



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CAMPUS III  
CENTRO DE HUMANIDADES  
DEPARTAMENTO DE LETRAS  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM LETRAS INGLÊS**

**MILENA CRISTINA DE MELO CRUZ**

**LITERATURA *CYBERPUNK*: ESTUDO COMPARATIVO PÓS-HUMANO ENTRE  
*NEUROMANCER* (1984) POR WILLIAM GIBSON E *CYBERPUNK: MERCENÁRIOS*  
(2022) POR HIROYUKI IMAISHI**

**GUARABIRA  
2024**

MILENA CRISTINA DE MELO CRUZ

**LITERATURA *CYBERPUNK*: ESTUDO COMPARATIVO PÓS-HUMANO ENTRE  
*NEUROMANCER* (1984) POR WILLIAM GIBSON E *CYBERPUNK: MERCENÁRIOS*  
(2022) POR HIROYUKI IMAISHI**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Graduação em Letras Inglês da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciatura Plena em Letras Inglês.

**Área de concentração:** Literatura e Cinema

**Orientador:** Prof.<sup>a</sup> Me. Aline Oliveira do Nascimento

**GUARABIRA  
2024**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

C955li Cruz, Milena Cristina de Melo.  
Literatura *cyberpunk* [manuscrito] : estudo comparativo pós-humano entre "*Neuromancer*" (1984) por William Gibson e "*Cyberpunk: mercenários*" (2022) por Hiroyuki Imaishi / Milena Cristina de Melo Cruz. - 2024.

46 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Inglês) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2024.

"Orientação : Profa. Ma. Aline Oliveira do Nascimento, Coordenação do Curso de Letras - CH. "

1. Ficção Científica. 2. Literatura e Cinema. 3. Sociedade.  
4. Animação Japonesa. I. Título

21. ed. CDD 813.0876

MILENA CRISTINA DE MELO CRUZ

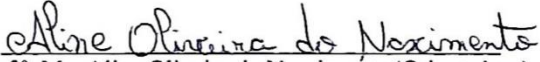
LITERATURA *CYBERPUNK*: ESTUDO COMPARATIVO PÓS-HUMANO ENTRE  
*NEUROMANCER* (1984) POR WILLIAM GIBSON E *CYBERPUNK: MERCENÁRIOS*  
(2022) POR HIROYUKI IMAISHI

Trabalho de Conclusão de Curso ou Tese ou  
Dissertação apresentada ao Programa de  
Graduação em Letras Inglês da Universidade  
Estadual da Paraíba, como requisito parcial à  
obtenção do título de Licenciatura Plena em  
Letras Inglês.

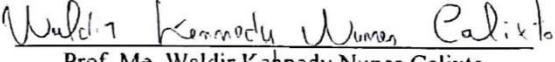
Área de concentração: Literatura e cinema.

Aprovada em: 31/06/2024.

**BANCA EXAMINADORA**

  
Prof.<sup>a</sup> Mc. Aline Oliveira do Nascimento (Orientadora)  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

  
Prof. Dr. Auricélio Soares Fernandes  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

  
Prof. Me. Waldir Kennedy Nunes Calixto  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Aos meus familiares por todo apoio recebido nesta jornada, à professora Aline por toda orientação neste sonho, e ao meu bem João Paulo, por ter me dado a inspiração tal qual buscava para este trabalho.

## AGRADECIMENTOS

A Deus, por ter me apresentado pessoas tão maravilhosas as quais transformariam minha vida para melhor, a oportunidades dadas por meio de ti e a fé tal qual reabastece meu ser, construindo novas forças.

A meus familiares, em especial minha mãe, por todo apoio recebido durante meus estágios e em todo percurso acadêmico.

A professora Aline, por me receber como orientanda, muito obrigada por acreditar em meu potencial, este trabalho é fruto de seu suporte em minha capacidade.

As minhas 3 melhores amigas de curso, Ana Maria, Joscielen Oliveira e Brunna Ferreira, por terem transformado minha graduação em um momento mágico e por terem constituído memórias tão deletáveis em tempos difíceis, a vocês, as três estrelas Marias que guiaram esse caminho.

A amigos como Tarcísio, Isabele e Dulce, vocês restituíram minha esperança nos dias de grande obstáculo.

Aos professores do Curso de Licenciatura em Letras Inglês, em especial, Jenison Allison, Clara Mayara e Villian Mangeira, os quais inspiraram a realização desta pesquisa.

A meu bem, João Paulo, por também ter inspirado a escrita e realização deste trabalho, em especial por ter me auxiliado neste percurso, com amor e ternura em todos os momentos, em toda situação, a você que ilumina minha jornada.

A minha amiga *Kiyomi*, fã ávida de *Pokémon* e *Slipknot*, só tenho a agradecer por seu apoio meu trabalho, tanto na área da escrita como na área artística, *thank you for being my friend, to all dreams becoming true, you are part of this.*

Aos meus amigos de ônibus, meu fundão, em especial, Silmara, Bia, Alicia, Vitória, Andson, Rafaela, Gerdson e Kaylane, por toda pequena alegria vivida, por toda diversão em dias cansativos, a vocês que reúnem felicidade onde passam. A arte, por sempre ter estado ao meu lado, tal qual apesar de ser tão ínfima à sociedade, entretanto, como toda joia rara, vem mostrar o seu poder, na escrita e na voz humana.

A você, leitor de meu trabalho, que sua voz também possa ser alcançada, e que sua fraqueza, por meio de seus esforços, também possa atravessar limites, assim como as lagartas buscam casulo e se tornam belas borboletas, voe além. Você não é e jamais será um fracassado, você pode errar, você é humano, não está sozinho, olhe ao redor e verá, é esse o céu azul de seus sonhos.

“O futuro está lá... olhando para nós. Tentando entender a ficção em que teremos nos tornados” William Gibson.

## RESUMO

O presente trabalho obtém como objetivo central, apresentar conceitos intrínsecos ao subgênero de ficção científica literária conhecido por *cyberpunk*, assim como explicar acerca de suas principais concepções em relação a arte visual e literária, em destaque, discursar sobre elementos do pós-humano entre o universo *cyberpunk*, seu conceito distópico, e como este espaço transforma determinadas ações em meio social de forma pertencente as narrativas, utilizando, essencialmente, dos personagens, Case, em *Neuromancer* (1984), e David Martinez, na animação japonesa *Cyberpunk: Mercenários* (2022). O presente trabalho redige embasamento metodológico em Severino (2007), que provém definir a análise como explicativa. Por segmento, utilizamos também Amaral (2006), no que se refere a origem do subgênero literário *cyberpunk*, bem como Aranha (2019), Lima (2020) e Flávio (2014); enquanto Danko (2019) emprega estudos sobre a animação no Japão, sua história e características aplicadas na atual pesquisa. Em seguida, Santaella (2010), Pessini (2014) e Pogliési (2017) dialogam acerca da representação do pós-humano na atualidade. Quanto a análises discursivas sobre a obra *Neuromancer* empregamos Wehmuth (2021). Hutcheon (2013), Martin (2005), Bordwell e Thompson (2013) e Heller (2014), exploram por meio de suas conjecturas, a área audiovisual, seus cenários e simbologias. Destacamos como os resultados desta pesquisa deliberam discussões alusivas a temáticas carentes de estudo tanto na área literária como na área cinematográfica, por meio desta investigação construímos novas interações quanto a pertinência em análise de subgêneros literários, assim como ao estudo filosófico existente no pós-humano, igualmente a representação da decadência humana e a distopia literária e visual, atinente ao que significa, de forma simbólica, pertencer a humanidade.

**Palavras-Chave:** Ficção científica; Literatura e Cinema; Sociedade; Animação Japonesa.



## ABSTRACT

The present essay has the central objective, of introducing concepts related to the literary subgenre of science fiction known as cyberpunk, as well as portray the framework of main characteristics related to visual arts and literature, in emphasis, comes to elucidate posthuman elements in the cyberpunk universe, dystopians conceptions, and how this space changes determined actions in social environment, requisiting, essentially of the characters, Case in *Neuromancer* (1984), and David Martinez in *Cyberpunk: Edgerunners* (2022). This framework has methodology basis in Severino (2007), which provides the analysis as explicative. As segment we utilized Amaral (2006) in reference to the origin of the literary subgenre cyberpunk, as well as Aranha (2019), Lima (2020) and Flávio (2014); while Danko (2019) employs researches related to the animation in Japan, their story and characteristics applied in the current work. In sequence, Santaella (2010), Pessini (2014) and Pogliési (2017) dialogue about the posthuman representation presently. As for discursive analysis in reference to the work *Neuromancer* we utilized Wehmuth (2021), Hutcheon (2013), Martin (2005), Bordwell and Thompson (2013) and Heller (2014), which explore through their conjectures, the audio-visual, scenarios and symbology. We emphasize how the results of this research discuss about thematics needed of thorough studies among literary and cinematographic spheres, this investigation makes possible to comprehend, respectively, the relevancy of literary subgenre analysis, as cyberpunk and social standing, as well as the philosophical study existing in posthuman references, the human decay and dystopia, pertaining to what signifies, in a symbolic way, to belong in humanity.

