pesada, muito similar à do filme original, que aqui parece fora de

lugar. Ao mesmo tempo, ela nos remete ao *Robocop* de 1987, tendo como propósito talvez nos trazer uma memória auditiva do filme.

Em seu texto *O Mito do Transumanismo*, Guillaume Renouard e Charles Perragin (2018) discutem até que ponto esta ideia é válida e quem lucraria com um possível futuro no qual isto se tornasse realidade. Há muitas décadas se discute a questão da inteligência artificial e de como, eventualmente, a evolução deste tipo de tecnologia levaria a um ponto onde a máquina supera o humano, com um potencial devastador, em que elas poderiam sair do controle e destruir a humanidade. Muitos teóricos e técnicos da área de tecnologia consideram isso como o maior perigo para a história da humanidade e passaram a ver a ideia do transumanismo, isto é, do aperfeiçoamento humano através da máquina, como uma forma de evitar ou ao menos controlar consequências negativas deste avanço tecnológico.

Porém, o que Renouard e Perragin notam, é que os mesmos teóricos que apontam a Inteligência Artificial como um perigo para o futuro, são investidores de sua criação, expansão e uso, enquanto nos vendem possíveis soluções para um futuro no qual sua criação escape de controle. Segundo Jean-Gabriel Ganascia, “nos encontramos, portanto, diante de Bombeiros Piromaniacos, que, ao mesmo tempo que provocam voluntariamente um incêndio, parecem dispostos a tentar apagá-lo, para se beneficiarem da situação” (GANASCIA, 2018).

Portanto, o transumanismo seria uma solução fabricada para um problema que eles mesmos criaram, como forma de nos vender um produto. Isto é um modelo de negócios que a indústria da tecnologia segue há décadas, nos oferecendo um produto que resolveria a questão do seu dia-a-dia que não necessariamente existe. Outra ideia importante seria justamente ultrapassar as questões e decisões políticas ao transportar esta discussão e as questões para o controle corporativo.

Algo que os dois filmes trazem é a questão do controle psicológico da empresa sob o *Robocop*. No filme de 1987 isso é dado por forma de uma lavagem cerebral, na qual todas as memórias de Murphy são *apagadas*, e substituídas por uma programação cujo objetivo é mantê-lo sobre controle e operando como um policial modelo. A OCP tem um rigoroso controle sobre ele e além de ser a única capaz de repará-lo, ela também insere dentro de sua

programação uma contingência que o impede de agir contra oficiais do alto escalão da empresa. Durante o filme, vemos como Murphy recupera sua humanidade e suas memórias ao ser exposto a seus assassinos e ao visitar a casa onde morava com sua família. Esse processo não é explicado, mas colocado como algo natural, visto que o cérebro humano não é uma máquina.

O filme de 2014 parte de um outro princípio, o de que a consciência humana é o processamento de informação e que ao se anular os sentimentos e ligar o cérebro a um computador, podemos simular essa consciência. Murphy passa por esse processo devido a uma questão de roteiro no qual ele precisa ter os mesmos resultados em testes que os robôs militares da Ominicorp, mas seus sentimentos e percepção humana ficam no caminho. Portanto, eles têm de ser removidos. O filme pontua essa questão de que Murphy não percebe tal mudança, mas ela é facilmente percebida pelos outros ao seu redor, como seu parceiro na polícia e sua família. Um ponto interessante é como após Murphy ter toda a base de dados da polícia de Detroit baixada para o seu cérebro, ele entra em uma crise emocional e nos é revelado que ele está constantemente sob o efeito de antidepressivos, uma vez que ele não consegue se acostumar completamente com sua nova condição. A contingência da Omnicorp desta vez está no que eles chamam de *Red assets*. A programação interna não apenas do *Robocop*, mas de todos os robôs da empresa identifica qualquer um que esteja usando uma pulseira em específico como um indivíduo importante, impedindo que ele possa ser atacado.

Este controle através da programação e a adaptação do corpo humano para um fim, neste caso o policial, pode ser visto como uma evolução conceitual do controle e da disciplina que Foucault discute em sua obra. Enquanto na visão de seu livro a disciplina é aplicada à sociedade através de instituições como a escola ou a prisão, neste cenário ela poderia ser aplicada diretamente à população através de uma reprogramação. Pegando as ideias que os dois filmes apresentam, um estado ou corporação poderia programar aqueles sob seu controle estabelecendo diretrizes e comandos para suas ações e disfarçar isso como parte da consciência e interpretação da realidade do indivíduo.

Em conjunto a isso, há a possibilidade da alteração/especialização física do indivíduo pelo uso de implantes e membros robóticos que daria um controle ainda maior sobre a população. O indivíduo pode ter seu corpo modificado da

mesma forma que o *Robocop* dos dois filmes para ser mais efetivo em sua função. Isso também serve como forma de controle, uma vez que para mudar de função ou área, seria também necessária uma mudança física que apenas o estado ou corporação poderia fazer. Até mesmo o controle psicológico-mental pode ser alterado ou eliminado, visto que o indivíduo pode ser programado para não desejar essa mudança e estar contente com o emprego ou função que lhe for designado.

