

A impossibilidade da alteridade: *cyberpunk* como reflexo pós-moderno do rechaço ao outro

The impossibility of otherness: cyberpunk as a post-modern mirror for the rejection of the other

Robert Thomas Georg Wurmli
Universidade Estadual do Oeste do Paraná (UNIOESTE/Cascavel)
thomaswurmli@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0003-9894-2791>

RESUMO

A presente proposta tem o objetivo de avaliar a forma como a literatura e as outras artes concebem a pós-modernidade. Para isso, a pesquisa propõe averiguar, dentro dos limites e pressupostos da Literatura Comparada, a forma como o gênero *Cyberpunk* tem abarcado a sociedade de século XXI, com vistas, especificamente, à análise da construção das cidades dentro das obras, atrelada às configurações das personagens e ao processo de rechaço ao *Outro*. Assim, objetiva-se fundamentar a compreensão de que o gênero *cyberpunk*, diferentemente do que já foi sugerido outrora, assumiu funções de presentificação da vida cotidiana e não mais apenas sugere futuros distópicos, sendo, portanto, elemento cultural fundamental às pesquisas sobre outremização e pluriculturalidade.

Palavras-chave: Alteridade; *Cyberpunk*; Pós-modernidade; Cinema; Literatura.

ABSTRACT

The present proposal aims to evaluate the way Literature and other arts conceive Postmodernity. For this, the research proposes to investigate, within the limits and assumptions of Comparative Literature, the way in which the Cyberpunk genre has embraced the society of the 21st century, aiming, specifically, at the analysis of the construction of cities within the works, linked to the character configurations and the process of rejection of the *Other*. Thus, the article aims to substantiate the understanding that the Cyberpunk genre, unlike what was once suggested, has assumed functions of presentification of everyday life and no longer merely suggests dystopian futures, being, therefore, a fundamental cultural element to research on otherness and multiculturalism.

Keywords: Otherness; Cyberpunk; Post-modernism; Cinema; Literature.

INTRODUÇÃO

Quanto à produção dita pós-moderna, um dos gêneros artísticos que mais tem sido empregado dentro dessa limitação conceitual é o gênero Ficção Científica, visto que ele tem oportunizado a escritores, diretores de cinema, artistas plásticos e demais a exploração quase ilimitada de universos, personagens e ferramentas narrativas. Isso se deve ao fato de o gênero, por definição, não ser limitado à realidade e àquilo que ela tradicionalmente oferta, oportunizando visões mais amplificadas do porvir ou, ao menos, de uma sociedade alterada. Visto isso, é perceptível a força motriz que a ficção científica gera para a análise do que poderia ser um futuro próximo dentro dos limites da sociedade capitalista ocidental, agindo, assim, o *Cyberpunk* como válvula de escape para divagações artísticas a respeito de como a sociedade tem se projetado, gradativamente, mais excludente e desigual, afinal, “*visions of the future are never really predictions; they are proxies for the projection of the fears and anxieties of the present day*” (Young, 2019, p. 128).

Por definição, o *Cyberpunk* representa uma distopia na qual a vida humana foi reificada e tolhida de seus valores subjetivos e imateriais, em que a sociedade passa “a impressão de já não mais acreditar no futuro” (Debord, 1997, p. 176), ao passo que a tecnologia atua como ferramenta de alienação, controle, vigilância e subversão, usualmente no poder de superestruturas sociais dentro de uma lógica capitalista em que o mercado não somente influencia o Estado, como também é detentor de máximo poder sobre ele. Enquanto suas narrativas criam cidades inescapáveis, dominadas por prédios intermináveis, luzes jamais desligadas, fachadas *neon* nos arredores, sinais das “megalópoles do amanhã”, aliadas à criminalidade alta, à pobreza extrema e a pessoas convulsionando comportamentos pré-programados, individualizando-se a ponto de tornar impossível a comunhão e/ou qualquer conceito de alteridade, a ficção *Cyberpunk* se organiza como um fértil campo de pesquisas.

O principal mote da cultura *Cyberpunk* é o lema “*high tech, low life*”, o qual, por sua vez, resume adequadamente a problematização que esta pesquisa pretende trazer ao longo de sua produção. Desde a gênese do subgênero, o *Cyberpunk* tem criticado a organização social capitalista e a potencial falha desse modelo econômico em lidar com a subjetividade e humanidade dos cidadãos nele inseridos. A partir do momento em que

essas publicações atingem relativa fama – pode-se mencionar o ano de 1968 na literatura, com a publicação de *Androides sonham com ovelhas elétricas?* de Philip K. Dick e o ano de 1982 no cinema, com o lançamento de *Blade Runner*, de Ridley Scott, adaptação direta do romance de Dick –, o movimento *Cyberpunk* passa a agir ativamente na crítica ao capitalismo e na indagação a respeito do que era o mundo polarizado por duas superpotências durante a Guerra Fria.

É exatamente nesse contexto que passa a fazer sentido a construção de um *ethos* específico à cultura *Cyberpunk*, no qual a vida humana, envolta por aparatos tecnológicos virtuais, *billboards* de *neon* e pautada pela sistêmica opressão das massas, pouco valia, ao passo que a criação do espaço, quase inequivocamente, sugeria o distanciamento das cidades do seu conceito original de espaço de comunhão entre indivíduos para se tornarem armadilhas labirínticas e inescapáveis de sujeitos não bem quistos, a saber, pobres, estrangeiros, pessoas de diferentes etnias e/ou sexualidades que aquelas esperadas dentro do universo das obras e, especialmente, os androides. A criação do símbolo do androide na narrativa *Cyberpunk* agiu como suprassumo do que seria um universo distanciado de alteridade, mas aproximado de maravilhas tecnológicas. A respeito desse preconceito, pontua-se que “mesmo que o Estranho não tenha nenhuma intenção hostil, mesmo que ele não represente nenhum perigo, é eliminado em virtude de sua *alteridade*” (Han, 2017, p.8-9). Na sociedade pós-moderna e, por consequência, nas obras que a examinam, a mera presunção de outridade é suficiente para o afastamento, característica empregada e visível no subgênero *Cyberpunk*.

Enquanto projeto artístico, o *Cyberpunk* floresce durante as décadas de 80 e 90, com obras como *Neuromancer* (1984), inclusive no oriente, com mangás como *Akira* (1982) e o animê homônimo de 1988 ou com *Ghost in the Shell* (1989) e seu também homônimo animê de 1995, indicando um debate artístico profícuo a respeito do que o século XXI reservaria à humanidade. No entanto, essa mesma notoriedade do subgênero *Cyberpunk* acabou por permitir brechas que o banalizassem e o normalizassem dentro do discurso oficialmente aceito. Enquanto exemplo, observa-se que muitas das produções *mainstream* que lidaram com *Cyberpunk* a partir dos anos 90 seguiram apenas o ideal de *high tech* do lema original, envolvendo, em suas obras, um apreço estético atrelado ao movimento artístico em seu cerne, mas dissociado completamente

do tom político e crítico que ele almejava inicialmente. Isso provocou um efeito cascata: para o público geral, as obras passaram a ser vistas como escapismos pueris de uma cultura *geek*, com produções parcas e péssimas construções narrativas, enquanto, para o próprio sistema, elas deixavam de ser incursões críticas a respeito da vida ocidental pós-moderna para se tornarem mercadorias comercializáveis sem maiores interpretações possíveis. O *leitmotiv* ético a respeito de alteridade e política foi minimizado ou pasteurizado em clichês estilísticos, dando lugar a obras que apenas se engajavam em uma repetição estética do universo *Cyberpunk*, tornando o subgênero agradável aos olhos e à moda comercial.