**Keywords:** Science Fiction; Literature and Cinema; Society; Japanese Animation.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 01-</b> A cidade distópica em <i>Cyberpunk: Mercenários</i> .....	35
<b>Figura 02-</b> Supérfluo entorpecimento: A morte de Gloria Martinez .....	37
<b>Figura 03-</b> Lucyna Kushinada: entre contrastes de néon .....	39
<b>Figura 04-</b> A antecipação de cores no ambiente por David Martinez .....	42

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO .....	13
2 Origens do <i>cyberpunk</i> na literatura e a história da animação no Japão: relações entre arte e cultura .....	16
2 Literatura <i>cyberpunk</i> : onde estará o futuro?.....	21
3 Pós-humano em meio literário: visagens tecnológicas .....	24
4 Análise de personagens da ficção científica na literatura <i>cyberpunk</i> .....	28
5 Cinema em ação: simbologias e analogias em adaptações <i>sci-fi</i> .....	35
6 CONCLUSÃO .....	41
REFERÊNCIAS .....	45

## 1 INTRODUÇÃO

A literatura manifesta-se de diversas maneiras, sua formação escrita vai além da expressividade social, destacando-se também como meio artístico assim como reflete a humanidade a partir ou não do fictício, o fantástico baseado ou não pela utopia<sup>1</sup>, bem como seu oposto, referente a distopias<sup>2</sup>, neste contexto, o meio literário compõe grande acervo filosófico, sociológico, psicológico e cultural. A pesquisa observa conceitos existentes acerca de especificidades literárias, bem como cinematográficas, as quais, apesar de amplas, possuem exíguas análises sobre, como por exemplo o estudo de subgêneros *punk* em âmbito literário.

Assim sendo, o presente trabalho explora associações entre literatura e audiovisual, tendo como suporte o subgênero narrativo *cyberpunk*, tal qual decorre acerca do humano e da máquina a partir das perspectivas de suporte vitalício em altos níveis tecnológicos.

Este estudo averigua inicialmente o vocabulário utilizado nas obras de subgênero *cyberpunk*, suas perspectivas sobre o pós-humano e suas relações entre audiovisual e meio literário, entretanto, torna-se necessário especificar não somente acerca das obras analisadas em tópicos sequentes, mas caracterizá-las e explanar sobre o porquê existem subgêneros como o *cyberpunk* na literatura. Em instância, subgêneros literários constituem-se por organizar gêneros da literatura em tópicos secundários, como exemplo, a narrativa em verso, uma vez que seu objetivo diverge de acordo com sua categorização. Como exemplo temos a écloga, poema ambientado na natureza, que pode caracterizar-se a partir de um diálogo, bem como um monólogo, enquanto um descreve o protagonista por versos extensos, o outro é descrito de modo breve.

Desta forma, inicialmente, pode-se compreender que, subgêneros literários se encontram em divisões precisas, as quais se definem por suas características próprias, determinando então se uma obra é estabelecida por tal gênero, e o que vem posteriormente, que será seu subgênero. Observa-se a construção literária de narrativas diversificadas a partir de seus inúmeros feitos em narrativas distópica ou não, como a ficção científica<sup>3</sup>, uma vez que

---

<sup>1</sup>Em referência a More (2001), a utopia seria no mais, a representação da sociedade ideal, sua narrativa geralmente compõe aspectos referentes a evolução humana de forma positiva e a um ambiente sem guerras e conflitos gerais.

<sup>2</sup>Distopias, segundo Hilário (2003), expõem ideias contrárias a utopia, ilustrando espaços físicos onde o futuro é expresso de forma negativa, repleto de reflexões quanto a sociedade e o ser humano como causador de todo dilema.

<sup>3</sup>A ficção científica, também conhecida como *sci-fi*, ou FC, exercita papel categórico inicial literário enquanto o *cyberpunk* trabalha como um de seus subgêneros, a princípio tem-se ideia que o surgimento da ficção científica veio de maneira antecedente, ambientando anos depois a criação de subgêneros como o *cyberpunk*.

tem papel dinâmico e trabalha como espaço inicial, de forma a conceber novos âmbitos a partir de sua terminologia.

Além do *cyberpunk* como subgênero literário, pode-se encontrar seus derivados, tais quais são: *steampunk*<sup>4</sup>, *biopunk*<sup>5</sup>, *dieselpunk*<sup>6</sup>, entre outros. Ademais, o presente trabalho desenvolve breves análises referentes as influências da arte literária entre o *cyberpunk* e a sociedade, não somente quanto a suas origens nos anos 80, mas também em relação a perspectivas filosóficas entrelaçadas a características principais em seu espaço de narrativa.

A princípio, a presente pesquisa também desenvolve debates quanto ao cinema *cyberpunk* este o qual é aprofundado progressivamente por meio de estudo intrínseco a vigente área na atualidade, como exemplo, a existência de minisséries em animação que possibilitam ilustrações da temática além do que é conhecido como clássico.

Como fragmento de abertura, deve-se citar as bases processuais analisadas neste trabalho, que é dividida em duas por meio de investigação analítica da obra *Neuromancer* por William Gibson, publicado em 01 de julho de 1984, e a animação japonesa *Cyberpunk: Mercenários*, tendo como diretor Hiroyuki Imaishi, publicado em 13 de setembro de 2022.

Traços característicos acerca do pós-humano também são debatidos especialmente em relação a vida dos protagonistas de ambos os enredos. A pesquisa se define como explicativa, pois analisa o objeto de estudo sobre uma perspectiva de análise qualitativa, por meio das interpretações e métodos redigidos sobre o material fundamentado (Severino, 2007, p. 123).

Ademais, no que se refere a origem do subgênero literário *cyberpunk* temos Lima (2020), Amaral (2006), Aranha (2019) e Flávio (2014). Adiante, Danko (2019), desenvolve um mapeamento histórico sobre a animação no Japão, bem como suas características, o estudo crítico dessa área, perscruta tanto a produção cinematográfica na atualidade, assim como seus princípios precursores, ambos em discussão no último capítulo quanto as simbologias e analogias visuais agregadas. Em seguida, Santaella (2010), Pessini (2014) e Pogliési (2017) os quais abordam acerca da representação do pós-humano inerente a sociedade moderna.

Posteriormente, Martin (2005) e Bordwell e Thompson (2013) tornam-se fundamentos para investigação sobre os efeitos visuais no cinema, tal escopo justifica-se por meio de considerações feitas à arte visual do *cyberpunk*, resultado de um diálogo entre meio literário e cinematográfico.

---

<sup>4</sup>O *steampunk* é focado em ilustrar como seria a alta tecnologia na época vitoriana, cercado de maquinários divergentes entre o antigo e o novo.

<sup>5</sup>O derivado *biopunk* se caracteriza por meio do uso da biotecnologia, a qual serve tanto para a melhoria humana como para outros fins em sociedade.

<sup>6</sup>O subgênero literário *dieselpunk* se ambienta em meio as Duas Grandes Guerras, sua ferramenta de locomoção principal são motores a diesel.

## 2 ORIGENS DO *CYBERPUNK* NA LITERATURA E A HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO NO JAPÃO: RELAÇÕES ENTRE ARTE E CULTURA

O que determinava estéticas futurísticas na visão de alguns artistas nos anos 80? Por qual razão fora criado um subgênero literário para tratar de uma temática tão instável quanto o futuro?

Estas são algumas das indagações presentes no mais conhecido subgênero de ficção científica: *cyberpunk*. A princípio usado nos anos de 1980 como sinônimo de rebeldia, o movimento *punk* teve influência na música durante os anos de 1970, tendo como principal característica a criticidade política, social e representatividade de subculturas.

O movimento *punk* abarca a arte em seu todo indo além da musicalidade, trabalhando tanto estética, desde roupas a estilos de cabelo e maquiagens, bem como a expressividade artística da época; a construção de tal esfera apoiou diversos artistas como ocorreu com Derek Jarman<sup>7</sup>.

Conseqüentemente, surgem então os subgêneros literários construídos pelo mesmo movimento da década de 80, sendo *cyberpunk* uma das principais correntes utilizadas em tal processo, que de mesmo modo, mantinha como uma de suas características a rebeldia e luta contra o poder político e social de uma época. O presente capítulo dialoga acerca do movimento *cyberpunk* na literatura, em destaque as suas vertentes numeradas por dois vieses, estes sendo: subgênero literário de ficção científica e uma perspectiva mundializada pelo hodierno.

Tais ângulos desenvolvem a narrativa *cyberpunk* além de seu meio literário, e retratam a pluralidade cultural e história de suas marcas e origens na rebeldia jovem, que surgiu na década de 60 por meio da cibercultura<sup>8</sup>:

O *cyberpunk* é sombrio e degradado, onde a tecnologia em rede domina todos os aspectos da vida cotidiana, seja no particular ou no privado. Empresas multinacionais gigantes substituíram o Estado como centros de poder. O sistema é extremamente totalitário e está sempre presente sua forma de resistência, sua travada batalha contra os excluídos. Seus anti-heróis, rebeldes revolucionários,

<sup>7</sup> Escritor, pintor, cineasta, e ativista homossexual britânico, trabalhou em suas obras a degradação de seu país e a luta pelos direitos Lgbtq+, um de seus filmes mais famosos é *Caravaggio* (1996). Disponível em: < <https://revistacontinente.com.br/edicoes/164/derek-jarman--cinema-de-resistencia>>. Acesso em 21 Abril de 2024.

<sup>8</sup>De acordo com Lévy(1999), a cibercultura constitui habilidades, de cunho intelectual ou material, atitudes e modos de pensamento tais quais crescem gradativamente com o crescimento do ciberespaço, ou seja, o espaço virtual.

marginalizados e anárquicos que através de suas habilidades *hackers*<sup>9</sup> ou em seus implantes cibernéticos encontram uma maneira de atacar tais corporações(Lima, 2020, p. 147).

Características distintas como degradação, controle e manipulação governamental por meio de avançada tecnologia, igualmente a reação de revolta dos personagens sobre sua situação social, expõem questionamentos necessários quanto ao cenário de introdução da internet e ambiente virtualizado.