No entanto, toda essa discussão traz à tona uma questão importante: a função de uma corporação é o lucro e seu objetivo é fazer com que o indivíduo consuma os produtos que ela produz e vende. Se essa corporação assume as funções de um estado, controlando as instituições e a população, passando a decidir o que pode ou não ser feito e o que pode ou não ser consumido, passando também a controlar a vida dos indivíduos de forma rígida, podemos dizer que ela deixaria de ser uma corporação e se tornaria um estado totalitário.

A ideia da megacorporação *Cyberpunk* faz sentido em um âmbito capitalista no qual ela controla diferentes setores da economia e, portanto, tem um papel grande dentro da vida do indivíduo, mas ela depende dele para consumir seu produto. Nada impede que este indivíduo só possa consumir o produto dela devido a um monopólio ou a corporação sendo dona de todas as marcas de um certo setor, mas ela precisa que ele consuma, pois sem isso todo o modelo em volta do qual a ideia de uma corporação é montada, desmorona. Controlar o seu consumidor é interessante para mantê-lo fiel a uma marca ou produto, mas um controle além disso é desnecessário. Mesmo quando uma empresa alega querer modificar os seus hábitos ou a sua rotina, a intenção central dela é que você compre o produto capaz de fazer isso.

Portanto, novamente, a teoria de poder e controle de Foucault e a visão de futuro *Cyberpunk* chegam a um impasse. Como a megacorporação poderia ter poder e controle sobre a sociedade, mas não assumir o lugar do estado? Basta observar o que já acontece na nossa realidade. O Estado é necessário e mantém como parte de sua função cuidar das leis e da população, mas ele também se faz necessário como um consumidor. No mundo real temos o exemplo do complexo militar-industrial-político nos Estados Unidos. Ele surge nos anos 1940, quando diversas empresas de equipamento militar ganham força durante a Segunda Guerra. No pós-guerra, elas continuam produzindo

equipamentos, veículos, aviões e armamentos, que são armazenados devido aos medos da Guerra Fria e comercializados com aliados dos Estados Unidos e países ou grupos cuja vitória em um conflito possa ser de interesse do Ocidente. Fábricas foram construídas por todo o mundo para dar conta desta demanda, mas principalmente dentro dos Estados Unidos.

Após o fim da Guerra Fria, a necessidade de manter grandes estoques de equipamentos deixa de existir, mas as empresas precisam continuar vendendo e é aí que o poder destas empresas sobre o estado e a política ganha força, elas precisam continuar produzindo e vendendo equipamento militar, então se utilizam de Lobby, financiando campanhas, movendo ou abrindo fábricas na região de um certo político e até mesmo corrompendo ou subornando membros do governo para que os gastos militares continuem subindo. Em um artigo de 2013 de Philip Swartz para o The Washington Times, ele expõe como, naquele ano, o pentágono, sede das forças armadas dos Estados Unidos, decidiu reduzir os gastos com compra de equipamento, visto que não havia necessidade de substituir o que estava em uso ou de aumentar os estoques existentes. Também era uma forma de economia no orçamento, visto que o país ainda estava sentindo os efeitos da grande recessão de 2008. Mas o congresso ignorou a decisão do pentágono e forçou a compra. Entre as muitas justificativas, estava a de manter em operação as fábricas e empresas nacionais que produzem estes equipamentos.

A Militarização da polícia para a *guerra contra as drogas* e mais recentemente a dita *guerra ao terror* também se encaixam neste padrão, onde o estado é motivado a gastar cada vez mais em recursos e equipamentos militares. Empresas de segurança e companhias militares privadas que tem se multiplicado nas últimas décadas também fazem parte disto. Elas surgem como resposta a uma falta de confiança no poder do estado, mas também para suprir uma necessidade de um serviço *particular*, tanto para indivíduos e companhias, e até mesmo para o governo. A Blackwater, uma das maiores companhias militares privadas do mundo, nos anos 2000 foi contratada pelo governo dos Estados Unidos para auxiliar na invasão e ocupação do Iraque e do Afeganistão.

Esse modelo é complexo em seu equilíbrio, visto que um estado que perde poderes demais pode se fragmentar, o que não é bom por um ponto de vista econômico, mas se ele se tornar forte demais, ele pode decidir por exercer

controle sobre as corporações, o que também não é bom. É no meio destes dois que nós estamos, mas também é neste meio que podemos encontrar o Cyberpunk. É exatamente essa proximidade que os criadores do Cyberpunk, como William Gibson e Neal Stephenson, enxergavam na década de 1980, com a desregulamentação das corporações e a privatização e militarização de certos setores. E que podemos voltar a enxergar nos anos 2010, com empresas como a chinesa Tencent, que atua em uma enorme variedade de seguimentos, controla diversas outras empresas através do mercado de ações e que raramente tem seu nome exposto na mídia¹⁵. Ou em empresas como a Amazon e o Google, cuja influência em nosso dia-a-dia parece crescer cada vez mais e empresas como a Nestlé e Unilever, que controlam um sem-número de marcas e empresas menores que por muitas vezes competem entre si, criando uma ilusão de escolha e livre competição que na verdade não existe.

2.7 – O Futuro é agora?

Essa proximidade com o nosso presente é uma questão importante para entender o Cyberpunk nos anos 2010, visto a capacidade da ficção científica de por vezes prever o futuro próximo. Durante a própria produção deste trabalho, originalmente considerei que a ocupação do Irã pelos Estados Unidos com o uso de robôs e drones no começo de *Robocop* (2014) era uma ideia distante, uma vez que a situação política da época colocava tal situação como desnecessária. Alguns dias depois, foi anunciado que os Estados Unidos quase declararam guerra ao Irã após a queda de um drone na fronteira.