A título de exemplificação, menciona-se *Blade Runner 2049* (2017), de Dennis Villeneuve, como obra que soube atualizar e adequar o *Cyberpunk* ao século XXI. No lugar de grandes fachadas iluminadas e de prédios esteticamente chamativos – sistemática comum às primeiras obras do subgênero –, o filme opta por focar em um planeta Terra no qual recursos naturais foram esgotados, no qual favelas e subempregos são a norma, no qual a estratificação da classe mais abastada é extrema e no qual “*the landscapes [...] are unrelentingly sombre in their blankness. This emptiness and loneliness pervade the look of the film and reinforces the central emotional conceit that the main character is terribly lonely* (Young, 2019, p. 130), problemáticas potencialmente mais condizentes à sociedade ocidental capitalista de século XXI e à pós-modernidade. O resultado do filme, entretanto, foi negativo nas bilheterias mundiais exatamente pelo fato de a obra retornar às origens do debate do subgênero *Cyberpunk*, em vez de focar na mera repetição de seus símbolos mais comuns e esteticamente agradáveis.

Portanto, há um problema claro na avaliação geral a respeito do que é o subgênero *Cyberpunk*, além de um escasso trabalho com ele nos centros universitários nacionais. Não obstante, as próprias obras – livros, séries, filmes, jogos – refletem essa multiplicidade conceitual que torna a investigação acadêmica a respeito da ficção pós-moderna tão árdua e trabalhosa. Enquanto extrato da pós-modernidade, a cultura *Cyberpunk*, reflexo distópico da Cibercultura, modelo social estudado por Lévy (1999), merece atenção mais exclusiva de trabalhos acadêmicos e, destarte, revela-se como nicho fundamental à estética pós-moderna. Suas cidades ficcionais revelam potenciais futuros distópicos a nossas metrópoles e seus personagens, tão afastados de quaisquer

noções de alteridade e empatia pelo Outro, projetam perspectivas fúnebres a respeito dos horizontes da vida social dentro do sistema capitalista ocidental, indicando variáveis, situações e problemas que merecem o debruçar de trabalhos acadêmicos para serem avaliadas.

O Outro e o conceito de alteridade, por sua vez, são símbolos recorrentes das mais diversas literaturas e uma tentativa de apreensão acerca dos motivos que levam este ideal a ser constantemente utilizado em obras literárias é relevante, também, para o entendimento acerca do que leva um indivíduo a julgar o resto da sociedade por meio de uma visão unívoca ou preconceituosa. No *Cyberpunk*, por exemplo, o símbolo do androide tem servido justamente a esse debate: ao mesmo tempo, dotado de relativa liberdade e consciência e aprisionado numa espécie de entrelugar em que nem humano nem máquina é, ele reflete a falta de empatia da humanidade para consigo mesma e a incapacidade dessa em reconhecer direitos ao Outro. O próprio conceito de transhumanismo deriva justamente dessa concepção, trabalhada à exaustão em obras do subgênero *Cyberpunk*. Estudado por diversos autores, mencionando-se Simmel (1950), Kristeva (1991) e Anderson (1991), quando esses analisam os contextos de produção do sentido de nacionalidade, pertença e outridade, o Outro torna-se ponto norteador da pesquisa, pois delimita o *corpus* a ser utilizado, bem como guia o meio pelo qual o trabalho comparatista acerca do rechaço à comunhão será produzido. Na Pós-Modernidade, em que a dissolução e diluição de conceitos como fronteira, nação, identidade unívoca e fixa, em que noções como verdade e historicismo são constantemente revisadas, em que “desaparecem os contextos que dão sentido e identidade” (Han, 2019, p. 93), a falta de compreensão acerca do Outro não se dá apenas por questões culturais e/ou linguísticas, mas por uma diversa gama de conceitos que devem ser trabalhados para a melhor compreensão de como se promove a interação social entre seres que se rejeitam, *a priori*.

O ANDROIDE – ALTERIDADE, SUBJETIVIDADES E CONTRADIÇÕES

A compreensão do quem *eu* sou vs. quem *você* é, na pós-modernidade e, especialmente, em suas representações artísticas, assume cerne fulcral à criação de um

campo coletivo que vise à compreensão de um todo plural, por vezes assumido como caótico, que compõe a *psique* do indivíduo pertencente à realidade contemporânea – de modo algum, *psique* unívoca e unilateral, dada a pluralidade de horizontes, ideologias, países e, obviamente, seres. Ao mencionarmos a existência do Outro, ainda antes de adentrarmos na sua representação pós-moderna híbrida – o androide –, é necessário comentar que tal conceito surge na psicanálise freudiana e lacaniana, bem como na fenomenologia, sendo mais tarde empregado por diversos outros autores, que enxergaram nessa definição a oportunidade de teorizar movimentos visíveis sociológica, filosófica e literariamente. Um deles, Emmanuel Lévinas, discute, sob a perspectiva da filosofia, o que seria tal conceito. Em sua obra *Totalidade e infinito*, argumenta que

[...] o Outro metafísico é outro de uma alteridade que não é formal, de uma alteridade que não é um simples inverso da identidade, nem de uma alteridade feita de resistência ao Mesmo, mas de uma alteridade anterior a toda a iniciativa, a todo o imperialismo do Mesmo; outro de uma alteridade que não limita o Mesmo, porque nesse caso o Outro não seria rigorosamente Outro: pela comunidade da fronteira, seria, dentro do sistema, ainda o Mesmo. O absolutamente Outro é Outrem; não faz número comigo. A coletividade em que eu digo ‘tu’ ou ‘nós’ não é um plural de ‘eu’. Eu, tu, não são indivíduos de um conceito comum (Lévinas, 1980, p. 26).

Estabelecer um estudo que examine o androide e sua categoria nas representações artísticas pós-modernas assume, invariavelmente, o papel de estabelecer também como é que se enxerga ele, não somente enquanto categoria fílmico-literária, mas, sobretudo, enquanto potencial pária àquilo com o que me identifico ou com os discursos e as ideologias que interpolam e fraturam a formação do frágil eu pós-moderno. Nesse sentido, é de um reducionismo ingênuo conceber, como sugere, inclusive, Lévinas (1980), que a figura do outro represente tão somente uma inversão categórica – e, assim, dualista, ainda pautada em preceitos cartesianos de compreensão a respeito das identidades e subjetividades – da identidade, uma vez que a Alteridade, enquanto conceito, sugeriria uma compreensão primária, inicial, metafísica desse outrem. No que tange à figura do androide, nota-se como ela, fundamentalmente, amalgama exatamente essas noções: em geral, esse ser híbrido vive às margens da identidade, ainda enquadrado sob a égide de posse, de objeto, de coisa-em-si, ao passo

que sua autonomia e autoconsciência, muitas vezes, garantem-lhe um status de humanidade/subjetividade condizente com o que chamaríamos de existência.