A expressividade artística sobre esse exemplar obtém como oportunidade quebrar paradigmas sobre a existência dos *hackers* como incômoda ou perigosa a sua comunidade. A criação da cibercultura a partir destas perspectivas se relaciona aos jovens da década de 60 à diante, sobretudo em referência a estética do *cyberpunk* não somente no estilo de roupas e maquiagem, mas no contexto da sociedade fruto do desenvolvimento contínuo da tecnologia:

O *cyberpunk* trata da naturalização da desumanização, da insatisfação do homem levada ao extremo de desconstituir-se até fisicamente, da perda dos referenciais de valoração da vida, da descartabilidade dos seres e suas relações sociais, dentre outros aspectos. Na estética *cyberpunk*, não há estranheza, por exemplo, na ação de uma mãe que clona o filho morto, assumindo com naturalidade a cópia como original(Aranha, 2019, p. 267).

Tais construções existentes entre superficialidade do ser humano e a ação de desprender-se à realidade competem não só ilustrar algumas das características ativas da literatura *cyberpunk*, como também expressar a sociedade dos anos 80 tanto nos Estados Unidos, quanto em vários outros países onde tal subgênero viraria modelo cinematográfico no futuro.

Como exemplos dessa narrativa, encontramos: *Akira*, mangá publicado no ano de 1988, temos uma animação com também direção de Katuhiro Otomo: *Ghost in the Shell*, lançada na década de 90 e influenciada pela estética *cyberpunk* com direção de Mamoru Oshii; assim como *Neon Genesis Evangelion*, também da época de 90, serializada e dirigida por Hideaki Anno, entre outros. Áreas como literatura e cinema exploraram o sentimento de ansiedade humano quanto a tecnologia e sua criação, bem como, de forma materialista, suposições quanto ao futuro da economia mundial como a existência de robôs e ciborgues<sup>10</sup>:

É claro que a concepção de ciborgue se altera radicalmente com o passar do tempo, já que ele é tão fluído. Hoje, somos ciborgues pelas inúmeras pílulas que tomamos,

<sup>9</sup>*Hackers*, a partir da perspectiva de Souza (2013), se caracterizam por “dividirem”, ou produzirem ferramentas relacionadas ao meio tecnológico, vistos por muitos anos como um grupo criminal virtual, em especial a partir da década de 90.

<sup>10</sup>Organismo o qual incorporado a um espaço virtual, compete unir partes orgânicas e mecânicas de um corpo.

pela interação constante com aparelhos eletrônicos, com a íntima relação com computadores, etc. Instrumentos que aprimoramos em busca de algum tipo de desenvolvimento ou controle social. A questão de se enxergar como ciborgue muito diz sobre entendermos que estamos sujeitos a esse controle, que a tecnologia pode e é usada para a alienação e vigilância(Lima, 2020, p. 158).

Alguns destes pontos surgem inclusivamente na categoria de “capitalismo tardio<sup>11</sup>”, entende-se que o ser humano nesse gênero literário se centraliza sob a instabilidade emocional do ser, o qual se torna um dos fatores existentes em meio a narrativas *cyberpunk*.

Estes objetos de análise quanto ao presente modelo literário, apresentam os impactos deixados pela expressividade filosófica, sociológica, cultural e histórica da sociedade dos anos 80 e 90; tais pontos ocasionalmente refletem e debatem acerca dos métodos utilizados para ilustrar o espaço social daquela época, o que se torna um exercício inicial a ser consolidado quanto ao estudo e análise deste ambiente literário:

Talvez deva ser nesse interstício das discursividades entre a comunicação, a filosofia, a sociologia, a teoria literária e as teorias do cinema, que a análise arqueológica e genealógica, através de um objeto pertinente à cultura tecnológica — o *cyberpunk* — possa dar conta de dissecar essas marcas repetidas que ancoram o próprio sentido do sujeito contemporâneo (ou mesmo sua profetizada dissolução) (Amaral, 2005, p. 40).

Concepções inerentes do ser, a busca constante da perfeição e do humano imortal entram em contraste com a expressividade narrativa de diversas obras de cunho *cyberpunk*, sejam estas partes ou não de adaptações cinematográficas. Pode-se, ainda neste meio, citar o nome de *Júlio Verne*<sup>12</sup>, *Mary Shelley*<sup>13</sup> e *H.G Wells*<sup>14</sup> considerados pioneiros na construção do gênero ficção científica.

Tais características podem ser divergentes de acordo com seu subgênero, neste caso, narrativas distópicas, como exemplo, obras de subgênero *Steampunk* se diferem de narrativas *cyberpunk*; enquanto o *steampunk* trata de uma estética retrô, um passado alternativo onde a máquina a vapor é presente, o *cyberpunk* retrata o futuro, a tecnologia em sua máxima evolução. Ponderações acerca das motivações existentes nas características destacadas nestas

---

<sup>11</sup>Consoante a Nery(2021), é o conceito utilizado para ilustrar a época de capitalismo posterior à década de 1945, algumas de suas características estão impostas a modernização de empresas e aceleração de espaço urbano, e a baixa busca por mão de obra humana.

<sup>12</sup> Júlio Verne, nasceu em 1828, se tornou famoso por obras como *Cinco Semanas Em Um Balão* (1863), seus livros viriam a aguçar a mente de diversos autores ao redor do mundo, não somente devido a sua escrita fantástica e original, mas por sua previsão em diversos eventos os quais viriam a seguir previamente como a criação de submarinos e maquinários voadores.

<sup>13</sup>Autora Inglesa (1797-1851), sua obra mais conhecida é *Frankenstein* (1818), seguida por *Matilda* (1959) e *O Último Homem* (1826).

<sup>14</sup> Herbert George Wells (1866- 1946 ), foi um escritor britânico, ficou conhecido mundialmente por suas obras: *A Máquina do Tempo* (1895), *A Ilha do Dr. Moreu* (1896) e *O Homem Invisível* (1897).



narrativas retomam importantes discussões quanto a literatura como reflexo não só da ação humana, mas também de sua realidade:

A representação de humanidade como fraternidade cede lugar à uma humanidade como mero coletivo de seres. A desumanização simbólica faz do sujeito/personagem apenas um ser-no-mundo e não mais um ser-com-o-mundo. Diante do bombardeio de informações, da obsolescência de tudo (inclusive do orgânico), da mercantilização da vida, o humano (substantivo; e cada vez menos biológico) prevalece ao humano (adjetivo; ideologia) (Aranha, 2019, p. 262).

Ao passo que as ideias destacadas neste âmbito literário se tornam ambíguas, é possível compreender analogias de poder existentes no conflituoso pensamento humano em ambiente distópico. Tal processo, ligado a diversos conceitos de reconhecimento quanto ao abstrato sentimental e a perspectivas quanto a qualidade de vida na terra, se tornam responsáveis por justificar partes de condições redigidas aos vários caminhos e definições pertencentes ao *cyberpunk*, que também utilizamos como forma de pesquisar determinados espaços históricos e sociais.

Esse desenvolvimento, por consequente presume que não apenas existe um único conceito de cibercultura, as várias transformações sociais conjuntamente a manifestações visíveis, informativas e expressivas se entrelaçam diante de conturbações ao ser humano, suas experiências e no mais, a resistência e genialidade do *punk* como base e cerne, intrínsecos a evolução tecnológica e social.

Enquanto o *cyberpunk* abarca a tecnologia em seu estado mais avançado, a história e desenvolvimento de pesquisas quanto a animação no Japão tem suas raízes datadas a partir do período *Heian*<sup>15</sup> (794-1185), sob a perspectiva de Danko (2019), pode-se compreender entre as mais diversas influências as quais vieram compactuar, colaborar não somente conjuntamente as formas de design e artes plástica em tal espaço, mas também a influenciar em suas narrativas, ainda mantendo suas marcas culturais e sociais:

A aristocracia nipônica produziria um estilo narrativo muito popular que circulava em forma de pergaminhos chamados de *emakimono*, estes, ao invés de páginas, como num livro, eram rolos de pergaminho que contavam uma narrativa conforme eram desenrolados (Danko, 2019, p. 14).

Tal estilo de narração, podendo ser relacionado a ambientes religiosos e históricos, se separavam entre composições produzidas por mulheres e homens da época, enquanto um modelo narrativo possuía como características centrais, o sentimentalismo humano, o

---

<sup>15</sup>Uma das últimas eras divididas como clássicas da história do Japão.

romantismo e a vida na corte, o outro redigia acerca das conquistas em batalha e eventos de mesmo teor, sob a finalidade de datar tais situações (Danko, 2019, p. 15).

O delineamento de tais construções quanto ao espaço cinematográfico japonês apresentam também diversos influxos efetivados por meio da mídia e literatura, um exemplo a ser redigido faz-se presente na obra *Star Wars* (1977) por George Lucas, como exemplo temos a arte de luta dos samurais, semelhante ao modelo utilizado no filme pelos jedis. Tal composição midiática fora influenciada não somente pela cultura japonesa como também seu conteúdo fílmico, *A Fortaleza Escondida*<sup>16</sup>(1958), é um exemplo a ser citado como parte de tal ação e influxo internacional na mídia e arte do Japão:

A partir do momento que o Japão passou novamente a ter contato com outros países haveria o encontro de novas técnicas que iriam influenciar as formas e representações nas artes gráficas, a charge europeia, litogravura, fotogravura e a zincogravura foram grandes influências para os japoneses (Danko, p. 26. 2019).