Uma questão que também está no filme e que se encaixa na discussão de poder desta pesquisa é a da polarização política e a queda de nível do discurso político devido a esta polarização. Em *Robocop* (2014) temos o personagem de Samuel L. Jackson, Pat Novak, com seu programa televisivo

¹⁵ Segundo a Wikipédia, a área de atuação da Tencent é: Sites de busca, e-commerce, vendas, jogos digitais, corretoras de imóveis, software, realidade virtual, aplicativos de carona, bancos, serviços financeiros, tecnologia financeira, tecnologia de consumo, tecnologia de computadores, automóveis, produção cinematográfica, venda de ingressos, produção musical, tecnologia espacial, recursos naturais, smartphones, big data, agricultura, serviços médicos, computação em nuvem, mídias sociais, TI, Propaganda, mídia de streaming, inteligência artificial, robótica, veículos não tripulados (drones), entrega de comida, serviços de entrega, e-book, serviços de internet, educação e energia renovável.

chamado The Novak Element. A função narrativa do programa é a de criar elipses de tempo e nos dar uma visão de como os acontecimentos do filme são vistos na mídia. Porém, tanto o programa quanto o personagem são abertamente partidários, defendendo a Omnicorp e a ideia de permitir o uso de robôs pela polícia nos Estados Unidos. Não apenas isso, mas o apresentador propositalmente distorce acontecimentos e pinta situações com uma visão parcial, de forma que isso sirva aos seus interesses.

Quando Murphy descobre que dois policiais corruptos foram os responsáveis pela bomba que quase o matou e que a chefe de polícia estava envolvida, ele tem uma reação violenta à situação. Novak usa o acontecimento como forma de acusar a polícia de corrupção e trazer à luz como robôs não poderiam ser corrompidos. Quando o Senado se recusa a repelir a lei que proíbe robôs militares no país, Novak termina seu programa lançando a questão “Quando o Senado Americano se tornou Pró-crime?” e na cena final, não apenas ele acusa o presidente dos Estados Unidos de “ter sido manipulado pela mídia parcial” em manter a lei anti-robôs, como diz que o Dr. Dennet Norton, criador do *Robocop*, deveria estar preso por ter contado os verdadeiros acontecimentos dentro da Omnicorp ao Senado. Ele termina o programa dizendo que aqueles que não concordam com suas opiniões têm que “parar de choramingar” e que os Estados Unidos são e sempre serão o maior país do mundo.

Esse tipo de discurso agressivo e acusador com tons de nacionalismo bombástico não era tão comum em 2014, mas já existia. Alguns críticos apontam que o programa dele é uma referência ao The O'Reilly Factor, um programa de comentários do conhecido canal conservador Fox News que tinha o mesmo tom e forma explosiva de discutir assuntos políticos. Para nós brasileiros, o programa traz lembranças de uma outra referência: programas sobre criminalidade que normalmente vão ao ar durante a tarde em canais de TV aberta e cujos apresentadores se tornaram conhecidos por suas opiniões políticas conservadoras. Estes programas, comumente de cunho sensacionalista, expõem a violência urbana no país, e a utilizam como forma de tecer críticas e comentários sobre a situação política e social no Brasil.

Essa questão se torna ainda mais assustadora quando em 2016 Donald Trump é eleito presidente dos Estados Unidos usando não apenas um discurso conservador, nacionalista, militarista e anti-imigração, mas também se utilizando

de um tom acusador, ameaçando prender oponentes políticos, se eleito, e incentivando violência caso perdesse a eleição. A polarização e a pulverização do discurso político que se seguiram criou uma questão midiática. Canais conservadores como a Fox News dedicam horas de sua programação para atacar qualquer um que critique o governo e defender até a mais sem sentido das declarações. A ideia de *Fake News*, ou seja, a acusação de que uma notícia é falsa ou modificada de forma a ser negativa, se espalhou rapidamente e é utilizada como forma de deslegitimar qualquer crítica ou escândalo.

Esta mesma situação passa a acontecer também no Brasil, onde durante as eleições de 2018 houve uma intensa polarização política com notícias falsas sendo publicadas de forma a ferir a campanha de candidatos e as propostas políticas de cada um se tornaram irrelevantes, diante de um discurso acusatório e momentâneo. Assim como nos Estados Unidos, o candidato vencedor, Jair Bolsonaro, prometeu durante sua campanha que prenderia ou mataria seus opositores e que uma derrota nas eleições seria um sinal de que todo o sistema eleitoral havia sido corrompido.

Estes dois políticos dividem uma mesma visão conservadora, muito similar à de Ronald Reagan na década de 1980, e um ponto de ligação interessante com os objetos de estudo deste trabalho: a ideia da vingança e violência como justiça. Após uma rebelião em um presídio que acabou com 25 mortos, um jornalista questionou o presidente Bolsonaro sobre o ocorrido e ele disse para que o jornalista “perguntasse às vítimas dos presos o que elas achavam” do ocorrido. Esta postura violenta, comumente conhecida pela máxima *bandido bom é bandido morto*, é parte de *Robocop*. No original, vemos que *Robocop* ganha sua fama não prendendo, mas sim matando ou incapacitando os seus rivais. Na cena em que ele está frente a frente com o criminoso que o matou, ele só não o mata porque o próprio criminoso o lembra que como policial, ele deveria prendê-lo. Dick Jones não é preso no fim do filme e *Robocop* não atira com intenção de incapacitá-lo ou de feri-lo, mas com intenção letal.