Nas obras *cyberpunk*, o debate a respeito dos andróides já deixa de ser abordado a partir da separação eles vs. nós e passa a refletir horizontes condizentes com a pós-modernidade, mais adequados a um sincero debate das intrínsecas e ambíguas relações entre corpos no século XXI. Ora, isso já é perceptível quando a personagem principal do filme, o detetive K. – cuja alcunha já lhe outorga o kafkiano título de *não-ser* –, andróide replicante do tipo Nexus 9, mais que buscar se aproximar de uma suposta humanidade, acaba por manter relação afetiva com uma IA (inteligência artificial) holográfica conhecida como Joy, com a qual compartilha seus receios, sonhos e vontades. Desse modo, percebemos um deslocamento salutar nas obras distópicas, especialmente as do gênero *cyberpunk*, que passam a abranger outras possibilidades de afetos e subjetividades que não envolvam o mero dicotômico embate entre humanos e não humanos. Doravante, os pressupostos que Lévinas (1980) assume para categorizar conceitos de alteridade, sob a perspectiva fenomenológica, perpassam a esfera acadêmica e se inserem na vivência social, sob o signo da necessidade de entender as múltiplas expressões identitárias manifestas hodiernamente.

Ver-se-á um distanciamento das dúvidas originais do gênero, pautadas nas obras dos anos 80, que pairavam sobre alguns tópicos comuns à época: é possível sobreviver ao capital? É possível considerar como humano um ser híbrido? É possível considerar um fim à polarização política? Nessas questões, vinham imbuídos valores relativos à Guerra Fria e à maquinização da vida cotidiana, que ainda trabalhavam o andróide como uma ferramenta limitadora de nossa humanidade, desafiadora de nossa dúvida moralidade. Em contrapartida, as obras mais recentes têm pensado menos sobre a possibilidade de andróides serem ou não humanos, trabalhando conceitos como subjetividades, amor, afeto, busca por propósito e senso de pertencimento para além de dualismos comuns, afinal, “a alteridade do Outro não se dá através da negação do Eu, como se Outrem fosse diante de mim apenas um não-eu. Identificar o Mesmo e o Outro por simples oposição seria ainda englobá-los numa totalidade da qual fariam parte” (Rodrigues, 2007, p. 105), quando, de fato, devemos pensar em noções não totalizantes de mundo, aproximadas de visões de colmeia, contemporaneamente estudadas como indícios de uma existência social não fixa/completa. O debate passa a ser calcado pela

busca por uma compreensão social mútua, engendrada por visões coletivistas, socialmente engajadas e humanizadas, por um intenso mergulho no que gera a *raison d'être* de um indivíduo e, por hiperbólica extensão, o que gera o pulsar da existência de cada ser humano. O androide, doravante, não mais representa apenas o combate entre um e outros, mas, sobretudo, define a condição perene de intensa autoconsciência a respeito das fragilidades da vida pós-moderna.

A título de exemplificação, tomemos alguns exemplos de variadas obras do gênero *Cyberpunk* como fundamento ao debate a respeito da visão do androide em diferentes momentos desse formato fílmico-literário, bem como, por extrapolação, como mecanismos à análise das mudanças intrínsecas à visão humana quanto a conceitos como empatia e alteridade. Em *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, livro escrito por Philip K. Dick, publicado originalmente em 1968, e que seria a inspiração para a criação do roteiro e, posteriormente, do filme *Blade Runner*, lançado oficialmente em 1982, conhecemos a personagem – inclusive, protagonista da obra em si – Rick Deckard, um caçador de recompensas que sobrevive às custas de aposentar andróides fugitivos para coletar os prêmios relativos a suas capturas. Note-se, antes mesmo de pensarmos a respeito de como o androide é configurado e visto pelas personagens, que ele já é tratado como pária e alheio ao corpo social, muito embora se viva em uma distopia ao decorrer da obra. Mesmo em uma realidade na qual os recursos naturais são ínfimos, em que boa parte da população sobrevivente já não habita mais a Terra e na qual há inúmeros outros medos a serem vivenciados, o androide/ciborgue/ser híbrido ainda é motivo de caça e extermínio. O paradoxo desse embate é ainda mais perceptível quando se descobre, durante a obra, que os andróides (*andys*, no romance) foram criados e são utilizados justamente como mão de obra barata no processo colonizatório do sistema solar e como ferramenta de auxílio ao trabalho braçal dentro da própria Terra.

Uma criação sem direitos, sem face, destituída da chance de identidade, cujo criador, que o faz a sua imagem e semelhança, expulsa-o do Eden sem ao menos indicar-lhe o porquê desse ódio. Assim, o androide encapsula uma reformulação – aceitavelmente mais pessimista – da criação mítica do homem para a mitologia judaico-cristã ocidental. Pouco se questionaria essa atitude ou pouca crítica poderia ser feita à alteridade ou à falta dela nessas obras se não fossem elas mesmas a indicarem a

existência desses seres como sujeitos potencial, senão completamente, sencientes e conscientes não só de seus arredores, mas, principalmente, de sua existência, de sua mortalidade, e de sua necessidade de entrelaçamento afetivo com outros. Mais que aspiradores de pó automáticos, lâmpadas inteligentes ou quaisquer aparatos tecnológicos que convenientemente utilizamos em nossas vidas cotidianas, esses seres híbridos são trabalhados como indivíduos, inerentemente complexos, capazes de refletir a respeito de si e distinguirem-se uns dos outros. Escravos dos humanos e, quiçá, da condição humana, os androides reforçam a incapacidade da humanidade em lidar com suas diferenças e em conceber aqueles Outros como dignos de alteridade. Logo, a literatura, enquanto processo materialmente histórico, abarca em si essas antíteses de formação intelecto-cultural do homem, sempre disposto a discutir seu convívio no campo teórico, mas sem reconhecer, na vida prática, como a história da humanidade está pautada na escravização, exploração e destruição dos outros para benefício próprio.

De todo modo, ao nos debruçarmos sobre o romance *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, vemos como esse processo é exaustivamente mais agonizante quando percebemos que esses androides são caçados e aposentados por homens cuja condição de vida e sobrevivência em nada diferem daquelas de quem eles caçam. Deckard é um homem casado, de meia-idade, que não pode se mudar para fora da Terra porque depende de sua profissão para conseguir qualquer pagamento. De modo parasitário – condição natural do mercenarismo atrelado ao caçador de recompensas –, Deckard precisa viver em meio à pobreza e à miséria para sobreviver, fato que o leva, paradoxalmente, a experimentar a mesma pobreza e miséria. Na Terra, tem mais chances para capturar os párias com os quais sustenta sua sobrevivência. Na obra, sugere-se que ele recebe um bônus de U\$ 1000 a cada um que consegue aposentar. Ao descobrir que seis androides, da série Nexus-6 – a mais avançada e recente série de ciborgues feita até então –, rebelaram-se de suas condições nas colônias e fugiram para a Terra, o protagonista tem a oportunidade de ganhar um bom pagamento na eventual captura deles. No entanto, o que salta aos olhos durante a leitura diz respeito a como Deckard pretende usar esse pagamento, se recebido: para substituir sua ovelha elétrica por um animal real.