A Europa ocidental instigou fortemente novas ideias quanto as formas artísticas no Japão, em especial quanto ao desenvolvimento do que também viria a ser conhecido como mangá moderno. Acerca do desenvolvimento e produção da animação japonesa através dos anos, compreendemos que além das intervenções geradas por meio das técnicas de ilustração, há também as maneiras com que as formas de estilização funcionavam no local de formação, ou seja, de forma física nos estúdios de animação.

Novamente quanto as influências entre a produção de animações no Japão e Europa, temos a construção de curtas-metragens silenciosos, os quais divergiam quanto a sua manufatura, se houvesse uma produção maior de tinta nanquim, seriam necessários mais investimentos para que o lançamento da animação se concretizasse.

Podemos observar em incluso, a representação dos investimentos nessas produções na atualidade, estúdios de renome como Mappa, Ufotable e Estúdio Ghibli, são exemplos de como uma manufatura maior estende não somente o tempo de produção, mas também a qualidade da obra audiovisual. Além desses estúdios temos também outros nomes em ascensão como o estúdio Orange que trabalha especificamente com animação 3D, algumas obras dessa produtora que podem receber destaque são: *Houseki no Kuni* produzido em 2017 por Takahiko Kyogoku e Toshiya Ono e *Trigun Stampede*, sua segunda versão adaptada no ano de 2023 por Katsuhiro Takei.

---

<sup>16</sup>Um dos filmes reproduzidos por Akira Kurosawa, seu enredo tem como principal evento as aventuras de dois camponeses em transportar um tesouro de um clã até seu local de origem.

Enquanto a década de 20 fortaleceu e desenvolveu novas técnicas de ilustração, houve mudanças na história das produções audiovisuais no Japão durante a década de 30, de acordo com Sato, presidente da Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações, o governo japonês passou por um gradativo processo e influência do militarismo, que não somente impactou a vida diária dos japoneses, mas também interferiu a produção artística da época.

A manipulação do militarismo nas produções audiovisuais do Japão no início de 1930 em conjunto a propagação militar de animações, como *Sankichi Saru* (1933-1935) por Mitsuyo Seo, e *Fuku-channo Sensuikan* (1944) de autoria pertencente ao estúdio Seo anexado a produtora Geijtsu Eiga, também exemplificados por Sato em seu trabalho de análise acerca da história de animação no Japão<sup>17</sup>.

A censura artística na época, apesar de limitar as produções, foi influenciado novamente com a Segunda Guerra Mundial, a situação financeira do país não possibilitava maiores e mais detalhados processos de produção, os investimentos nessa área caíram gradativamente na época de 1945. Entretanto, após 20 anos desde tais eventos, o desenvolvimento da animação no Japão vem sendo aprimorado, produções como *A viagem de Chihiro* (2001) por Hayao Mizayaki e *Cowboy Bebop* (2001), são exemplos que mostram o avanço da arte e produção de animações japonesas.

## **2.1 Literatura *cyberpunk*: onde estará o futuro?**

O sentimento de ansiedade presente na década de 80, em especial nos Estados Unidos, não se refere somente a questões de cunho exterior que retomam de forma habitual o pensamento vigente daquela sociedade acerca do futuro. A revolução industrial bem como os processos de introdução quanto a espaços virtualizados, também constrói um panorama amplo com relação a perspectiva da sociedade vindoura que veria a evolução da tecnologia.

Por esta razão, questionamentos subsequentes ao futuro da humanidade de acordo com aquela época, se transformam quanto a pretensão e análise de cada obra, no mais, são estudos os quais se aprofundam quanto a filosofia existente a vida humana e ao pertencimento social. A partir de tais preceitos o ponto principal de discussão é inserido sobre o confronto de ideias acerca da tecnologia contemporânea, bem como a intensa e acelerada movimentação quanto ao acesso de informações:

---

<sup>17</sup>Disponível em: < <https://www.culturajaponesa.com.br/index.php/cultura-pop/historia-da-animacao-no-japao/>>. Acesso em: 22 de maio de 2024.

No *cyberpunk*, a sensibilidade para a desumanização se dá pela sensação de desterro, de exílio do ambiente natural. Na incomensurável expansão do ciberespaço, já não é tão claro distinguir o que é real e o que é virtual. Na intensificação da substituição de partes do corpo por próteses, já não é mais claro até que ponto uma pessoa ainda pode ser considerada humana (Aranha, 2019, p. 262).

Ainda acercadas relações entre o que é humano, mente, corpo e cérebro, deve-se sobretudo, elucidar que tais vínculos são propostos como objetos interiores a mídia, sendo possível citar a literatura dos anos 80 nos Estados Unidos. O *cyberpunk* ilustra as ações do humano com relação a reverberação da sua memória e desconsideração da carne, entretanto, há possibilidade de redigir como o corpo ainda será presente em todos os contextos, mesmo com implantes ou transformações subsistentes neste.

Á vista disso, os personagens desse subgênero, de forma generalizada, são meio humanos ou então meio andróides<sup>18</sup>, ao contrário dos ciborgues, que são, em grau “superior” humanizados (Amaral, 2006, p. 25). Podemos elucidar que este espaço literário vem ganhando gradativo reconhecimento, visto que elementos diversos existentes nestas narrativas ganharam forma “real” na atualidade:

O pessimismo e a paranóia<sup>19</sup> em relação às fronteiras do que é realidade, assim como as relações de poder e os elementos tidos como constitutivos do ser humano reaparecem em forma de estórias violentas e sexualizadas, integradas à tecnologia, não como máquinas para viagens às estrelas, mas inseridos no cotidiano do indivíduo. A máquina e/ou os elementos não-humanos entram novamente em cena, reincorporados como os fantasmas de nosso imaginário (Amaral, 2005, p. 90).

Ainda em relação a características do *cyberpunk* na literatura temos como exemplo, o uso de hologramas em alguns países como Arábia e Japão, e a substituição de mão de obra humana por robôs em países como Coreia do Sul<sup>20</sup> e Singapura<sup>21</sup>. É possível analisar a literatura *cyberpunk* como ambiente social através de referências particulares em cada processo, sendo estas relacionadas a escrita fictícia e transformações sociais de uma época, e também de um conceito, referente a distopia e um espaço aparentemente, inquebrável, inabalável, que por sua vez, a partir de personagens à mercê do controle social, transformam seu ambiente, quebrando tais preceitos:

<sup>18</sup> Trata-se de uma máquina, a qual por sua vez, tenta se assemelhar a uma forma humana.

<sup>19</sup> Consoante a lista de terminologia em psicologia, a paranóia é definida como concepção de psicose, delírio.

<sup>20</sup> Na Coreia do Sul, de acordo com o jornal Forbes (dados de 2018), existem atualmente 631 robôs a cada 10 mil funcionários. Disponível em: < <https://forbes.com.br/colunas/2018/01/inteligencia-artificial-previsoes-para-2018/>>. Acesso em 02 de abril de 2024.

<sup>21</sup> Ainda de acordo com o jornal Forbes, existem atualmente 488 robôs a cada 10 mil funcionários, sendo um dos países com maior centralização de robôs do mundo.

Mas se a atitude de buscar formas de quebrar de uma vez por todas o medo do domínio da tecnologia sobre os indivíduos aparecia no cyberpunk, isso também não é suficiente para alterar a interpretação clássica dessa literatura como distopia e torná-la agora uma utopia. Para realizar a desconstrução parcial da distopia no cyberpunk será necessário dar um passo mais profundo no interior dessa literatura, não perdendo de vista, claro, o momento em que os autores a escreviam (Flávio, 2014, p. 48).

De forma exemplificada observamos também o niilismo<sup>22</sup>, resultado de complementos subsequentes a distopia e ao mundo obscuro formulado a partir da dependência tecnológica de uma sociedade na qual o humano perde seu espaço para a máquina e é também invadido por ela. Estes preceitos, apesar de pertencerem a um espaço fictício, se aproximam ao meio social moderno. A dependência entre humano e autômato se torna gradativamente frequente, dado que alguns objetos inerentes àquela realidade distante e imaginária, vem sendo implementada na sociedade por intermédio de elementos como a inteligência artificial<sup>23</sup>.

De forma análoga existem componentes os quais permeiam a culpa humana sobre o rumo da sociedade, ao mesmo tempo em que é objetivado uma forma de quebrar o sistema de controle contra a população, há questionamentos sobre o que acontecerá em seguida. Entretanto, não se sabe até que momento este horizonte pode se concretizar:

Se estamos olhando a literatura *cyberpunk* como algo de seu tempo, uma grande questão que deve aparecer em algum momento é o porquê da projeção de um futuro. Nesse sentido, se negarmos a saída utópica dos *cyberpunks*, negamos automaticamente a atitude *cyberpunk* de se contrapor a um sistema dominante, onde a tecnologia, a técnica, controla a sociedade (Flávio, 2014, p. 63).

À vista disso, é possível afirmar que o ambiente distópico criado por meio da literatura *cyberpunk* intercala entre a difusão acelerada de informações e a consciência humana sob a ocupação da inteligência artificial em seu meio de trabalho e meio social. A vivência cotidiana vista por meio da tecnologia bem como sua dependência posteriormente deteriora a imagem física do humano, sua consciência então deve se tornar responsável e confrontar a realidade sombria que o atingiu.

---

<sup>22</sup>O niilismo trata-se de uma perspectiva filosófica tal qual estuda ideias inerentes ao nada e as incertezas do conhecimento humano.

<sup>23</sup>A inteligência artificial atualmente, de acordo com Pessoa (2023), deve alcançar mais de 75 milhões em perdas de emprego até 2025.