É interessante observar como no filme de 2014, por consequência de ter uma censura diferente (o filme original era para maiores de 18 anos, enquanto o de 2014 é para maiores de 13), tem diversas adaptações. *Robocop* ainda é um policial truculento, sem problemas em matar ou torturar para conseguir

informação, mas nos é dito claramente que a arma que ele carrega tem uma função *taser* e é capaz de disparar munição não-letal. A violência do filme também foi muito reduzida e o *plot* do combate ao crime fica quase que em segundo plano, com o drama de Murphy se tornando um ciborgue e a sua relação com sua família e com o Dr. Dennet tomando a frente da trama.

É curioso observar também como, enquanto o filme de 1987 tem um tom crítico e irônico sobre a violência contida nele, o filme de 2014 a trata como um acontecimento de rotina, sem humor e sem questionar as ações do *Robocop*. Ele trata a vida de Alex Murphy e a situação na qual ele se encontra com muita seriedade, nos mostrando o drama de sua família sem a sua presença. O conflito interno e a aceitação que o próprio Alex tem que passar sobre sua nova situação.

De fato, o filme cria uma discussão sobre a vida de seu personagem principal que é algo único dele. No *Robocop* de 1987, sabemos que Murphy foi dado como morto e o dano a seu corpo tão extensivo que ele não sobreviveria de uma maneira ou outra. Sua transformação em *Robocop* é um renascimento, de forma que o diretor do filme, Paul Verhoeven, o compara a ressurreição de Jesus. Já o filme de 2014 nos apresenta um Alex Murphy que poderia sobreviver, mas com uma baixa qualidade de vida. Ao mesmo tempo, pode-se duvidar desta afirmação, visto que ela é feita para a esposa de Murphy pelo Dr. Dennet, que tem um interesse em que ela aprove os procedimentos que irão transformar Alex no *Robocop*. Existe todo um *subplot* sobre como antes de aceitar sua situação, Murphy quer morrer, e de forma a evitar isso, Dennet lhe dá antidepressivos e outros remédios similares junto dos nutrientes que a parte biológica dele precisa, ou seja, sem seu consentimento, de forma que Murphy mude de ideia.

O filósofo francês Gilles Deleuze (1990), em seu texto chamado *Post-inscriptum sobre a sociedade de controle*, descreve como a sociedade de vigilância, ou sociedade disciplinar – discutida por Foucault em sua obra – está sendo lentamente suplantada, ainda que não substituída, por uma nova visão social, onde o controle não mais se dará por meio da vigilância. Nesta sociedade, você tem a liberdade de fazer, agir, viajar, mas é através disso que você será controlado. O texto tem apenas seis páginas, e dá muito espaço para

interpretação. Deleuze cometeu suicídio alguns anos depois, e este foi seu único escrito sobre a ideia da sociedade de controle.

No seio desta visão de futuro, a disciplina não é mais aplicada em instituições sociais e ambiente controlados, mas sim em amplas redes por toda a sociedade. O exemplo que Deleuze utiliza é o de uma estrada, na qual você é livre para se mover e viajar, mas tem um ponto de início e fim. Você é livre, mas ao mesmo tempo está sendo controlado. Um outro exemplo possível é o dos *smartphones*. Eles oferecem uma incrível liberdade de comunicação e obtenção de informação, nos conectando com a internet e, por consequência, ao mundo inteiro. Eles também produzem constantemente dados e podem ser facilmente rastreados e observados pela operadora responsável. A própria forma de funcionamento da rede celular depende da triangulação do aparelho por meio de torres próximas, o que por si só já é uma forma de rastreamento.

Em uma sociedade de controle, você não é impedido de acessar a informação, mas a informação do seu acesso é cuidadosamente guardada e rastreada. Ela se torna parte do seu perfil, de quem você é e, a partir disto, você é controlável. Cartões de crédito e débito nos livram da obrigação de carregar dinheiro vivo e se colocam como uma alternativa segura, mas produzem dados que são controlados por uma empresa que tem em mãos todo o seu histórico de gasto e consumo. As redes sociais englobam cada vez mais nossos dados, a maior parte deles cedidos voluntariamente como forma de livre expressão. Se ao acordar amanhã, sua linha de celular tivesse sido cancelada, seus cartões não funcionassem e suas redes sociais tivessem desaparecido, junto de todo o resto de sua informação digital, como você poderia viver dentro da atual sociedade? Isto é um futuro possível. Deleuze nos oferece um caminho misto, aonde as teorias dele e de Foucault coexistem em um futuro menos totalitário, porém mais controlador.