Isto é, em uma vida na qual ele não goza das benesses do capital às classes abastadas e exploratórias, em uma vida na qual a miséria o cerca constantemente e na

qual o risco de uma mutação genética derivada do contato perpétuo com os efeitos nucleares que ainda assolam o planeta, o que satisfaria o protagonista seria conseguir um animal de verdade, o qual teria efeito decorativo em sua vida. Naquelas condições, um animal vivo/verdadeiro/orgânico ocupa as mesmas funções de um bem vendável, como eletrônicos e indumentárias, à nossa vida, dentro da estética e ética do capital: ascensão social e diferenciação das classes menos abastadas. Deckard sofre por saber que um dia teve uma ovelha real, a qual teria morrido por envenenamento acidental quando ele mesmo não checkou corretamente a ração dela e permitiu que um cabo de ferro enferrujado continuasse em sua alimentação. Sofre por saber que poderia ser visto como melhor que os outros, com a mesquinha certeza de que um animal de verdade, com função decorativa apenas, separá-lo-ia dos outros, da ralé, da pobreza. Ele, caso tivesse esse animal, não faria mais parte dos indesejáveis, dos recusáveis, dos ignoráveis.

Se a ironia dessa situação ainda passa despercebida, note-se, ainda, que a condição de vida dele e das pessoas em condições absolutamente subalternizadas é, fundamentalmente, a mesma daquela pela qual os androides passam: exploração, medo, morte. Mais que isso, a ironia ainda reside no fato de que, com o dinheiro provindo do extermínio de androides, Deckard poderia substituir sua ovelha ciborgue, a qual ele possui e a que aos vizinhos e colegas nunca confessa ser ilegítima, uma vez que isso lhe colocaria em situação desigual socioeconomicamente, por uma ovelha orgânica, real. Não haveria melhoria em sua vida, não haveria ascensão social legítima, não haveria modificação sincera nas condições de existência da personagem, apenas uma simulação de melhora e de status. Esse simulacro de ascensão social demonstra bem como os próprios objetivos do protagonista alinham-se a uma vida em espera, a uma pseudo-existência, pouquíssimo ou nada distinta daquela dos androides em fuga.

É justamente nesse processo ambíguo de relações sociais e humanas – ou, melhor, não somente humanas mais – que a obra em questão mostra a falha fundamental de Deckard, no que concerne à compreensão do Outro. Embora a personagem tenha lampejos de autoconsciência e de reflexão social e que, por momentos, mostre tendências à subjetividade e à tentativa de empatia quanto aos diferentes, inclusive, quanto aos androides, a condição *sine qua non* de sua existência é a de buscar a manutenção de seu *status quo*, não a de buscar alterá-lo. Deckard caça ilusões de

melhora. Isso fica visível na questão dos animais que envolve a sua jornada, na incapacidade de reflexão sobre sua vida em um planeta dizimado, na sua inabilidade em buscar laços afetivos mais concretos com aqueles a seu redor, inclusive, com sua própria esposa, com quem convive, muitas vezes, numa espécie de acordo formal mais que afetivo. Mas, principalmente, fica visível na sua proposital tentativa de fazer dos Outros nada mais que justamente isso: outros. Assim, lê-se:

Evidentemente, o robô humanoide constituía um predador solitário. Rick gostava de pensar neles dessa maneira; fazia mais suportável seu trabalho. Ao aposentar, isto é, matar um *andy*, ele não violava a regra de vida estabelecida por Mercer. *Matarás somente os assassinos*, Mercer lhes havia dito no ano em que as caixas de empatia chegaram à Terra pela primeira vez. (Dick, 2017, p. 73).

Frisemos aqui a locução *gostava de pensar*. Em um processo pensado, Deckard prefere enxergar os androides como predadores, ou seja, assassinos e caçadores, para além de qualquer outra noção identitária. Tal tentativa de autoconvencimento inibe o caçador de recompensas de enxergá-los como potenciais seres sencientes, dotados de vontades e, por que não, subjetividades. Ademais, esse raciocínio, se é que podemos considerá-lo como tal, evitava que Deckard percebesse nos Nexus-6 indivíduos muitíssimo similares a ele mesmo: sem vastas perspectivas futuras, com um caminho quase predestinado à servidão, incapazes de alterarem trajetórias que parecem ter sido já traçadas a eles. No caso dos androides, seu tempo de vida baixíssimo (para que não possam, em momento algum, ascender como “substitutos dos homens”), que os leva a questionamentos a respeito da própria mortalidade, e sua inescapabilidade para a servitude, tendo, como única função, o trabalho escravo. No caso de Deckard, a mesma mortalidade, a cada dia mais latente em um planeta destinado ao genocídio nuclear e a mesma servidão, representada pelo trabalho irrefletido do qual ele não pode fugir, uma vez que representa sua única forma possível de acúmulo mínimo de capital. Mais que isso, os ciborgues seriam solitários, fator auxiliador para que esses seres possam ser vistos como exteriores e, portanto, errados, na típica divisão dualista que nega o *eu* que pode existir nos *outros*. Dado que o homem é um animal absolutamente sociável, percebe-se como a transformação do Outro em alguém insociável, que não pode participar do domínio cultural coletivo, é suficiente para outremizá-lo, em um

procedimento que rechaça a alteridade – que seja a empatia, para ficarmos em caracteres ainda mais simples – para fomentar somente o desprezo e a rejeição.

Ademais, é importante observarmos como o fator religioso ainda é sabiamente utilizado no romance com vistas a uma dúbia demarcação de limiares de empatia. Deckard se separa pseudo-conscientemente dos andróides porque, ao pressupor dogmas de sua religião, o *Mercerismo*, ele sabe que o extermínio do Outro é equivocado, mas tem de justificá-lo para sobreviver dentro da lógica estrutural de uma sociedade capitalista. O animal real que ele tanto deseja tem preços e condições de juro altíssimas no momento da aquisição – a despeito, inclusive, de qual animal é. Do rato à ovelha que tanto ocupa a memória de Deckard, nessa paisagem desolada e infértil, qualquer animal verdadeiro é raridade e, portanto, caro. Logo, projeta nos andróides a noção de assassinos inescrupulosos, incapazes de empatia, autocompreensão e livre arbítrio, com o intuito de justificar um dos mandamentos de sua religião, a qual permite o assassinato apenas quando esse é cometido contra aqueles que já tolheram a vida alheia também. A propósito do *Mercerismo*, ele é descrito como uma religião que oferece uma experiência compartilhada entre seus seguidores, permitindo que eles entrem em contato com um ser divino chamado Mercer. Os seguidores de *Mercerismo* usam um dispositivo chamado “caixa de empatia” para se conectar telepaticamente uns com os outros e com Mercer. Por meio da caixa, eles sentem a dor e o sofrimento dos outros, bem como a compaixão e a empatia. Tanto é que Deckard estabelece alguns comentários a respeito da religião, da caixa de empatia e como essa relação poderia ser interpretada pela perspectiva humana. Alinhando-se ao excerto anterior, tem-se que:

Empatia, certa vez ele havia concluído, deveria ser limitada aos herbívoros ou talvez onívoros que pudessem abandonar uma dieta à base de carne. Porque, em última análise, o dom da empatia ofuscava as fronteiras entre caçador e vítima, entre vencedor e vencido. Durante a fusão com Mercer, todos ascendiam juntos ou, quando o ciclo chegasse ao seu fim, caíam juntos na vala do mundo tumular. Estranhamente, esse vínculo parecia um tipo de seguro biológico, embora de mão dupla. Contanto que alguma criatura experimentasse a alegria, a condição para todas as outras criaturas incluiria um fragmento dessa alegria. Porém, se qualquer ser vivo sofresse, para todos os demais a sombra desse sentimento não poderia ser inteiramente descartada. Isso faria um animal gregário como o homem adquirir um fator de sobrevivência mais elevado. (Dick, 2017, p. 72-73).