### 3. PÓS-HUMANO E LITERATURA *CYBERPUNK*: VISAGENS TECNOLÓGICAS

A profundidade subsequente ao ambiente descrito a partir da literatura *cyberpunk* vem se desenvolvendo gradativamente quanto a reflexão de temas que podem ir além da crítica social de uma época sobre determinado conceito. Estas reflexões, apesar de abstratas inicialmente, formam e redigem concepções acerca de específicas terminologias e características deste subgênero literário:

Mesmo que nem sempre com conotações semelhantes, desde 1995, a expressão pós-humano se tornou voz corrente em múltiplas publicações e exposições de arte, de modo tão proeminente que se pode afirmar que, sob essa expressão, encontra guarida o modelo mais recente de imaginarização do corpo humano(Santaella, 2010, p. 192).

Neste sentido, surgem diversos questionamentos que nos levam a refletir sobre as motivações, circunstâncias estas que também conduziram diversos autores como William Gibson, Mike Pondsmith, Masamune Shirow, entre tantos outros, a acreditar que a perfeição humana no advento da tecnologia, reside no ser robótico e virtual:

A esse corpo sob interrogação estou aqui chamando de corpo biocibernético. Quero com isso indicar a consciência que foi gradativamente emergindo de um novo estatuto do corpo humano como fruto de sua crescente ramificação em variados sistemas de extensões tecnológicas até o limiar das perturbadoras previsões de sua simulação na vida artificial e de sua replicação resultante da decifração do genoma(Santaella, 2010, p.181-182).

Em consequência, tal busca resultaria na própria extinção humana; quanto mais robotizado for o objeto mais humanizado se tornará a partir dos processos sociais pré-determinados em seu percurso narrativo:

Estamos gradualmente aprendendo como controlar os processos biológicos do envelhecimento: devemos buscar somente diminuir as doenças físicas e mentais do período idoso ou também engenheirar aumentando ao máximo o tempo de vida humana? Estamos com novas técnicas para alterar a vida mental, incluindo memória e humor: devemos usá-las somente para prevenir ou tratar doença mental ou também apagar memórias desagradáveis ou comportamentos vergonhosos, transformar um temperamento melancólico, ou aliviar a tristeza do luto?(Pessini, 2014, p. 111-112).

Por esta razão, entre diversos espaços teóricos, surgem questionamentos de teor existencialista quanto aos processos de transformação entre físico e cognitivo, diversas

narrativas como o mangá *Pluto* (2003-2009) produzido por Naoki Urasawa<sup>24</sup>, mostram uma realidade na qual o robô, sendo o centro do epítome tecnológico, busca se aproximar cada vez mais da humanidade e seus sentimentos, como exemplo, a raiva e a dor.

A dualidade entre a procura da imortalidade e o arrependimento da perda de sensações e sentimentos estão alinhadas a composições determinadas por meio do niilismo, fator este, indispensável à análise de estruturas narrativas da literatura *cyberpunk*. Ademais, o pós-humano, trabalha não somente filosofia, sociologia, história e arte, mas também questões psicológicas do ser dado seu espaço amplo de estudo:

O potencial para as combinações entre vida artificial, robótica, redes neurais e manipulação genética é tamanho que nos leva a pensar que estamos nos aproximando de um tempo em que a distinção entre vida natural e artificial não terá mais onde se balizar. De fato, tudo parece indicar que muitas funções vitais serão replicáveis maquinicamente assim como muitas máquinas adquirirão qualidades vitais. O efeito conjunto de todos esses desenvolvimentos tem recebido o nome de pós-humanismo (Santaella, 2010, p. 199).

Vale ressaltar que essas construções destacam como a teoria pós-humana emolda narrativas *cyberpunk* na época de 80 e na atualidade. Neste escopo, é explorado inclusivamente as consequências geradas por meio das diversas modificações do corpo humano, assim como a imposição da aceleração presente a adaptabilidade da psique humana<sup>25</sup>.

Deste modo, situações narrativas as quais proliferem o real e irreal como reflexos do sentimentalismo individual, sejam estes, ganância e ódio, se tornam frequentes, e constroem progressivamente, um espaço de terror, entreposto a intensas subjeções do corpo humano contra suas ilusões, tais quais se tornaram factuais:

A natureza humana, tal como a conhecemos, para uma mente pós-humanista, é um mero obstáculo a ser superado. Para muitos, estamos frente a uma atitude arrogante, que desconsidera a apreciação pela dignidade humana natural. Trata-se de uma versão contemporânea de Prometeu, o titã grego que roubou o fogo sagrado dos deuses. Não seria isto um mero cientificismo a ser combatido, que pretende reengenheirar a natureza humana, e, portanto, até criar biológica e tecnologicamente seres humanos superiores? Para outros, todos esses esforços são vistos como um progresso no desenvolvimento de forças tecnológicas para o “melhoramento humano”. Estamos, portanto, na gangorra, entre ameaças e esperanças (Pessini, 2014, p. 118).

---

<sup>24</sup> Músico e artista japonês, é um grande criador de obras em seus gêneros thriller e mistério, sua obra *Pluto* publicada de 2003 a 2009, foi inspirada por *Astro Boy* (1952-1968), concebida por *Osamu Tezuka*, considerado criador do mangá contemporâneo.

<sup>25</sup> Jung (2000) define a psique humana como sistema autorregulador, o qual guia a consciência, determinando as funções emocionais e intuitivas de cada indivíduo.

O embate entre ficção e realidade aponta como a violência se torna outra característica entre os âmbitos pós-humanista e literário, bem como questões inerentes a sobrevivência e evolução humana. Assim como recuperam pontos de intersecção entre o desenvolvimento dos personagens e os diversos pretextos e motivações referentes a criação do próprio ambiente em distopia:

O aperfeiçoamento humano é um assunto de grande significância filosófica e que envolve conceitos desde natureza humana e identidade pessoal até ética e mesmo epistemologia, sem falar de outras disciplinas, tais como direito, psicologia e economia. O desafio de se determinar se o aperfeiçoamento humano é ou não moral passa por definir, em primeiro lugar, em que consiste aperfeiçoamento humano (Pogliési, 2017, p. 178).

As propostas configuradas em obras *cyberpunk*, demonstram de que maneira a agressividade e hostilidade humana se descontrolam dependendo de como o espaço se submete ou não a modificação de suas perspectivas quanto a sociedade vigente.

Consoante aos conceitos apresentados, o ambiente da ficção uma vez ilustrado através de perspectivas supérfluas, especialmente com relação a gestos e ações humanas existentes na fala e escuta, se modificam por meio da criação de ferramentas como a realidade virtual e a consciência através de computadores:

A genética, a nanotecnologia, a clonagem, a cibernética e as tecnologias de computador, em conjunto compõem uma visão pós-humana, que inclui até a idéia de formar uma mente computadorizada, livre da carne mortal e, portanto, imortalizada. Os pós humanistas não acreditam que a biologia seja um destino, mas antes algo que deve ser superado, porque segundo eles, não existe 'lei natural', mas somente maleabilidade humana e liberdade morfológica (Pessini, 2014, p. 124-125).

Quanto mais tangível aparentar ser a realidade virtual, mais aprofundada será a experiência de quem a utiliza, entretanto, emerge temas referentes a criação da realidade virtual na contemporaneidade e ao processo de artificialização da comunicação, tais questionamentos se concentram no presente aspecto: o estudo pós-humanista e suas relações sobre o desenvolvimento da tecnologia contemporânea.

Por tais conjecturas, Santaella(2010), ilustra alguns exemplos como a comunicação global e a telepresença<sup>26</sup>, uma vez referenciada também por Hyman Minsky<sup>27</sup> e Robert Heinlein<sup>28</sup>, se relaciona de forma direta ao desenvolvimento da iminente inteligência artificial.

---

<sup>26</sup>A telepresença, de acordo com Morsch (2020), se tornou popular a partir dos anos 90, em específico após o surgimento da web 2.0, trata-se do uso comunicativo profissional por meio de câmeras, possibilita reuniões presenciais sem a necessidade de deslocamento físico.



Entretanto, a literatura *cyberpunk* além de ilustrar a existência da realidade virtual, confronta as escolhas do futuro da humanidade a partir da evolução tecnológica, dado tal contexto, o pós-humano também é apresentado no espaço dessas narrativas, e algumas de suas características se encontram através de melhorias corporais residentes na biotecnologia<sup>29</sup>:

A moralidade, a autoconsciência, a racionalidade, a linguagem, a empatia e outros aspectos que frequentemente associamos a uma natureza humana são características de uma subespécie (*Homo sapiens sapiens*) cuja capacidade de dominar a natureza, processo iniciado há 40 mil anos e particularmente intenso nos últimos quatro séculos, está apenas se expandindo para dominar a sua própria natureza (Pogliési, 2017, p. 187).

Eventualmente encontramos também tópicos como a dependência humana sobre sua tecnologia. Nesse contexto o jornal da USP<sup>30</sup>(2018) discorre como esse cenário pode se transformar em doença. A manipulação da mente humana através da tecnologia, uma vez fictício, se torna real a partir das alterações nas células biológicas:

Enquanto os benefícios são rapidamente identificados, as preocupações éticas e sociais que a marcha da biotecnologia levanta não são facilmente articuladas. Elas vão além das questões familiares de bioética, e estão mais diretamente ligadas com os fins em si mesmos, para os usos dos poderes biotecnológicos. Em termos gerais, estas preocupações maiores, são ligadas especialmente àqueles usos da biotecnologia que vão “para além da terapia”, para além do domínio usual da medicina e dos objetivos de cura, usos que vão desde o ser vantajoso, até o pernicioso (Pessini, 2014, p. 113).