É neste caminho que podemos encontrar o Cyberpunk. Trata-se de um futuro aonde o estado perdeu seu poder para as grandes corporações, que impõe uma forma diferente de controle sobre a população. Se a visão de futuro do Cyberpunk se foca puramente no poder econômico, enquanto Foucault nos mostra um caminho pelo poder disciplinar, Deleuze nos mostra que os dois podem existir ao mesmo tempo, e que o equilíbrio entre estes sistemas, como este trabalho discute, não apenas é possível, mas já acontece.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Cyberpunk nasce como um movimento que tenta observar o futuro para poder criticar o presente. Ele se alimenta da cultura dos anos 1980, da política neoliberal que domina a época, de um avanço tecnológico que parece acelerar mais a cada dia e de uma sensação coletiva de pessimismo sobre os caminhos que o futuro pode tomar. Ele se espalha da literatura para o cinema, se mistura com diversas subculturas nascentes – como a dos hackers – e cria um movimento cultural que tem uma visão de não apenas se preparar para o futuro, mas também mudá-lo de alguma forma.

Estudar o Cyberpunk também é estudar como a tecnologia muda nossa forma de ver o futuro ao longo do tempo. Podemos ver a partir do cinema Cyberpunk de cada década, como as rápidas mudanças tecnológicas alteram a forma como imaginamos o futuro. Essa evolução pode ser percebida quando observamos como a mesma ideia ou narrativa é tratada em diferentes momentos. É essa visão que me levou a escolher *Robocop* (1987) e *Robocop* (2014) como meus objetos principais de estudo neste trabalho.

Robocop é, em sua base, uma narrativa simples de vingança, de um policial que é assassinado e é trazido de volta através da tecnologia para se vingar dos responsáveis por sua morte. Por trás dessa narrativa, podemos encontrar todo um universo que os filmes nos apresentam por meio de uma estética de televisão, telejornais e propagandas, de um futuro próximo, no qual o governo não tem mais o poder concentrado em suas mãos. Grandes corporações controlam as instituições estatais como a polícia, os hospitais e as prisões e estão acima da lei e de qualquer acusação. Neste mundo, nem mesmo a morte pode ficar livre deste tipo de controle, como vemos acontecer com Murphy, que é transformado em *Robocop*.

Portanto, para analisar este mundo, é necessário o uso de uma teoria que examine a funcionalidade e a aplicação do poder sobre a sociedade, que discuta a função de certas instituições e seus efeitos no cerne da sociedade em distintas épocas. Neste caso, Michel Foucault se destaca por isso. Em sua teoria da sociedade disciplinar, ele examina como o poder funcionava em sociedades antes da aplicação em massa de uma ideia tida como disciplinar, como esta ideia surge através da visão do treinamento militar e como as instituições

aplicam esta visão sobre a população. Foucault ainda nos oferece uma visão sobre como no futuro, esta sociedade pode ter um controle tão grande sobre a sua população por meio da ideia de uma vigilância constante, que a própria ideia do pensamento discordante desapareça, devido a um medo da punição que pode ser aplicada por um desvio da norma.

Foucault nos oferece a base para examinar este universo e como as relações de poder nele funcionam. É a partir disto que eu examino as discussões internas dos filmes que escolhi, discutindo como eles lidam com certos assuntos, como isto pode, ou não, se conectar às teorias de Foucault, e como ele se conecta com a visão de outros pensadores como Noam Chomsky e Gilles Deleuze, tentando estabelecer uma ideia sólida de como o poder e o controle funcionam nestas sociedades apresentadas pelos dois filmes.

É deste ponto que eu vou atrás do Cyberpunk. Como essas teorias conversam com aquilo que considero como parte deste movimento? Este futuro que Foucault enxerga é o mesmo onde o Cyberpunk acontece? Tentei através da minha análise responder a estas perguntas e explicar como funcionaria este futuro e o sentido que ele faz destas teorias.

O Cyberpunk é um movimento complexo, com muitas facetas e direções diferentes para se estudar. A escolha de um outro filme ou de um outro autor poderia ter levado este trabalho em direções radicalmente diferentes. A própria comunidade Cyberpunk, em seus lugares de discussão online, tem problemas para definir o que é exatamente o Cyberpunk, quais filmes ou séries se encaixam, que autores melhor representam o gênero, etc. De forma que, para estudarmos o Cyberpunk é necessário que se escolha uma visão ou um aspecto dele e se mantenha o foco no mesmo.

Iniciei minha pesquisa dentro da ideia de entender o Cyberpunk dos anos 2010. Por que voltar a ele em nosso momento atual? Durante esta pesquisa, percebi que o Cyberpunk nunca realmente deixou de existir. Ele mudou sua estética em certos momentos e abandonou questões e discussões que não eram mais relevantes ou interessantes para certos períodos históricos. Ele saiu de um movimento de contracultura nos anos 1980 para uma tendência cultural nos anos 1990 e para um momento de revisão nos anos 2000, nos quais a estética e a narrativa Cyberpunk por vezes se separavam, chegando aos anos 2010 em uma posição estranha, na qual ele tenta avançar para o futuro, mas

constantemente nos lembra de seu passado, por vezes tentando resgatar uma estética de outras décadas, mas adaptando-a com referências e ideias contemporâneas. O *Robocop* de 2014 existe exatamente dentro deste cenário. Ele parte do princípio de nos trazer uma nova visão sobre uma narrativa conhecida, alterando diversas questões e pontos do filme original para que ele se encaixe nos dias de hoje. Ao mesmo tempo, ele traz referências, sons e memórias do filme de 1987 para que não nos esqueçamos que ele não é um produto independente e que existe toda uma série de outras obras audiovisuais antes dele.