A começar, tomemos o fato de que a empatia é uma atividade coletiva na obra como processo analítico. O uso da caixa de empatia dentro da religião *Mercerismo* tem

uma função catártica bastante óbvia: fornecer à humanidade aspectos de coletividade e comunhão, sem nunca realmente permitir esses seres de praticá-los. Partamos diretamente desse pressuposto para estabelecer a personagem de Deckard dentro da obra e em relação aos androides que caça, aposenta e sobre os quais se sabota para não os ver como seres pensantes e independentes. Muito embora o exercício comunal seja parte da experiência humana e algo, inclusive, necessário à nossa vivência, processo ávido e prenhe de repercussões para o fomento da alteridade nos indivíduos e nos sistemas sociais, separá-lo completamente da experiência humana individual é condenar a empatia e, portanto, a alteridade, a entretenimento barato de telespectadores passivos. O romance sugere que a maior parte dos humanos que ainda habitam a Terra já se renderam, naquele momento, à religião de Mercer, o homem-mito que fornece a eles chance de redenção e comunidade. Isso significa dizer que, enquanto processo simbólico-religioso hegemônico, o *Mercerismo* tem forte influência na formação identitária e ideológica das personagens do romance, a ponto de elas determinarem suas ações a partir dos princípios *mercerianos*, muito similar ao que ainda é padrão dentro das sociedades humanas contemporâneas, em que a religião ainda ocupa espaço fulcral na delimitação de identidades. E na delimitação de preconceitos e separações, logicamente.

Deckard não concebe os Nexus-6 como humanos justamente porque seus princípios morais, a essa altura altamente obnubilados pelo discurso religioso, julgam aqueles seres como meras máquinas de extermínio, a serviço irrestrito e submisso dos humanos, afinal, “antes, o outro a sua hostilidade, constitui a minha solidão” (Han, 2020, p. 236). Abandonado de sua humanidade, no sentido de capacidade de reconhecimento do outro, e preso em sua proposital visão de mundo violenta, Deckard está sozinho em um mundo que o cerceia e o circunda de modo a torná-lo intolerante. Como se isso já não indicasse a falta de alteridade observável no processo e, por consequência, na mentalidade de Deckard, que se retroalimenta desse discurso para continuar trabalhando em aposentar os androides fugitivos, ainda temos de lidar com o fato de que a empatia, procedimento essencial a qualquer vivente e chave para que a alteridade seja possível, é resumível a uma caixa e a um evento similar ao de assistir à televisão ou ao de jogar um jogo virtual qualquer.

Usa-se a caixa, cria-se uma relação com Mercer e seus seguidores, e se recebe algum evento: um momento feliz experienciado por outro, um luto de alguém, um medo de outro, de modo que as sensações e os sentimentos, de fato, tenham consequências reais no corpo, inclusive as dores físicas, que se transmutam em dores e sequelas aos homens que participam da sessão de empatia fornecida pela caixa de Mercer. Embora, em um primeiro nível, essa ideia se aproxime do conceito de alteridade, ao supor a capacidade de conhecermo-nos e nos reconhecemos em nossas diferenças e experiências humanas compartilhadas, a bem da verdade, o que se tem é o contrário da alteridade. Reitero aqui as palavras de Han, quando esse sugere que “hoje não consumimos meramente as coisas, mas também as emoções com as quais são carregadas. Coisas não se pode consumir infinitamente, emoções, contudo, sim (Han, 2022b, p. 14). Isso é, o *Mercerismo*, com sua caixa de empatia e seus rituais de pseudo-compartilhamento, provoca muito mais um consumo da alegria e da tristeza, consumo esse distanciado inclusive dos eventos em si, do que uma compreensão mútua acerca das subjetividades dos seres. Consome-se a emoção, vende-se ritualisticamente a empatia, mas não se garante absolutamente qualquer tipo de reflexão posterior sobre a condição humana ou, por extensão e pensando no caso dos *andys*, a condição dos seres sencientes.

O filósofo ainda propõe, ao discorrer a respeito do consumo alienado e automatizado de emoções, condizente com uma sociedade que ele considera ter abandonado os rituais e construído uma topologia do presente, em que apenas o momento impera:

As emoções são mais fugazes do que as coisas. Não dão, assim, estabilidade à vida. Ao consumir emoção, além disso, não é com coisas que a gente se relaciona, mas consigo mesmo. Busca-se autenticidade emocional. O consumo de emoção intensifica, com a relação consigo narcísica. A *relação com o mundo* que deveria intermediar as coisas fica, desse modo, cada vez mais perdida. (Han, 2022b, p. 15).

Percebamos o caráter irônico do conceito de “autenticidade emocional” abarcado pelo pensador. Ora, se a relação com as emoções na pós-modernidade é pautada a partir do consumo, nem pode haver autenticidade nem aprofundamento emocional. No caso das sociedades pós-modernas, percebe-se isso a partir da expansão do capitalismo em todas as esferas sociais, por meio do consumo irrestrito e irrefletido, da ligação entre

prazer e compra e da própria venda da fé e da subjetividade como apetrechos alardeados como identitários, sem nunca, de fato, constituírem formas de identificação. Visto que “o espetáculo na sociedade representa concretamente uma fabricação de alienação” (Debord, 1997, p. 32), a venda da emoção age justamente na promulgação desses aparatos de restrição ao pensamento crítico, formulando seres destituídos de individualidade, consumidores da fé, do prazer, da tristeza, além dos produtos mercadologicamente tradicionais do capital. O intermeio do mundo e do externo é tolhido pela contemporânea relação narcísica do eu com a emoção e com a compra perpétua de *qualquer coisa*. Esse processo alienante volta-se contra a criação de comunidades e sistemas de significação e pertença, auxiliando na solidão do sujeito pós-moderno, absolutamente conectado, muito embora isolado de contatos sinceros com os outros. No caso de Deckard, a caixa de empatia se relaciona diretamente a essa sugestão, já que não há real interação entre os indivíduos, consome-se apenas a sensação fugidia provinda da fusão com a caixa e se usa essa religião e esse apetrecho como modos para justificar o rechaço ao outro e à compreensão genuína das potencialidades que a experiência de vida poderia fomentar.