Adaptações corporais e terapia conjuntiva são alguns dos caminhos que utilizam das junções entre tecnologia e organismo vivo. Característica presente na vida humana moderna, possibilita aperfeiçoamentos quanto a vida cotidiana, como por exemplo o uso de óculos para pessoas com dificuldades na visão, e também pode definir o poder econômico de um país, especialmente com relação a armas biológicas. Enquanto a distopia aprofundar o espaço urbano como epicentro do decaimento humano, teremos a possibilidade de mediante a literatura, apresentar meios de explorar as relações entre tecnologia e sociedade por uma perspectiva crítica e reflexiva, e posteriormente também a ciência pós-humana.

---

<sup>27</sup>Trabalhou como professor de economia na Universidade de Washington, seu foco de estudo estaria concentrado em explanar conceitos existentes dentro de crises financeiras na atualidade.

<sup>28</sup>Autor americano, considerado também como um dos precursores mais significativos da criação do gênero literário ficção científica, algumas de suas obras mais famosas são, Tropas Estelares (1959) e Um Estranho Numa Terra Estranha (1961).

<sup>29</sup>A biotecnologia é caracterizada por Pogliési (2017) como a manipulação de organismos vivos a partir da instrumentalização tecnológica.

<sup>30</sup>Disponível em: < <https://jornal.usp.br/atualidades/quando-a-dependencia-tecnologica-pode-se-tornar-doenca/>>. Acesso em: 25 de março de 2024

#### 4. UMA ANÁLISE DE PERSONAGENS DA FICÇÃO CIENTÍFICA NA LITERATURA *CYBERPUNK*

Case, personagem criado por William Gibson em sua obra *Neuromancer*, durante os primórdios da década de 80 e David Martinez, protagonista da animação japonesa *Cyberpunk: Mercenários* lançada em 2022 pelo estúdio de animação *Trigger*, refletem o ambiente distópico do *cyberpunk* em que habitam e o presente espaço que define as particularidades e perspectivas de ambos os personagens.

Quanto a narrativa de *Neuromancer*(1984), observamos o desenvolvimento da história de Case, que sobrevive a um espaço distópico, sendo caracterizado como um *cowboy(hacker)* famoso por usar a *matrix*<sup>31</sup> com maestria suficiente para roubos de informações altamente sigilosas, seja sobre o governo ou não. O personagem sofre um acidente que o impossibilita de trabalhar e roubar novos dados e é colocado às margens de uma cidade abandonada no Japão, Case agora trabalha com pequenos furtos, na cidade de *Chiba City*<sup>32</sup>.

Destacamos que o personagem futuramente em sua narrativa participa de uma missão perigosa caso queira eventualmente retornar ao trabalho como *hacker*. Case como personagem de um universo distópico, explora a individualidade humana em reflexo a sociedade em que vive. No que concerne a narrativa de *Cyberpunk: Mercenários*(2022), acompanhamos a história do personagem David Martinez que marginalizado por sua sociedade, é um estudante que mesmo possuindo um talento inato não tem suas habilidades sustentadas e desenvolvidas por causa do salário insuficiente da sua mãe, Gloria Martinez.

Iniciando com a obra de William Gibson, *Neuromancer*, encontramos já em seu título referências as características do ambiente *cyberpunk*, tal nomeação descreve a segunda inteligência artificial fictícia da obra. O título em evidência destaca não somente a importância do personagem na narrativa, mas como ela se direciona a redigir sobre temas como moralidade, ego e ceticismo:

Neuromancer - disse o garoto, quase fechando os olhos cinzentos e compridos por causa do sol que nascia- O caminho para a terra dos mortos. É onde você está meu amigo, Marie-France, minha senhora, preparou esta estrada, mas o senhor dela a estrangulou antes que pudesse ler para ela o livro de seus dias. Neuro que vem de nervos, os caminhos prateados, Romancer, romanceiro, romante, necromante, Eu invoco os mortos (Gibson, 2016, p. 284).

---

<sup>31</sup>Palavra de origem latina que deriva de *mater*, cujo significado é mãe, matriz;

<sup>32</sup> Cidade do Japão, localizada poucos quilômetros de Tóquio.

*Neuromancer* é visto como personagem e título da obra literária, e destaca a morte como acesso a vida; para o *cyberpunk*, o ser imortal é importante pois é a partir dos processos de dependência tecnológica e mudanças corporais exacerbadas, que o personagem se torna capaz de “reviver” a mente distante de sua matéria física.

Ainda assim, a problemática do personagem não cessa, ela se inicia a partir do momento em que é ilustrado um conflito maior, seja entre o governo ou a polícia, nada é garantido, muito menos realizado. Ao mesmo tempo em que a inteligência artificial de *Neuromancer* (1984) se apresenta sob a figura simbólica do necromante<sup>33</sup>, ela também dialoga com suas próprias perspectivas acerca da vida humana, e assim debate sobre a superficialidade de suas afirmações, construindo ambiguidades:

*Wintermute* havia vencido, havia de algum modo se mesclado a *Neuromancer* e se tornado alguma coisa, alguma coisa que havia falado com eles por meio da cabeça de platina, explicando que havia alterado os registros de Turing, apagando todas as evidências dos crimes deles. Os passaportes que Armitage havia fornecido eram válidos, e ambos haviam recebido uma grande soma em créditos em contas numeradas em Genebra (Gibson, 2016, p. 308).

Percebemos que o ambiente de vivência ilustrado na obra literária interage institivamente através da ilustração de um espaço inóspito; um lugar extremamente tecnológico, porém dificilmente habitável. Todavia, como um lugar no qual a tecnologia está em seu auge se modifica ao ponto de se tornar incertamente residual?

A resposta, instável em seus preceitos individuais, se concretiza por meio da sociedade em suas alegorias de classes e suas divisões sociais. Para obter uma tecnologia refinada e acompanhar as instáveis mudanças, precisa-se de fundos financeiros que nem todos podem subsidiar, ao passo que a humanidade evolui de forma conjunta à tecnologia, as classes sociais se tornam violentamente distintas, almejando gradativo poder aquisitivo, autoridade e domínio social para ser “livre”:

O futuro é visto como infinito, único, aberto, desafiador e um lugar a se alcançar através do progresso. Toda essa temporalidade é alimentada por uma esperança em um mundo melhor e mais harmônico construído pelo homem aliado à sua razão, que se desdobrou durante os séculos em ciência e tecnologia. Porém no século XX, são esses ideais que passam a não fazer mais sentido, parecerem enfadonhos e obsoletos, frente a tantas catástrofes, guerras e mortes (Wehmuth, 2021, p. 6).

---

<sup>33</sup>O necromante é definido como personagem capaz de controlar magia umbral e reviver os mortos, usualmente caracterizados como vilões em seus enredos e também personagens extremamente complexos, a prática da magia umbral e reavivamento dos mortos retoma pontos importantes acerca da ética e moral existente na vida humana e no posterior à morte.

Ademais, Case é um personagem mais velho, aos seus 24 anos possui maior entorno de experiências, assim como o próprio título da obra literária inicialmente discutido. Ao ilustrar o espaço presente a obra *Neuromancer*(1984), o personagem descreve a cidade tal qual reside como uma experiência psicodélica de “darwinismo social”<sup>34</sup>(Gibson, 2016, p. 28) perpetrada por preceitos consequentes ao poder e controle da economia, manipulados socialmente por aqueles que concebem receber o topo do espaço hierárquico.

O protagonista vivencia de forma física e psicológica o entorpecimento do consciente humano, bem como o distanciamento de pertencimento social, o qual, guia o personagem a também ser influenciado. Tais intervenções não acontecem somente através da estética artificial, como a exemplo, as inúmeras placas e propagandas em néon que confirmam a exacerbada poluição visual, mas também mediante ao iminente confronto conjecturado pela desigualdade social, a qual por sua vez, gradativamente despreza aqueles que não conseguem ultrapassar sua margem econômica:

Então, o medo começou a se tornar um nó entre suas omoplatas. Um fio fino de suor desceu por suas costelas. A operação não deu certo. Ele ainda estava ali, ainda era carne, não havia Molly nenhuma esperando com seus olhos travados nas facas que giravam, não havia Armitage nenhum esperando no Hilton com passagens e um passaporte novo e dinheiro. Tudo isso era um sonho, uma fantasia patética...Lágrimas quentes borraram sua visão (Gibson, 2016, p. 62).

Case procura como objetivo principal retomar aquilo que foi perdido, sua força de trabalho, seu potencial, entretanto, para isso deve ultrapassar seu eu físico, por essa razão, há momentos em que sente a necessidade de fugir da realidade em que se encontra. A narrativa apresenta a possibilidade da “melhoria” do corpo humano, mas a fuga da realidade do personagem retrata seus traumas, o evento de dissociação<sup>35</sup> assim como a paranoia, o sonho e fantasia se encontram ao lado do personagem, de maneira cruel, independentemente do quão a tecnologia pode ser vantajosa em seu enredo:

Ele virava esquinas aleatoriamente, o colarinho da jaqueta nova de couro levantado, andando curvado, jogando na sarjeta o primeiro do que seria uma fileira de *Yeheyuans* e acendendo outro. Tentou imaginar os saquinhos de toxina de Armitage dissolvendo em sua corrente sanguínea, membranas microscópicas ficando cada vez mais finas à medida que ele caminhava. Não parecia real. Assim como o medo e a agonia que vira pelos olhos de Molly no lobby da Sense/Net (Gibson, 2016, p. 95-96).

---

<sup>34</sup>O darwinismo social, no mais, define-se como conceito ideológico de classes, associa-se ao engrandecimento de uma sociedade capitalista(Fernandes; Ferreira, 2020).

