

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO

CURSO ARQUITETURA E URBANISMO

A CULTURA CYBERPUNK NA ARQUITETURA E URBANISMO

Orientandos: Bianca Camêlo Ferreira Tomé

Pedro Alvarez Villas-Bôas

Prof. Orientador: PROF. LUIS OCTÁVIO ROCHA

RESUMO

Este artigo apresenta justificativas que demonstram o quanto o cyberpunk, subgênero da ficção científica, é adequado com a realidade presente. A partir disso, usá-lo como forma de conscientização dos rumos que grandes cidades estão sendo direcionadas e como isso cria um ambiente de alta tecnologia, porém baixa qualidade de vida. Estes são os preceitos da cibercultura¹ de William Gibson, Philip K. Dick, Bruce Sterling² e muitos outros autores deste tipo de literatura.

Palavra-chave: Cyberpunk. Arquitetura¹. Urbanismo. Cibercultura. Ficção Científica

INTRODUÇÃO

A ideologia e a cultura tecnológica iniciou-se após a década de 60, período em que surgiu a internet e a tecnologia se expandiu como nunca, trazendo para toda a população um grande fervor em relação a estas questões. Devido à inovadora intervenção dessa nova forma de comunicação e interligação global ocorreram muitas indagações e especulações sobre o futuro, interferindo diretamente na literatura e posteriormente no cinema, na música, na moda e nos costumes.

A influência gerada por essa nova era fez com que se desenvolvesse novas vertentes artísticas. O ideário de ficção científica ficou dividido entre dois movimentos: o “tecnotopista” e o “cyberpunk”, com propostas totalmente opostas.

¹ *Relação entre as tecnologias de comunicação, informação e a cultura, emergentes a partir da convergência informatização/telecomunicação na década de 1970. Trata-se de uma nova relação entre tecnologias e a sociabilidade, configurando a cultura contemporânea (Lemos, 2002).*

² *Autores que participaram do movimento cyberpunk na literatura por volta dos anos 80.*

Os “tecnopistas” visavam à qualidade de vida ao máximo devido a evolução tecnológica. Com todo o entusiasmo dessa nova maneira de enxergar a vida futura, surgiram também movimentos arquitetônicos com ideias utopistas. Eram eles os Metabolistas Japoneses que surgiram em 1959 com a concepção da cidade do futuro habitada por uma sociedade de massas caracterizada pela grande escala e estruturas flexíveis, acreditando em uma profunda influência do espaço e funcionalidade na sociedade e cultura do futuro; e o Archigram, um grupo de ingleses de 1961 que defendiam em seus projetos hipotéticos uma abordagem *high tech*³, com infraestrutura leve, explorando o universo das estruturas infláveis, computadorizadas, ambientes descartáveis e cápsulas espaciais. Também utilizavam a ideia de uma megaestrutura que se sobrepunha ao ambiente urbano, criando uma paisagem artificial em múltiplos níveis. Foram feitos diversos trabalhos artísticos relacionados a essa temática, como o filme Guerra nas Estrelas e a animação Jetsons.

Vendo que toda forma de tecnologia podia evoluir de forma exacerbada, foi criada oficialmente a outra vertente artística, no final dos anos 80 surgiu o “cyberpunk”. Este é um subgênero de ficção científica que ficou conhecida pelo enfoque de “Alta Tecnologia e baixa qualidade de vida” (“*High tech, Low life*”³), seu autor mais conhecido foi Willian Gibson, escritor de Neuromancer, Count Zero, Mona Lisa overdrive³, entre outros.

“A parte “cyber” do nome desse movimento reconhece o seu compromisso em explorar as implicações de um mundo cibernético no qual a informação gerada por um computador e manipulada torna-se uma nova fundação da realidade. A parte “punk” reconhece a sua atitude alienada e às vezes cínica para com a autoridade e o estabelecimento de todos os tipos.” (LANDON, 1968, p. 160.)

Japão, país referência em tecnologia no mundo, é muito utilizado de fonte de

³ Alta tecnologia. Caracterizada por utilização em grande escala de superfícies em vidro e estrutura metálica.