Experienciar a dor, a perda e a alegria como meros eventos transmitidos por um vago alguém em pouco contribui para a experiência humana e para nossa real integração e aceitação de subjetividades, ideologias e identidades. Justamente por ser um processo alheio e no qual o indivíduo assume posição passiva, a de receber as vivências de outros sem nunca precisar conhecê-los, em que o conceito de integração é substituído pelo de interação, similar ao que ocorre em nossa era hipervirtual, na qual a conectividade quase infinita não resultou em verdadeira conexão, Deckard e, por extensão, o restante dos humanos na Terra são incapazes de se libertarem das amarras do sistema econômico, dos dogmas impostos pelo sistema religioso e dos preconceitos socialmente adquiridos como resultado dessas sistêmicas relações de opressão, preconceitos esses expressos uns contra os outros em situações como a do animal de estimação, que um deve ter para se sobrepor ao outro, e dos preconceitos contra os Outros, em um sentido metafísico, encapsulados e expostos na forma como os Nexus-6 são descritos e concebidos dentro da obra. É isso que Deckard não entende, mas que considera um “seguro biológico”. Um modo fácil e passivo de se sentir humano e parte de algo maior, sem ativamente ser necessário buscar a empatia e, posteriormente, a alteridade em suas relações comunais.

Seguro, aliás, aqui, assume caráter plurissignificativo mais uma vez, já que pressupõe tanto a segurança fornecida por um evento em que não é necessário nem sair de casa ou ver outros para acontecer, quanto a noção de contrato, acordo, tratado, visto que a personagem enxerga nesse processo sua garantia de humanidade e, assim, sua permissão para o extermínio dos androides, sem que haja repercussões morais para essas ações. Doravante,

[p]ara Rick Deckard, um robô humanoide fugitivo, que havia matado seu mestre, equipado com uma inteligência mais poderosa que a de muitos seres humanos, sem respeito pelos animais, incapaz de sentir uma intensa alegria empática pelo sucesso de outra forma de vida ou pesar por sua frustração – isto, para ele, sintetizava Os Assassinos. (Dick, 2017, p. 73).

Novamente, há um fundamento dual e paradoxal no processo de raciocínio de Deckard para tentar justificar suas ações e moralmente ser capaz de lidar com elas. Os Nexus-6 – na verdade, quaisquer androides – são Assassinos, com todos o poder que a maiúscula pode assumir para garantir que haja uma separação entre aqueles e esse, os híbridos e o nascido naturalmente. Mais que isso, há um sentimento de posse profundo atrelado à maneira como Deckard percebe os androides, uma vez que, para ele, a rebeldia que os motivou a negarem seu *status quo*, fugirem de suas condições e, por isso, matarem aqueles que os mantinham cativos significa tão somente um assassinato de um “mestre”. O dono que perde sua posse. Não obstante, ainda enxerga nos *andys* seres incapazes de respeitar e defender os animais, processo cognitivo de separação e rejeição risível, visto que, para os próprios humanos, os animais adquiriram função cosmética, servindo como base da estrutura de separação capitalista. Finalmente, ao cogitar os conceitos de empatia e alegria, sugere que eles seriam incapazes de experienciá-las, sem nem ao menos ponderar como os próprios humanos também são impossibilitados de sentir, genuinamente, tais sentimentos, já que essa atividade, naquele momento, é resumida pelas caixas de empatia e por uma experiência falseada coletivamente. No fundo, há, também, medo de Deckard, ao ver nesses seres simulacros do que a humanidade, talvez, poderia almejar ser: mais fortes e mais organizados coletivamente em prol de suas liberdades e demandas sociais.

Desse modo, percebemos que a rejeição do outro feita por Deckard no romance não apenas passa por um processo de indiferença, mas por uma construção ideológica, discursiva e estereotípica propositadamente formatada para fornecer subsídios que

tornem a repulsa e o posterior extermínio desses indivíduos aceitável e, principalmente, metafisicamente justificável. Nesse sentido, concordamos com Simmel quando pressupõe:

Indeed, if I do not deceive myself, the inner aspect of this outer reserve is not only indifference but, more often than we are aware, it is a slight aversion, a mutual strangeness and repulsion, which will break into hatred and fight at the moment of a closer contact, however caused. (Simmel, 1950, p. 415-416).

A reserva externa sobre a qual o sociólogo dispõe concerne aos sistemas e atos sociais que são formulados e executados com vistas à rejeição do outro. Partem-se de reservas – religiosas, morais, sociais, econômicas – exteriores, por definição, externalizadas nos discursos e nas políticas públicas, para faces internas. Nessas faces internas residem os preconceitos fundamentais que ainda tornam a sociedade desigual, especialmente na pós-modernidade, em que, por exemplo, a misoginia, o racismo, a xenofobia, a transfobia e o ódio de classes ainda são escancarados e explícitos na opinião pública, aceitos e internalizados pela população, muito embora a diluição de fronteiras – no amplo sentido de fronteiras geográficas, religiosas, étnicas, raciais e de gênero – que pode ser percebida nas últimas décadas devesse ter oportunizado uma visão menos condescendente com esses discursos retrógrados e conservadores.

O estranhamento que leva ao estrangeirismo, à outremização e à rejeição do outro como um aspecto coletivo e ontológico do eu. Nisso, associamos o pensamento de Simmel ao de Cavallaro, quando se assume que (1) *the cyborg is both a creature of myth and a creature of social reality*; (2) *the cyborg incarnates conflicting visions of power and powerlessness*; (3) *the cyborg embodies cultural fears and anxieties*. (Cavallaro, 2000, p. 45-46). Por isso, quando considerada a existência dos Nexus-6 no romance como factual e como elemento narrativo de discussão a respeito da não alteridade, percebemos que os *andys* ocupam espaços de mito e de criatura materialmente existente ao mesmo tempo, dado que são pré-concebidos como assassinos pelo próprio protagonista, ao passo que esse também os enxerga como proto-seres cuja existência lhe parece fugidia. Ademais, seriam concomitantemente incapazes de lidar com sua própria existência, enquanto ainda possuiriam força sobre-humana, chocando valores que unem, paradoxalmente, poder e impotência a eles, dada a incapacidade de eles fugirem ou conseguirem sobrevivência plena sem os humanos que

os criaram e que poderiam ser facilmente subjugados pela força física dos ciborgues. Finalmente, representariam os medos da humanidade, personificados pelos preconceitos ainda tão tolamente vociferados pelo discurso tradicional social. Se assim o pensarmos, perceberemos que as três conjecturas sugeridas por Cavallaro são avaliáveis dentro da cosmovisão do romance de Philip K. Dick, o que torna Deckard um pontual exemplo da ambígua visão da humanidade a respeito dos outros, dos corpos alheios, dos não eu.

Assim, “a singularização narcisista do ser humano, a instrumentalização do outro e a concorrência total destroem o clima de gratificação. Desaparece o olhar confirmador, reconhecedor” (Han, 2022a, p. 43). A empáfia humana em crer que cumpre um propósito ontológico e metafísico na Terra a inibe de perceber quão segregacionista essa relação se torna para com a própria espécie. Expulsos de um Eden autocriado, os humanos aderem a uma sensação de pertencimento falseada, sem que ao menos seja dada a oportunidade de reflexão. Como Han pressupõe, o viés narcísico pelo qual se examina a vida torna o sujeito fadado à singularização e, desse modo, à solidão, a uma individualização forçosa que em pouco contribui para a sua relação com o entorno e para com aqueles que habitam esse entorno. O outro torna-se objeto, instrumento pelo qual é possível conseguir algo, jamais sujeito. Esse objeto-homem, por sua vez, deve ser reiteradamente subjugado, posto em xeque e dissolvido de suas subjetividades. Nega-se a alteridade, repete-se a rejeição. No caso da cultura *cyberpunk*, nota-se que esse mote tem sido tônica das obras, como em *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, que utilizam o símbolo do androide justamente para exercitarem ensaios sobre a angústia da existência pós-moderna, sedimentada – com todas as conotações que a palavra sugere – nos detritos do capitalismo, na expulsão do outro e na incapacidade de formação de laços afetivos duradouros, em que o olhar subjetivo dá lugar à análise fria e despropositada, na qual seres são meras peças, ativos de um roto organismo político.