Isto é o cinema Cyberpunk dos anos 2010, assim, segundo as ideias que desenvolvi em minha pesquisa, na esteira das visões de Foucault e Deleuze, se misturam com o poder econômico para nos trazer uma visão única de futuro, as estéticas e visões do passado se misturam com as referências e obras mais recentes para nos trazer algo que é novo, mas ao mesmo tempo nos é familiar. Retornando assim à ideia da retromania, de Simon Reynolds, que discuti no capítulo 1. Nosso contato constante com o passado e nossas tentativas de resgatá-lo, permitem que ele se misture com o presente de uma forma que podemos moldá-lo e imaginar um novo futuro.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AMARAL, Adriana. **Visões Perigosas: Uma Arque-Genealogia do Cyberpunk**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2006.
- ANDERSON, Darran. What cyberpunk was and what it will be. In: **Versions (Killscreen)**, Nova York, julho de 2016. Disponível em: <https://killscreen.com/versions/what-cyberpunk-was-and-what-it-will-be>. Acesso em 20/05/2019.
- ASIMOV, Isaac. How Easy to see the Future!. In: **Natural History**, Volume LXXXIV, Research Triangle Park, Janeiro de 1975. Disponível em : https://archive.org/stream/naturalhistory84newy/naturalhistory84newy_djvu.txt. Acesso em 20/05/2019.
- BENTHAM, Jeremy. **O panóptico**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2019.
- BOYM, Svetlana. **The Future of Nostalgia**. New York: Basic Books, 2002.
- BROWN, Steven. **Tokyo Cyberpunk: Posthumanism in Japanese visual culture**. Londres: Palgrave Macmillan, 2010.
- CHAMAYOU, Grégoire. **Drone Theory**. New York: Penguin, 2015.
- CHOMSKY, Noam. **O Lucro ou as pessoas?** São Paulo: Bertrand Brasil, 2002.
- DELEUZE, Gilles. **Postscript on the Societies of Control**. Paris: The MIT Press. 1990. Disponível em: https://www.jstor.org/stable/778828?seq=1#page_scan_tab_contents. Acesso em 20/05/2019.
- DICK, Philip K. **O Homem Duplo**. São Paulo: Rocco, 2007.
- DICK, Philip K. **O Homem no Castelo Alto**. São Paulo: Aleph, 2009.
- DICK, Philip K. We can remember it for you Wholesale, In: **The Magazine of Fantasy and Science Fiction**, Hoboken, Abril de 1966.
- FELDSTEIN, Al; ORLANDO, Joe. Judgement Day. In: **EC Comics**, n. 33, New York, 1953.
- FINK, Erika. **Famed Hacker to Snowden: Watch Out**. Disponível em: <https://money.cnn.com/video/technology/2013/08/05/t-hacker-mitnick-on-nsa.cnnmoney/> Acesso em 20/08/2019.
- FOUCAULT, Michel. **Discipline & Punish: The Birth of the Prison**. New York: Vintage, 2012.
- GANASCIA, Jean-Gabriel. **O Mito da Singularidade**. Lisboa: Temas e Debates, 2018.

- GIBSON, William. **Neuromancer**: Edição Especial de 30 anos. São Paulo: Aleph, 2014.
- GIBSON, William. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 2003.
- GREENEMEIER, Larry. **Blade Runners: do High-Tech Prosthesis give runners an unfair advantage?** Agosto de 2016, Disponível em: <https://www.scientificamerican.com/article/blade-runners-do-high-tech-prostheses-give-runners-an-unfair-advantage/> Acesso em 20/08/2019
- GUMBRETCH, Hans Ulrich. **Nosso Amplo Presente**. São Paulo: Unesp, 2015.
- HEINLEIN, Robert A. **Tropas Estelares**. São Paulo: Aleph, 2015.
- <http://www.midnighteye.com/features/post-human-nightmares-the-world-of-japanese-cyberpunk-cinema>. Acesso em 20/05/2019.
- HUHTAMO, Erkki. Slots of fun, Slots of Trouble: An Archeology of Arcade Gaming. In: RAESSENS, Joost; GOLDSTEIN, Jeffrey H. (Orgs.). **Handbook of Computer Game Studies**. Cambridge: MIT Press, 2005.
- KNAPTON, Sarah. **Man with mind-controlled arm shows off his new skills**. Londres, Outubro de 2014. Disponível em: <https://www.telegraph.co.uk/news/science/science-news/11150037/Man-with-first-mind-controlled-prosthetic-arm-shows-off-his-new-skills.html> Acesso em 20/08/2019.
- LOKETT, John. **US Military will have more combat robots than human soldiers by 2025**. Nova Iorque, Junho de 2017, Disponível em: <https://nypost.com/2017/06/15/us-military-will-have-more-combat-robots-than-human-soldiers-by-2025/> Acesso em 20/08/2019.
- MUIR, John Kenneth. **Horror Films of the 1980s**. Jefferson: Mcfarland, 2007.
- MUIR, John Kenneth. **Horror Films of the 1990s**. Jefferson: Mcfarland, 2011.
- PERRAGIN, Charles; RENOUEAU, Guillaum. O Mito do Transumanismo. Agosto de 2018. In: **Le Monde Diplomatique Brasil**, n. 133, São Paulo, 2018.
- PERSON, Lawrence. Notes toward a Post-Cyberpunk Manifesto. In: **Slashdot**, Nova York, outubro de 1999. Disponível em: <https://news.slashdot.org/story/99/10/08/2123255/notes-toward-apostcyberpunkmanifesto>. Acesso em 18/12/2017.
- PLAYER, Mark. Post-Human nightmares – The world of Japanese cyberpunk cinema. In: **Midnight Eye**, Rotterdam, maio de 2011. Disponível em:
- POE, Edgar Allan. **The Unparalleled adventure of one Hans Pfall**. Scotts Valley: Createspace, 2018.