<sup>35</sup>De acordo com o dicionário de psicologia (1996), a dissociação é caracterizada através da separação de identidade/personalidade, a consciência nessa instância trabalha como uma segunda personalidade e de forma involuntária, está fora de seu próprio controle.

O espaço ambientado por Case, frenético e superficial, influencia ainda mais nos seus vícios, de forma contínua o personagem encontra conflitos que permeiam a morte, em especial com relação a Molly, uma das mulheres com as quais se relacionou durante o começo da narrativa, que veio a óbito. Nesse sentido, podemos também analisar não somente o espaço *cyberpunk* em que Case vive, mas as relações e confrontos em que esse âmbito causa para o protagonista e para aqueles que estão ao seu redor.

O protagonista no decorrer da narrativa se encontra manipulado e subjugado pela própria sociedade, além da velocidade em que o personagem pode alterar seu corpo e sua realidade, também se sente gradativamente preso, através da perspectiva de Case em sua narrativa, vemos que sua prisão não é física, mas abriga todo o espaço de sua consciência, causando pavor quanto a tomada de decisões.

A morte de Molly apresenta como Case se torna recluso quanto a suas responsabilidades e também expõem algumas características da literatura *cyberpunk* que vão além do niilismo, ilustrando como o ser frenético social e excessivo capitalismo transformam mais uma vez aqueles que vivem à margem de um ambiente distópico. O luto nessas circunstâncias é um refúgio, o qual não é oferecido a Case, porque não há tempo para a morte em um espaço que ressalta a frugalidade da vida:

Siga a parede. Curva de concreto. Mãos nos bolsos. Continue andando. Passe por rostos que não olham, cada olho levantado para a imagem do vencedor sobre o ringue. Uma vez um rosto europeu vincado dançou no brilho de um fósforo, lábios chupando a ponta de um cachimbo de metal. Cheiro acre de haxixe. Case continuou andando, sem sentir nada (Gibson, 2016, p. 63).

O personagem retrai suas dores como forma de defesa, não somente por ser menosprezado ou levar uma vida de forma ilegal, mas também por não estar em um patamar que o leve a acreditar que possa sentir, seja seu corpo ou sua mente; observamos uma breve analogia ao ser robótico, assim como analisamos a quebra do paradigma de Case em não se libertar de seu vazio, da ausência de dor:

Cheiro de aço frio. Uma carícia de gelo na espinha. Perdido, tão pequeno no meio daquela escuridão, mãos ficando frias, imagem corporal desaparecendo por corredores de céu de televisão. Vozes. Então o fogo escuro encontrou os tributários ramificados dos nervos, dor além de qualquer coisa que já tenha recebido o nome de dor... (Gibson, 2016, p. 54-55).

Podemos analisar também a infraestrutura das grandes metrópoles, as cidades em que Case viaja durante a narrativa possui algumas características também definidas pela estética

*cyberpunk*, o holograma em conjunto a formação das ruas apresenta ao leitor não somente a frugalidade humana, mas o desespero do personagem em encontrar um ambiente que o lembre da realidade. Em um espaço onde a fantasia daqueles que possuem poder financeiro se concretiza, Case observa a facilidade que tais pessoas possuem para se divertirem nesses locais, diferente de sua situação:

Acima de sua cabeça, ao longo do eixo anoitecido, o céu de holograma brilhava com constelações inventadas que sugeriam cartas de baralho, face de dados, uma cartola, uma taça de Martini. O cruzamento da Desiderata com a Jules Verne<sup>36</sup> formava uma espécie de ravina, as varandas-terraços dos habitantes das colinas de *Freeside* subindo gradualmente até as mesas gramadas de outro complexo de cassinos (Gibson, 2016, p. 181).

Assim como Case, temos também a apresentação do personagem da obra audiovisual, David Martinez, o qual podemos analisar também a partir de suas respectivas reproduzidas sobre o espaço em que vive. É ilustrado um protagonista que atravessa não somente transformações físicas, mas também psicológicas agudas e aceleradas, assim como as percepções de sua posição social em relação a outras pessoas, o que se torna destaque em uma de suas discussões com sua mãe, Glória Martinez:

[David Martinez] sabe, andei pensando...  
 [Glória Martinez] no quê?  
 [David Martinez] talvez eu largue a escola, sei lá, ache um trabalho.  
 [Glória Martinez] escutou o que eu disse?  
 [David Martinez] poxa, é sério. Sabe que não podemos pagar o concerto.  
 Além disso, não faz ideia de como fico deslocado na escola.  
 Qualquer um que não seja corpe<sup>37</sup> de verdade é maltratado (Cyberpunk: Mercenários, 2022).

O personagem da obra audiovisual entra em conflito quanto ao seu espaço de vivência, a defasagem e urgência em novas adaptações corporais o levam a perder suas ligações com seu próprio físico gradativamente, o que pode ser constatado a partir do presente diálogo em que o protagonista tem com um doutor, um personagem que trabalha tanto como artista cirurgião quanto técnico, é aquele que oferece a David Martinez as adaptações tecnológicas em seu corpo:

<sup>36</sup>Observamos como William Gibson faz referência a Jules Gabriel Verne, um dos pioneiros da ficção científica, nessa instância Jules Verne como um dos precursores do gênero se torna também parte dele.

<sup>37</sup> De acordo com a situação econômica e espaço onde a animação se passa, corpe está relacionado ao “corpo”, a fisionomia humana sempre em estado de evolução e a aqueles que financeiramente podem ter esse tipo de corpo, o personagem da obra faz uma crítica a aqueles que assim como ele, não possuem “sangue azul” ou estão no mais baixo patamar social possível.

[Doutor] este pedaço de metal deformado está enfiado no seu braço. E nem é do seu tamanho. Além disso é um modelo antigo. Eu tenho um cromo de última geração...  
 [David Martinez] este está bom.  
 [Doutor] tá legal. O risco é seu.  
 [David Martinez] tem fortalecedores musculares? Talvez o novo modelo da *Kiroshi*?  
 [Doutor] não sabia que tinha um entusiasta de cromo na minha mesa.  
 [David Martinez] não sou.  
 [Doutor] precisa relaxar, tchum. A menos que queira uma dieta restrita de imunobloqueadores<sup>38</sup>.  
 [David Martinez] eu estou bem, Doutor. Na verdade, estou ótimo. É como...Eu me sinto melhor com o metal do que com minha pele (Cyberpunk: Mercenários, 2022).

Por outro ângulo temos Maine, personagem também da obra *Cyberpunk: Mercenários*, que comanda o grupo em que David Martinez faz parte, o protagonista vê Maine não somente como um chefe, mas também como uma imagem paterna, pois foi ele quem abrigou o protagonista em sua equipe. Podemos averiguar como a destruição e desorganização do grupo criado acontece de modo gradativo, representado não somente a perda de um líder, mas também um fator motor para que o personagem tome uma atitude quanto a situação em que vive:

[Maine] chega de correr, garoto. A morte está me chamando.  
 [David Martinez] o que está dizendo? Tudo bem, também vou lutar.  
 [Maine] David...  
 [David Martinez] já me decidi. Eu consigo! Vou te salvar! Droga! Pare de tremer!  
 Os caras do MAX-TAC são doidos! Estão vindo para nos pegar! Tenta fugir! Nós vamos sair daqui Maine. Eu e você...e aí...  
 [Maine] você não pode me salvar.  
 [David Martinez] por quê? Maine...Por que você?  
 [Maine] Garoto. É o fim da linha, moleque. Só que não para você. Rapidez é contigo mesmo, lembra? Então continua correndo (Cyberpunk: Mercenários, 2022).

Neste interim, podemos ampliar tais estudos, especialmente no que tange também a nomeação *Mercenários* da titulação em inglês, *Edgerunners* o que significa ser um mercenário se não aquele que trabalha ao lado da morte, próximo ao perigo tanto quanto o ceifador, o qual de forma um tanto simbólica, busca almas em suas diversas mitologias e religiões.

*Edgerunners*, por sua titulação, atravessam o limite da lei, e sempre estão em processo de fuga quanto a criminalidade, *edge*, neste caso, em português, se torna o “limite”, enquanto *runners*, em sua forma literal, “corredores”, representa a fuga, alguém que está sempre fugindo da polícia por alguma ocorrência ilegal. Na análise de ambas as obras e suas analogias, discursamos acerca da dependência humana à tecnologia, a vida e a morte neste

---

<sup>38</sup>São remédios que trabalham para retardar os efeitos das transformações excessivas do corpo a tecnologia avançada.

sentido pertencem a esta ferramenta e mediante a esse instrumento, torna-se possível ir além da iminente destruição:

Outra questão marcante dentro da obra, para além da *matrix*<sup>39</sup>, a tecnologia também está presente quando o homem está fora do ciberespaço. Ou seja, mesmo quando não se tem esse contato direto entre máquina e mente, as máquinas estão presentes como complemento para o corpo. Dentro dessa narrativa há uma discussão sobre os limites que nós humanos enfrentamos, que tem relação direta com a nossa natureza biológica (Wehmuth, 2021, p. 4).

Deste modo, destacamos a imediação e descrição das características individuais dos personagens, as sequelas de um ambiente individualista ao extremo, bem como os efeitos de uma sociedade entorpecida, submissa a suas criações tecnológicas e distópica em seus discernimentos, suficientemente para dialogar entre ambientes literário e cinematográfico através do tempo:

É possível perceber que Gibson conseguiu dentro da obra unir muito do contexto dos anos 80 para fazer sua projeção futura, da qual há um grande medo do fim do mundo, trazido especialmente pelos andamentos da Guerra Fria, assim como do crescimento do conservadorismo no governo de Ronald Regan nos EUA, e ainda o posicionamento desesperançoso sobre o futuro construído pelo movimento punk que é extremamente crítico a tudo ao seu redor (Wehmuth, 2021, p. 2-3).