⁴ Chamada de “sprawtrilogy” é uma sequência de três livros cyberpunk do escritor Willian Gibson.

inspiração para esse autor, devido sua tipologia de edifícios verticalizados, número exagerado de habitantes e baixa qualidade de vida. Essa reação ocorre entre os autores no fim da Guerra Fria, momento que a nação nipônica começa a desenvolver fortemente na área econômica e tecnológica. Não sendo apenas um parâmetro, mas também colaborador desta cultura, que para os japoneses é popular, formou um costume cultural, com diversas animações consagradas como *Akira*⁵ (*Katsuhiro Otomo*⁶, 1982) e *Cowboy Bebop*⁷ (*Keiko Nobumoto*⁸ – 1998) e até mesmo moda alternativa de grupos de jovens japoneses de Harajuku⁹ onde o visual possui elementos com conceito pós-apocalíptico.

O mundo que conhecemos atualmente, apesar da não total proximidade com um mundo distópico cyberpunk, um lugar imaginário em que se vive em extrema opressão, desespero ou privação de qualidade de vida, mostra indícios de um futuro repleto de problemas. As cidades vão se tornando cada vez mais adensadas, tendo a necessidade da verticalização extrema de todos os edifícios para poder comportar a quantidade de pessoas e a qualidade de vida vai decrescendo nesse caminho. Barreiras visuais cheias de informações vão ficando cada vez mais presentes no cotidiano, impedindo a interação das pessoas que circulam nas ruas com a cidade, que cria perspectivas incomodas para pedestres.

A tecnologia não para de evoluir e a qualidade de vida não para de cair em diversos aspectos. Esse trabalho visa entender o pensamento dessa subcultura denominada Cyberpunk na questão urbanística e arquitetônica, e a partir disso relacioná-la a um provável futuro e presente das cidades existentes.

1. A CIDADE NO CYBERPUNK

A cidade no cyberpunk trata de um sistema totalitário, controlado por grandes empresas que possuem o poder estatal e as tecnologias encontradas em todos os

⁵ *Mangá japonês considerado clássico do estilo Cyberpunk. A história desenrola-se em Neo-Tóquio, uma cidade de Tóquio reconstruída depois de ter sido destruída na III Guerra Mundial.*

⁶ *Autor de mangá e diretor de anime. Em 2014, se tornou o quarto mangaká introduzido Eisner Award Hall of Fame em 2012.*

⁷ *Situada no ano 2071, a história de um grupo de caçadores de recompensa, que viajam na espaçonave Bebop.*

⁸ *Roteirista japonesa é conhecida por ter escrito o roteiro de Cowboy Bebop e Wolf's Rain.*

⁹ *Área ao redor da Estação Harajuku, na Linha Yamanote do bairro Shibuya em Tóquio, Japão.*

espaços da sociedade, cidades verticalizadas devido à superpopulação. A moradia ainda é a propriedade mais relevante para a vida, porém inquietantemente dominadora e hierarquizada por setores mais baixos a mais altos com infraestrutura controversa somada a poluição demasiada. Este é o universo cyberpunk. A figura da cidade em si é a peça fundamental desta literatura. As metrópoles são retratadas como caóticas, escuras, perigosas, degradada, categorizada por altimetria e com um adensamento absurdo de pessoas, fazendo com que os edifícios sejam gigantescos e claustrofóbicos.

“O ar da manhã – transbordando partículas radioativas acinzentadas por todos os lados, encobrindo o Sol – arrotava ao redor dele, infestando seu nariz involuntariamente, farejou a contaminação da morte.” (K. DICK, Philip, Andróides sonham com ovelhas elétricas? 1997, p. 20).

Os mais ricos viveriam na “cidade alta”, topos de edifícios que estariam dotados de todos os “privilégios merecidos” da população de alta renda. Já as populações de baixo poder aquisitivo viveriam na “cidade baixa”, os térreos e primeiros pavimentos de uma arquitetura altíssima e seriam desprovidas de um bom convívio com a cidade.