- PRAKASH, Abishur. **During the 2018 Winter Olympics, South Korean Robots Reflect the Geopolitics of Technology.** Toronto, Fevereiro de 2018. Disponível em: <https://www.roboticsbusinessreview.com/regional/during-the-2018-winter-olympics-south-korean-robot-reflect-the-geopolitics-of-technology/> Acesso em 20/08/2019.
- RABIROFF, Jon. **Machine Gun-toting robots deployed on DMZ,** Julho de 2010. Disponível em: <https://www.stripes.com/news/pacific/korea/machine-gun-toting-robots-deployed-on-dmz-1.110809> Acesso em 20/08/2019.
- REYNOLDS, Simon. **Retromania: Pop culture's addiction to its own past.** New York: Farrar, Straus and Giroux, 2011.
- ROBERTS, Adam. **A verdadeira História da Ficção Científica.** São Paulo: Seoman, 2018.
- SAMOSATA, Luciano de. **História Verdadeira.** Cotia: Editora Ateliê, 2012.
- SHELLEY, Mary. **Frankenstein.** Londres: Lackington, Hughes, Harding, Mavor & Jones, 1818.
- STEPHENSON, Neal. **Snow Crash.** São Paulo: Aleph, 2015.
- SUVIN, Darko. **Positions and Suppositions in Science Fiction.** Kent: Kent State Univ. PR., 1988.
- SWARTS, Philip. **Lawmakers force pentagon to buy tanks, Keep ships and planes it doesn't need.** Washington, DC, Maio de 2013, Disponível em: <https://www.washingtontimes.com/news/2013/may/9/lawmakers-force-pentagon-to-buy-tanks-keep-ships-a/> Acesso em 20/08/2019.
- THOMPSON, Karl. **The Rise and Fall of Detroit.** EUA, Setembro de 2017. Disponível em: <https://revisesociology.com/2017/09/20/rise-fall-detroit-industrialisation/> Acesso em 20/08/2019.
- TURLEY, Johnathan. **Big Money behind war: The Military-Industrial Complex.** Janeiro de 2014. Disponível em: <https://www.aljazeera.com/indepth/opinion/2014/01/big-money-behind-war-military-industrial-complex-20141473026736533.html> Acesso em 20/08/2019.
- ULLAH, Zahra. **How Samsung dominates South Korea's Economy.** Hong Kong, Fevereiro de 2017. Disponível em: <https://money.cnn.com/2017/02/17/technology/samsung-south-korea-daily-life/index.html> Acesso em 20/08/2019.
- VERNE, Júlio. **20.000 Léguas Submarinas.** São Paulo: Zahar, 2014.
- VERNE, Júlio. **Da Terra à Lua: Viagem direta em 97 Horas e 20 Minutos.** Porto Alegre: L&PM, 2018.
- WELLS, H. G. **The War of the Worlds.** Portsmouth, William Heinemann, 1898.

ZETTER, Kim. **An Unprecedented look at Stuxnet, the world's first digital weapon.** EUA, Março de 2014. Disponível em: <https://www.wired.com/2014/11/countdown-to-zero-day-stuxnet/> Acesso em 20/08/2019.

REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

13° ANDAR, O. Direção: Josef Rusnak, Columbia Pictures, EUA, 1999, 100 min.

20.000 LÉGUAS Submarinas. Direção: Stuart Patton, Universal Films, EUA, 1916, 105 min.

2001: UMA Odisseia no Espaço. Direção: Stanley Kubrick, MGM, 1968, EUA, 142 min.

AEON Flux. Direção: Karyn Kusama, MTV Films, EUA, 2005, 92 min.

ALTERED Carbon. Direção: Laeta Kalogridis, Netflix, 2018, 10 eps.

BLACK Mirror. Direção: Charlie Brooker, Annabel Jones, Channel 4/Netflix, 2011, 19 eps.

BLADE Runner 2049. Direção: Denis Villeneuve, Warner Bros, EUA, 2017, 163 min.

BLADE Runner, Altered Carbon, and the Relevancy of Cyberpunk. 2018, (12m19s), Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=YK6ljJkjkil&list=PLk7TvWNKRZr4BfdbE7-ICMh3ZskwF6CgG&index=7&t=0s>. Acesso em 20/05/2019.

BLADE Runner. Direção: Ridley Scott, Warner Bros. EUA, 1982, 117 min.

BUCK Rogers. Direção: Ford Beebe, Universal Films, 1939, EUA, 273 min.