Tanto é que, durante o romance, ainda há outro momento importante que explicita a maneira pela qual Deckard enxerga os androides. Ao voltar a refletir sobre como ele gostaria de um animal de verdade, orgânico e vivo, que substituísse a ovelha falsa, elétrica, que ele havia adquirido com o único propósito de simular uma real, para que não sofresse julgamento de seus vizinhos e colegas por não ter um animal sequer, Deckard os compara aos androides. Antes dessa comparação, deixemos claro que o

mero fato de ter de substituir um animal vivo que ele não pode comprar por um artificial já beira o ridículo e explica bem a situação de conformismo à ordem estrutural e à ilogicidade do capital que compõem o processo de raciocínio dos sujeitos atravessados por esses sistemas na pós-modernidade. Mesmo assim, para além desse fato, Deckard conclui que os animais artificiais, “tal como os andróides, não têm a menor capacidade de apreciar a existência do outro” (Dick, 2017, p. 83). O protagonista imputa ao andróide e à ovelha elétrica a rejeição que ele mesmo sente contra ambos. Enxerga-os como seres incapazes de gostar ou de meramente compreender a existência dos outros, numa ambígua definição que, ao mesmo tempo, revela um homem preocupado e disposto a reconhecer que a alteridade, mesmo que ele nem saiba o nome do conceito, tem importância fundamental na mútua sobrevivência das espécies, e mostra, também, um homem alheio a sua própria condição, interpelado e atropelado pelos discursos e pelas ideologias que vocifera. Se a ovelha artificial é tão inútil assim, por que se endividar por ela? Se o andróide é tão automatizado e irrefletido assim, por que se sentir incomodado pela falta de alteridade e de reflexão que ele teria ao analisar os humanos? “A tirania de um objeto, pensou, que nem sabe que eu existo” (Dick, 2017, p. 83), afirma o romance. Essas indagações jamais são colocadas em cena por Deckard, que rapidamente suprime tais pensamentos para seguir com sua vida programada e repetitiva.

Para viver em paz consigo mesmo e com seus arredores, Deckard precisa enganar-se, confirmar uma totalidade de sua existência e uma negação plena da possibilidade de existência do outro, aqui representado pelos *andys*. Como Rodrigues (2007, p. 54) argumenta, “a totalidade é, no fundo, uma relação entre o Mesmo e o outro que destrói a identidade do Eu e a outremização do outro. Neste sentido, ela é sempre violenta em relação aos entes absolutos”. Numa concepção totalitária de universo do indivíduo, não há espaço para a relação entre o eu e o outrem. Os Nexus-6 agridem essa formulação de totalidade criada por Deckard, que precisa ver neles aquilo que não deseja analisar nas complexas relações sociais circundantes: a humanidade daqueles que não são eu. Conceber-se como total é ensimesmar-se e, portanto, tornar-se um simulacro do tudo, desfigurar-se identitariamente, desindividualizar-se. Deckard é humano e isso é a única coisa que lhe importa, essa totalidade definidora que lhe inibe a individualidade genuína e lhe rechaça a noção de empatia. Aqueles são inimigos e não são iguais a mim,

logo, devem ser descartados e considerados errados. O processo cognitivo usado por ele para justificar que a ovelha e que os andróides nem sabem que ele existe é exatamente o que demonstra essa noção de totalidade, visto que aponta para uma nova tentativa narcísica de ser o centro do universo e régua pela qual o mundo é definido.

CONCLUSÃO

Fredric Jameson (1991, p. 418) afirma que é o “*cyberpunk, henceforth, for many of us, the supreme literary expression if not of Postmodernism, then of late capitalism itself*”. Nesse sentido, é importante avaliar como a própria construção da cultura *Cyberpunk* e das narrativas que dela derivam estão imbuídas dentro do modelo de pensamento relativo ao final do século XX. Enquanto distopias, representam justamente o receio ocidental do que o futuro poder reservar à humanidade se o sistema econômico vigente permanecer como única forma de avaliação social e de vivência coletiva. Ademais, significariam, potencialmente, o atributo primordial do que representa a sociedade pós-moderna, envolta por uma tendência à destruição das fronteiras sociais, geográficas, políticas, econômicas e, inclusive, humanas. Vê-se, desse modo, que o estilo artístico está conectado a uma possibilidade relevante de iterações e pesquisas, visto que fomenta um debate acerca da contemporaneidade e de seus símbolos. Para além dessa definição,

Cyberpunk has been described as ‘hip, poetic, and posthuman’ (Targowsky); as ‘a postmodern literary-cultural style that projects a computerized future’ (Heim); as a ‘ubiquitous datasphere of computerized information’ (Person); as ‘a return to roots’ (Sterling); [...] as ‘a new form of existence, loosed from the bonds of the physical body’ (Jeschke); and as the ‘collision of punk sensibility – the unrest, the rebellion – with desk-top computers’ (Cadigan). (Cavallaro, 2000, p. 26).

No que concerne à teoria a respeito do que seria, fundamentalmente, a definição para *Cyberpunk*, percebe-se, a partir do trecho de Cavallaro, que as definições são múltiplas e partem de diferentes perspectivas, tanto dentro do âmbito do Estudos Culturais quanto dentro de perspectivas políticas e/ou artísticas. Mesmo assim, todas elas compartilham a noção de que *Cyberpunk* engloba obras que lidam com um futuro relativamente próximo, no qual indivíduos convivem consigo mesmos e com corpos

tecnologicamente alterados ou, até mesmo, com androides e/ou ciborgues, ao passo que a corrosão das metrópoles e das megalópoles, causada – quase sempre – devido a um exacerbado do capitalismo e da exploração de recursos e indivíduos que ele projeta, levou à individualização extrema do homem, ao rechaço do Outro e à impossibilidade de alteridade plena, enquanto a tecnologia – especialmente a virtual – permeia todas as atitudes de vivência coletiva, muito embora essa não esteja atrelada a qualquer tipo de riqueza.

Sequencialmente, para Amaral (2005, p. 174), “dentro dessa concepção de mistura homem/máquina enquanto algo apavorante, causadora de horror e espanto, o *cyberpunk* apresenta-se como parte desse aparato de engenharia do ser humano maquínico, como um eu eletrônico, um devir máquina”, elemento de análise essencial para que se tenha em perspectiva a forma como o rechaço ao Outro, dentro da cultura *Cyberpunk*, representa, também, um medo do *eu*, da transformação do indivíduo em ser maquinal dentro da lógica de pensamento e sequenciação do capitalismo, em que esse sujeito perde autonomia de sua identidade e passa a servir apenas como instrumento automatizado de repetição laboral, reificado em que “o imaginário maquínico apresenta-se como uma condição *sine qua non* da existência humana” (Amaral, 2005, p. 70). Dessarte, a metáfora do homem maquinal, transmutada ao símbolo do androide rechaçado dentro da cultura *Cyberpunk*, age como sistema de significação pelo qual é possível inferir o receio da sociedade ocidental pós-moderna em avançar na lógica do capitalismo, o receio dessa sociedade tornar-se, justamente, máquina. A falta de alteridade – visível nas obras e que almeja ser avaliada durante essa pesquisa – parte dessa premissa para exagerar preconceitos, infelizmente, ainda típicos dentro da vivência coletiva.