“Vivia sozinho em seu deteriorado edifício de milhares de apartamentos inabitados, que, como todas as partes constituintes, caía, dia a dia, dentro de uma enorme ruína entrópica.” (K. DICK, Philip, Andróides sonham com ovelhas elétricas? 1997, p. 32).

Iremos compreender as cidades distópicas, através desta pesquisa, que foram idealizadas por tantos autores dessa ramificação da cultura tecnológica, relacionar as cidades e arquiteturas atuais com as descritas no cyberpunk e mostrar que se não existir consciência de urbanistas, arquitetos, governantes e da própria população esse mundo retratado pode ser um futuro fronteiro a realidade, como também inspiração visual.

Distopia assim como utopia é algo além do possível, o limite ou perfeição. Levando isso em conta entendemos que, limitando a uma escala urbana, nossas cidades nunca vão ser as descritas por William Gibson. Porém, tratando do cyberpunk, podemos encontrar facilmente cidades em situações próximas, como Tóquio no Japão ou Las Vegas nos EUA.

2. ADENSAMENTO

O adensamento de uma cidade ao longo dos anos é um evento normal e vem sendo uma tendência bem forte em alguns locais do mundo. Com o crescimento da população, se inicia a verticalização dos edifícios, não só de cunho habitacional como de outros usos.

Segundo muitos especialistas em urbanização, o adensamento pode ser a solução para áreas degradadas das cidades, já que o crescimento vertical concentra pessoas, moradia e trabalho em uma região, diminuindo percursos e trazendo maior segurança para este local.

Essas cidades precisariam ser planejadas, teriam o caráter de adensamento, porém seriam mais fragmentadas e compactas, permitindo melhores soluções para infraestruturas urbanas.

Sem esse projeto prévio, o crescimento seria descontrolado e aconteceria de maneira empírica, privilegiando apenas o espaço edificado; poderia comprometer a qualidade dos espaços livres e vazios que promovem o “respiro” na paisagem, prejudicaria o meio ambiente e provavelmente possuiria problemas saneamento e transporte.

Um conceito que sempre aparece relacionado ao Cyberpunk, é o adensamento exacerbado das cidades. Podemos dividir esse crescimento em 3 momentos:

- 1 Ao longo dos anos a população aumenta de maneira descontrolada e para conseguir abrigar todas essas pessoas, se faz necessária a construção de edifícios gigantescos, extremamente verticalizados, porém sem nenhum planejamento urbano. Após o adensamento, não existiriam mais os vazios urbanos e a ocupação do solo seria de praticamente 100%.

- 2 Com essa verticalização, para permanecer o caráter hierárquico imposto pelo poder aquisitivo, tantos os edifícios quanto a própria cidade seriam divididas em níveis. A elite ficaria no topo dos edifícios, já os mais pobres, ficariam nos térreos. As vias não ficariam apenas nas cotas do solo, e sim em várias cotas “aéreas” ligando os pavimentos superiores.
- 3 Por último, o adensamento teria um caráter negativo, apesar de necessário. A infraestrutura não daria mais conta de toda a população da cidade. Não possuiria mais saneamento básico adequado e energia elétrica, as tubulações em geral seriam externas nos térreos. A poluição provocaria diversos problemas de saúde. Não existiriam mais espaços com áreas verdes ou com pequenas praças, construções ou parques, não contendo nenhum resquício de ambientes públicos para convívio dos moradores. Quanto mais próximos ao solo, pior seria as condições de vida, nem ao menos essa parte da população poderia ver a luz do sol, já que os edifícios tão altos, fariam uma gigantesca sombra em todo o térreo e pavimentos mais baixos.

No caso do Cyberpunk, a cidade apenas vai acontecendo, sem nenhum planejamento e com o pensamento visando apenas o lucro do empreendedorismo. Se o adensamento acontece sem estudo, a infraestrutura, os moradores e o ambiente ficam prejudicados.

Notamos que algumas características desse conceito da ficção científica, vêm aparecendo em diversas cidades, então aparece a dúvida: A vida realmente imita a arte?