CYBERPUNK Educator, The. Direção: Andrew J. Holden. EUA, 2003, 103 min. Disponível em: <https://archive.org/details/cyberpunkeducator>

CYBERPUNK. Direção: Marianne Trench. Intercon Productions, EUA. 1990. 60 min

DR. JEKYL e Mr. Hyde. Direção: Robert S. Stevenson, Paramount Pictures, EUA, 1920, 79 min.

DRÁCULA. Direção: Todd Browning, Universal Films, 1931, EUA, 85 min.

DREDD. Direção: Pete Travis, Lionsgate, Reino Unido, 2012, 95 min.

ELYSIUM. Direção: Neil Blomkamp, TriStar, EUA, 2013, 109 min.

ENGINNERS Created a new bionic arm that can grow with you. Seeker, 2018, (04m, 29s), Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=luHmXHEpF7w>
Acesso em 20/08/2019

EQUILIBRIUM. Direção: Kurt Wimmer, Dimension Films, EUA, 2002, 107 min.

ESTRANHOS Prazeres. Direção: Kathryn Bigelow, 20th Century Fox, EUA, 1995, 145 min.

EU, Robô. Direção: Alex Proyas, 20th Century Fox, EUA, 2004, 115 min.

EX Machina. Direção: Alex Garland, A24, Reino Unido, 2015, 108 min.

EXTERMINADOR do Futuro: Genesys. Direção: Alan Taylor, Skydance, EUA, 2015, 126 min

EXTERMINADOR do Futuro. Direção: James Cameron, Orion Pictures, EUA, 1984, 107 min.

FLASH Gordon. Direção: Frederick Sthepani, Universal Films, 1936, EUA, 245 min.

FRANKENSTEIN. Direção: James Whale, Universal Films, 1931, EUA, 71 min.

FREEDOM Downtime. Direção: Emmanuel Goldstein, 2600 Magazine, EUA, 2001, 121 min.

GUERRA Nas Estrelas. Direção: George Lucas, 20th Century Fox, 1977, EUA, 121 min.

HACKERS: Piratas de Computador. Direção: Iain Softley, MGM, EUA, 1995, 107 min.

HOMEM Bicentenário, O. Direção: Chris Columbus, Touchstone, EUA, 1999, 132 min.

HOMEM Invisível, O. Direção: James Whale, Universal Films, 1933, EUA, 71 min.

IMPÉRIO Contra-Ataca, O. Direção: Irvin Kershner, 20th Century Fox, 1980, EUA, 124 min.

JOHNNY Mnemonic. Direção: Robert Longo, TriStar Pictures, EUA, 1995, 96 min.

LOBISOMEM, O. Direção: George Waggner, Universal Films, 1941, EUA, 70min.

MAD Max Direção: George Miller, Roadshow Films, 1979, Australia, 93 min.

MATRIX Revolutions, The. Direção: The Wachowskis, Warner Bros, EUA, 2003, 129 min.

MATRIX. Direção: The Wachowskis, Warner Bros, EUA, 1999, 136 min.

METRÓPOLIS. Direção: Fritz Lang, UFA, Alemanha, 1927, 148 min.

MINORITY Report. Direção: Steven Spielberg, 20th Century Fox, EUA, 2002, 145 min.

MONSTRO da Lagoa Negra, O. Direção: Jack Arnold, Universal Films, 1954, EUA, 79 min.

MR. Robot. Direção: Sam Esmail, USA Network, 2015, 32 eps.

NO Maps for these territories. Direção: Mark Neale. Mark Neale Productions, Canada. 2000. 89 min

PHILIP K. Dick's Electric Dreams. Direção: Ronald D. Moore, Michael Dinner, Amazon Video, 2017, 10 eps.

RETORNO do Jedi, O. Direção: Richard Marquand, 20th Century Fox, 1983, EUA, 132 min.

ROBOCOP 2. Direção: Irvin Kreshner. Orion Productions, EUA, 1990, 117 min.

ROBOCOP 3. Direção: Fred Dekker. Orion Productions, EUA, 1993, 104 min

ROBOCOP. Direção: José Padilha. MGM, EUA, 2014, 118 min

ROBOCOP. Direção: Paul Verhoeven. Orion Productions, EUA, 1987, 102 min.

SOLARIS. Direção: Andrei Tarkovski, Mosfilm, 1972, União Soviética, 166 min.

STRANGER Things, IT and the Upside Down of Nostalgia. 2017 (13m12s), Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Radg-Kn0jLs>. Acesso em 20/05/2019.

TRON: O legado. Direção: Joseph Kosinski, Walt Disney Studios, EUA, 2010, 125 min.

TRON. Direção: Steven Lisberger, Buena Vista, EUA, 1982, 96 min.

TROPAS Estelares. Direção: Paul Verhoeven. Touchstone Pictures, 1997, EUA, 129 min.

ULTRAVIOLETA. Direção: Kurt Wimmer, Sony Pictures, EUA, 2006, 87 min.

VIAGEM à Lua. Direção: Georges Méliés, Star Film Company, França, 1902, 9 min.

VIGILANTE do Amanhã: Ghost in the Shell, A. Direção: Rupert Sanders, Paramount Pictures, 2017, EUA, 106 min.

VINGADOR do Futuro, O. Direção: Paul Verhoeven, Carolco Pictures, EUA, 1990, 113 min.

WESTWORLD. Direção: Jonathan Nolan, Lisa Joy, HBO, 2016, 20 eps.