Filosoficamente, o “quem sou eu?” pressupõe, também, a existência da pergunta secundária “quem é o outro?”, seguida, invariavelmente, por tópicos que buscarão a explicitação das diferenças e minúcias que formam cada um desses indivíduos. O terreno comum entre a alteridade e o Outro é justamente esse, o da autocompreensão, aliada ao rechaço ou à aceitação de outrem. Esse preconceito, quando ocorre, pode ser causado por diversas características a serem analisadas, tais como: crença religiosa, sistema linguístico, sistema político, etnia, idade, gênero e, no caso do modelo cultural *Cyberpunk*, a concepção de ter ou não sido nascido. O híbrido entre homem e máquina,

assim, “*becomes essentially the man who has to place in question nearly everything that seems to be unquestionable to the members of the approached group*” (Schuetz, 1944, p. 502), em um mútuo jogo de aproximações e distanciamentos que levarão ao fomento da outremização. O androide, por sua natureza, coloca em xeque aquilo que o indivíduo considera comum à vivência habitual e se torna, portanto, epítome da negação e da incompreensão de uma sociedade incapaz de compreender a variedade de consciências presentes no universo da ficção *Cyberpunk*.

Assim, o que se busca pontuar é uma crítica ao capitalismo dentro da literatura pós-moderna, utilizando, para isso, um subgênero da literatura de ficção científica, o *Cyberpunk*, como instrumento base para a avaliação dessa crítica, visto que essas obras – tanto literárias quanto cinematográficas –, ao explorarem a criação de uma cidade abarrotada de tecnologia virtual e pobreza social, fornecem subsídios para que a própria urbe se torne projeto de segregação do sistema socioeconômico vigente, ao passo que, também, demonstram a tendência à exclusão e ao rechaço do *Outro* em suas mais diversas facetas – racismo, elitismo, misoginia, xenofobia, homofobia e, principal e abertamente, o segregar dos andróides, principais exemplos do subgênero –, agindo, portanto, como instrumentos essenciais à percepção de como a arte tem lidado com os conflitos-base da sociedade pós-moderna.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Adriana da Rosa. *Visões cibertemporais* - a inserção dos estudos de cyberpunk no campo da comunicação e da cibercultura. Sessões do Imaginário, Porto Alegre, v. 14, n. Dezembro, p. 70-81, 2005.

AMARAL, Adriana da Rosa. *Visões perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk: do romantismo gótico às subculturas: comunicação e cibercultura em Philip K. Dick.* – Porto Alegre, 2005. 291 f.

ANDERSON, Benedict. *Imagined Communities: Reflections on the Origins and Spread of Nationalism.* London: Verso, 1991.

CAVALLARO, Dani. *Cyberpunk and Cyberculture: science fiction and the work of William Gibson.* The Athlone Press, New Brunswick, NJ, 2000.

DEBORD, Guy. *A Sociedade do Espetáculo*. Trad. de Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

HAN, Byung-Chul. *A expulsão do outro: sociedade, percepção e comunicação hoje*. Trad. de Lucas Machado. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2022a.

HAN, Byung-Chul. *Hiperculturalidade: cultura e globalização*. Trad. de Gabriel Salvi Philipson. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2019.

HAN, Byung-Chul. *Morte e Alteridade*. Trad. de Lucas Machado. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2020.

HAN, Byung-Chul. *O desaparecimento dos rituais: uma topologia do presente*. Trad. de Gabriel Salvi Philipson. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2022b.

HAN, Byung-Chul. *Sociedade do Cansaço*. Trad. de Enio Paulo Giachini. 2. ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2017.

JAMESON, Fredric. *Postmodernism, Or the Cultural Logic of Late Capitalism*. Duke University Press. Durham, NC, 1991.

LÉVINAS, Emmanuel. *Totalidade e infinito*. Trad. de José Pinto Ribeiro. Lisboa: Edições 70, 1980.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Trad. de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: editora 34, 1999.

RODRIGUES, Tieguê Vieira. *A categoria da alteridade: uma análise da obra Totalidade e infinito, de Emmanuel Levinas*. 2007. 115 f. Dissertação (Mestrado em Filosofia) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007.

SCHUETZ, Alfred. *The stranger: an essay in social psychology*. The American Journal of Sociology, Chicago, v. 49, n. 6, p. 499-507, 1944.

SIMMEL, Georg. *The sociology of Georg Simmel*. New York: Free Press, 1950.

YOUNG, Liam. *Not for Us – Squatting the Ruins of our Robot Utopia*. Revista Architectural Design – Machine Landscapes: Architectures of the Post-Anthropocene, Oxford, v. 89, p. 126-135, jan.-fev. 2019.

FILMES E SÉRIES MENCIONADOS

AKIRA. Direção: Katsuhiro Ôtomo. Roteiro: Katsuhiro Ôtomo, Izô Hashimoto. 124 min. Cor, Som, 1988.

BLADE Runner The director's Cut. Direção: Ridley Scott. Produção: Michael Deely e Ridley Scott. Roteiro: Hampton Fancher e David Peoples. Intérpretes: Harrison Ford;

Rutger Hauer; Sean Young; Edward James Olmos e outros. Warner Bros; 1991. 1 filme (117 min), som, color. 35 mm.

BLADE Runner 2049. Direção: Denis Villeneuve. Produção: Andrew A. Kosove, Broderick Johnson, Bud Yorkin, Ridley Scott. Roteiro: Hampton Fancher. Intérpretes: Ryan Gosling, Harrison Ford, Jared Leto, Ana de Armas, Sylvia Hoeks, Robin Wright, Dave Bautista e outros. Sony Pictures; 2017. 1 filme (164 min), som, color. digital.

GHOST in the Shell. Diretor: Mamoru Oshii. Roteiro: Kazunori Itô. Produção: Production I.G. 83 min. Som, Cor, 1995.

LIVROS MENCIONADOS

DICK, Philip Kindred. *Androides sonham com ovelhas elétricas?* Trad. de Ronaldo Bressane. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2017.

Recebido em: 15/05/2023

Aceito em: 21/08/2023

Robert Thomas Georg Wurmli: Doutorando em Letras pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná - UNIOESTE, campus de Cascavel-PR. Mestre em Literatura Comparada pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná - UNIOESTE, campus de Cascavel-PR. Graduado em Letras Português/Inglês e respectivas Literaturas pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná - UNIOESTE, campus de Cascavel - PR. Integrante do grupo de pesquisa “Confluências da Ficção, História e Memória na Literatura e nas diversas Linguagens”. Tradutor Público e Intérprete Comercial do estado do Paraná, em Língua Inglesa.