4. LAS VEGAS

Em Las Vegas¹⁰, Nevada, uma cidade mundialmente conhecida por seus casinos e jogos de azar legalizados, possui também a característica de ser a cidade mais populosa e de maior crescimento do estado. Essa área urbana está

constantemente em desenvolvimento econômico devido ao turismo.

A arquitetura e urbanismo em Las Vegas é desligada dos conceitos atuais de projeto, possuindo como característica principal o espelhamento de ícones pops, como é apontado por Luis Espallargas Gimenez¹¹ em sua resenha sobre o livro "A cidade dos prazeres"¹² da arquitetura histórica, como pirâmides, estátuas, templos, castelos e monumentos. Deixando claro a sua informalidade e descompromisso com o moderno, criando conceitos que ampliam os pastiches que são vistos na "strip"¹³ junto de inúmeras fontes de luz usadas para convidar os pedestres.

Junto dos problemas estéticos, também podemos reconhecer os urbanísticos. Na cidade dos prazeres foram construídos labirintos de túneis que escoam a água da chuva. Porém, estes dutos tiveram seus espaços apropriados para preencher outro problema, a moradia de mais de mil habitantes. Estes, sem infraestrutura ou condições mínimas para viver dignamente, por exemplo água ou luz, em uma cidade conhecida por seus desenvolvimento monetário, grandiosidade e iluminação. O repórter Matthew O'Brien¹⁴ desceu no subterrâneo para entrevistar, descrever e fotografar essa realidade, colocando tudo em seu livro "Beneath the Neon: Life and Death in the Tunnels of Las Vegas".

No livro de Matthew, fica claro que alguns aspectos da literatura cyberpunk são realidade na maior cidade de Nevada. Características como viver no ambiente claustrofóbico da "cidade baixa", o acesso a alta tecnologia e qualidade de vida apenas para aqueles que estão acima e não para aqueles que estão abaixo do neon de Las Vegas, a escuridão dos túneis-moradias em contrapartida dos arranha-céus que comportam hotéis de luxo e por fim o péssimo ambiente poluído e perigoso.

5. TÓQUIO

¹⁰ Cidade situada no sul de Nevada nos EUA.

¹¹ Professor desde 2007, do Instituto de Arquitetura e Urbanismo da USP.

¹² Resenha escrita a partir do livro "Aprendendo com Las Vegas" de Robert Venturi, 2003.

¹³ Secção de 6,7km da Las Vegas Boulevard, onde se localizam a maioria dos hotéis e casinos.

¹⁴ Autor e jornalista norte americano que escreveu Beneath the Neon: Life and Death in the Tunnels of Las Vegas, 2007.

A cidade mais populosa e famosa do Japão é mundialmente conhecida por seu pioneirismo em tecnologia, mas também por sua densidade muito exacerbada e falta de espaço. Estas características remetem a cultura cyberpunk que é considerada “pop” no país nipônico, entre os japoneses é muito comum o consumo de mangás¹⁵ e animações com essa temática. Por exemplo a película “Animatrix”, de 2003, composta por uma série de animações dirigidas por Shinichiro Watanabe, Koji Morimoto, entre outros, com histórias paralelas dentro do universo Matrix dos irmãos Wachowski¹⁶ filme de 1999 que toma como base essa cibercultura dos anos 80 ou o quadrinho “Akira” de 1982, escrito e ilustrado por Katsuhiro Otomo seguindo a mesma temática.

Tóquio não é apenas consumidor deste universo que é pop no Japão, é também a referência usada pelos autores para escrever sobre o universo cyberpunk, como o autor Willian Gibson em “Neuromancer”, livro que popularizou essa cultura no mundo. Gibson usa o maior modelo da humanidade nos anos 80 em questão de tecnologia para ambientar seus personagens no mundo distópico e futurístico, nesse livro possuem passagens que exemplificam o espaço urbano cyberpunk, remetendo a escuridão da cidade se contrapondo a iluminação em neon, como:

“Em Chiba, viu seus neoienos desaparecerem numa rodada de dois meses de exames e consultas. Os homens das clínicas clandestinas, sua última esperança, haviam admirado a expertise com que ele fora mutilado, e lentamente balançaram suas cabeças em negativa. Hoje ele dormia nos caixões mais baratos, os que ficavam perto do porto, embaixo das lâmpadas halógenas de quartzo que iluminavam as docas a noite inteira como vastos palcos; onde você não conseguia ver as luzes de Tóquio por causa do brilho do céu de televisão [...]” (GIBSON, Willian, Neuromancer, p.25).

Esse ambiente cercado por edifícios e luzes neon pode ser visto no filme cyberpunk de 1982, Blade Runner, dirigido por Ridley Scott, que mostra um agente

¹⁵ Mangá é o estilo usado no Japão para a criação de quadrinhos

¹⁶ Andrew Paul Wachowski e Laurence Wachowski, cineastas, produtores e roteiristas nos EUA, conhecidos por seu filme “Matrix”, 1999.

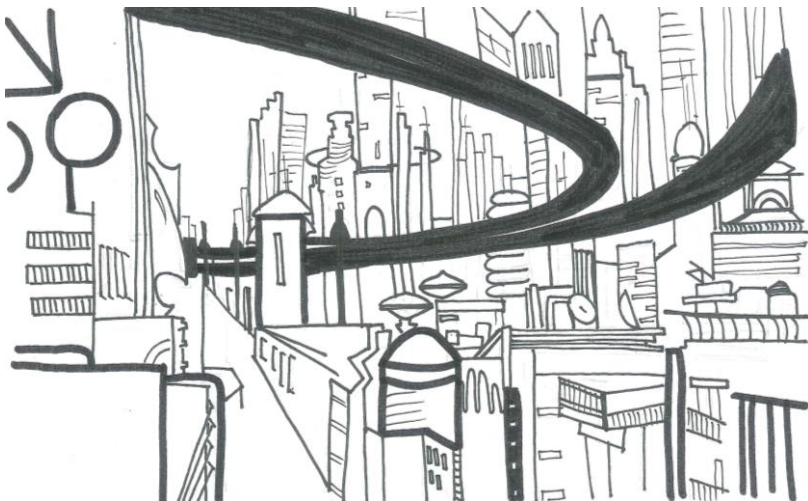
caçador de replicantes em uma versão futurista de Los Angeles. A referência ao espaço urbano nipônico fica muito claro devido aos kanjis desenhados nos letreiros luminosos que criam o clima tecnológico da película, além das roupas que remetem a moda kei¹⁷ no Japão.

6. CONCLUSÃO

A partir do artigo podemos concluir que a ficção na literatura, quadrinho, animação ou cinema, com o devido tempo, pode nos apontar ou influenciar como será o futuro. Observamos que o crescimento exacerbado das cidades, o adensamento e a vida urbanizada é uma verdade que tende a aumentar ainda mais, a partir disso é possível construir um paralelo entre a realidade e universo distópico cyberpunk encontrado nos livros de Willian Gibson e Philip K. Dick e em filmes como Blade Runner e Animatrix. Por exemplo o fato de famílias viverem na “cidade baixa”, nos dutos de escoamento da chuva sem nenhuma infraestrutura, em Las Vegas nos Estados Unidos, ou na cidade de Tóquio, onde o pouco espaço que existe é ambientado pela alta tecnologia, além do adensamento exagerado da cidade mais populosa do Japão.

O aumento descontrolado da população, assim como os municípios cada vez mais verticalizados e sem locais de respiro devido à falta de espaço, o crescimento da hierarquização urbana, a diferença que o capital impõe nas moradias de alto a baixo padrão, somados a proximidade cada vez mais pessoal do meio tecnológico e o meio natural que podemos encontrar na vida urbanizada nos faz refletir: “a vida realmente imita a arte? ”

¹⁷ *Moda alternativa que surgiu na década de 1980, conhecida entre os adolescentes que frequentam Harajuku.*



Croqui cidade cyberpunk, por Bianca Tomé, 2015.



Croqui elevação esquemática cidade cyberpunk, por Pedro Villas-Bôas, 2015.



Croqui cidade cyberpunk em Blade Runner, por Pedro Villas-Bôas, 2015.