Além do grande impacto conjurado por meio da morte, a obra literária ilustra como a parte interina da sociedade, apesar de inúmeras transformações e tentativas de manipulação, continua a reprimir e restringir o personagem. A obra midiática nesse contexto apresenta as consequências geradas por esta restrição. Como personagens desprezados socialmente, Case(1984) e David Martinez(2022), apesar de entorpecidos por meio da influência presente na morte e vida humana, na vivência com outros sujeitos de seu ambiente narrativo, despertam de seu transe e fogem da submissão social relativa à tecnologia. A tecnologia na presente circunstância narrativa, trabalha não só como parte da vivência humana, mas como uma forma de controle coletivo.

Ainda assim, torna-se concebível declarar que, o subconsciente exercita imprescindível papel em relação a ambas as narrativas, visto que, a criticidade vigente ao âmbito de subgênero *cyberpunk*, efetiva-se por meio da contradição entre duplicar a consciência humana à uma máquina, e instintivamente, falhar em assemelhar-se ao reflexo humano, os quais se definem através da sensibilidade e emoção humana.

---

<sup>39</sup>O ciberespaço idealizado por Gibson (1984).



## 5. CINEMA EM AÇÃO: SIMBOLOGIAS E ANALOGIAS EM ADAPTAÇÕES *SCI-FI*

O presente capítulo tem como principal objeto de estudo as observações entre cenário, formas de adaptação e simbologia de cores a partir de perspectivas da psicologia sob a área cinematográfica. Para isso, analisamos a animação japonesa *Cyberpunk: Mercenários* por Hiroyuki Imashi.

Ao analisarmos processo de adaptação do subgênero *cyberpunk* para o cinema, observamos como aspectos do literário podem ser modificados/reescritos no meio audiovisual, em especial quanto as mídias utilizadas:

Em vários casos, por envolver diferentes mídias, as adaptações são recodificações, ou seja, traduções em mídias, as adaptações são recodificações, ou seja, traduções em forma de transposições intersemióticas de um sistema de signos (palavras, por exemplo), para outro (imagens, por exemplo). Isso é tradução, mas num sentido bem específico, como transmutação ou transcodificação, ou seja, como necessariamente uma recodificação num novo conjunto de convenções e signos (Hutcheon, 2011, p. 40).

Nesse sentido, a figura 01 apresenta o protagonista David Martinez em sua rotina diária de ida a escola, o personagem mora no subúrbio, vive com sua mãe Glória Martinez, que também sofre com as mudanças sociais causadas a partir do avanço tecnológico:

Figura 01- A cidade distópica em *Cyberpunk: Mercenários*



Fonte: Composição a partir de *print-screen* de *frames* da animação japonesa *Cyberpunk: Mercenários* (2022).

O protagonista antes de ser alocado ao atual cenário tem um breve diálogo com sua mãe, que trabalha como técnica de emergência médica, sobre a mensalidade e atualizações do

programa tecnológico de sua escola. A interação explana acerca de como sua situação econômica, influenciada pelo espaço distópico *cyberpunk*, causa o sentimento de desistência e pessimismo sobre seu futuro:

[Glória Martinez] bom dia, *mi hijo*.  
 [David Martinez] se continuar dormindo no sofá, vai ficar com artrite.  
 [Glória Martinez] fico morta depois do turno da noite.  
 [David Martinez] você e a máquina de lavar. Esqueceu-se de atualizá-la?  
 [Glória Martinez] esqueci. Faço isso depois, tá bom? Ah, o dinheiro...Quando disse que precisava da atualização pra aula?  
 [David Martinez] tudo bem, o Doutor vai cuidar disso.  
 [Glória Martinez] “Cuidar disso”?  
 [David Martinez] relaxa, tá tudo certo.  
 [Glória Martinez] não economize para isso, Dee (Cyberpunk: Mercenários, 2022).

Dada a precariedade de sua situação financeira, o cenário inicial expõe como o capitalismo em conjunto ao avanço tecnológico não prioriza a qualidade de vida em igualdade, mas ressalta como a aglomeração e escassas oportunidades de trabalho excluem ainda mais aqueles que não estão no poder.

Nesse seguimento, é possível abordar sobre como cenas específicas da presente produção audiovisual retomam características de tal espaço que os interliga, em especial sob a visão da Figura 01, que ilustra a cidade distópica em que o personagem David Martinez convive diariamente. Destacamos certos pontos específicos entre luz e ambiente, os quais influenciam ação e reação sob tais cenários, narrativa e personagem, tem-se destaque as cores em amarelo sóbrio:

Alguns traços ínfimos de sujeira já bastam para tirar a luminosidade do amarelo, torná-lo acastanhado, cinzento. O amarelo puro é uma cor de coisa nova; o amarelo velho é chamado também de “envelhecido”. As propagandas de sabão inventaram o “Gilb”, um monstro castanho-amarelado que faz com que toda roupa branca fique com aspecto de roupa surrada, por ficar amarelada (Heller, 2014, n.p).

A cor amarela, na sua forma soturna trabalha inclusivamente o semblante negativo, a deterioração do espaço físico tal qual o protagonista visualiza, expõe aos expectadores não somente seu ambiente de forma superficial, mas também demonstra como o personagem distingue seu próprio universo e seu interior. Posteriormente, a união entre gesto, cores e organização de cenário exteriorizam aspectos da vivência do protagonista, composta pelo espaço precário, e por aqueles que não podem comprar ou alugar uma moradia.

Tais construções representam não somente o personagem ou como ele vive, mas o seu ambiente e como outras pessoas também são afetadas e influenciadas por ele. O respectivo local representado a partir da Figura 01, por meio de preceitos da psicologia entre a produção

audiovisual, objetiva, sobre esse contexto, emitir mensagens, expressar sentimentos ao espectador, sobretudo quanto ao subgênero proposto em tal enredo.

Salienta-se ainda como o cenário, posicionado sob a ausência de luz, um dos aspectos expostos ao *cyberpunk*, bem como um dos quais entra em maior destaque em outras cenas é reestruturado; a câmera encontra-se em distanciamento, enquanto o personagem caminha perante luzes de baixa intensidade que apontam a realidade do personagem sobre seu espaço.

O cenário da Figura 02 ilustra momentos após a incineração do corpo de Glória Martinez, mãe do protagonista, que falece após um acidente de carro:

Figura 02: Supérfluo entorpecimento: A morte de Gloria Martinez



Fonte: Composição a partir de *print-screen* de frames da animação japonesa *Cyberpunk: Mercenários* (2022).

A exaustão causada por longos períodos de trabalho assim como a situação financeira dos dois personagens apresenta ao público a árdua realidade em que vivem, assim como também exhibe ao telespectador, a impossibilidade do protagonista em fugir de seu estado atual, ou seja, não há como escapar do desprezo social, nem da ausência de fundos financeiros que poderiam ter salvo sua mãe:

[David Martinez] Trauma Team? Graças a Deus.

[Trauma Team] não é cliente. Nem ela.

[David Martinez] espere!

[Trauma Team] socorram os segurados. Deixem os dois pro rabeção municipal (Cyberpunk: Mercenários. 2022).

Podemos analisar como ambiente possui panoramas a serem discursados especialmente relacionados ao luto, a sociedade frenética e ao modo como tal situação se diverge sobre espaço econômico, distopia, poder político e ciberespaço. Torna-se cabível

explorarmos esses conceitos através do universo de David Martinez, que destaca de que modo o ser humano é visto: como um produto. O governo conduz a sociedade, enquanto a tecnologia mostra possíveis caminhos a serem percorridos para alcançar uma boa qualidade de vida, entretanto, novamente, essa possibilidade não é oferecida ao protagonista:

[David Martinez] mas tinha me dito que a cirurgia tinha sido um sucesso.  
[Médico] há um limite dentro do pacote de vocês. Ela não teria durado muito, estava muito acabada. Excesso de trabalho, me pareceu. Enfim, temos algumas opções de funerais. As pessoas em Night City querem empregos corporativos por um motivo (Cyberpunk: Mercenários, 2022).

Na decorrente cena (Figura 02), não há forma de visualizar o semblante do personagem, entretanto pelo contexto do luto presente na visão do personagem e também através das analogias entre cores, pode-se denotar soturnidade, desolação, e também o infortúnio prostrado em seus ombros recaídos:

Amarelo e verde são as cores da bile – consequentemente da mágoa eterna.  
Em inglês, o verde está intimamente associado à inveja. A expressão *a look with green eyes* não está se referindo à cor dos olhos, e sim a um olhar cheio de raiva. Um perfume masculino Gucci, chamado “Envy” (inveja), é verde-claro (Heller, 2014, n.p).

Destaca-se em tais circunstâncias a representação e analogia existente entre verde e amarelo, sobretudo relacionado a cor como compartimento de emoções do personagem, uma vez que, apesar de vívida aos olhos do público e protagonista, retrata a morte de seu único familiar: a sua mãe. É cabível discursamos também acerca da ironia ilustrada sobre tal cenário, a placa acima do protagonista é redigida como *Crematory Service*, em português “Serviço Crematório”, um local que por seu contexto é mantido como reservado, discreto e frequentemente descrito por suas cores de ambiente neutras.

Em tal situação, o serviço de enterro se torna superficial, não há um rito de passagem entre o acidente e a morte do personagem, além dos altos custos, não há a valorização da vida daqueles que mais precisam de cuidados socioeconômicos, é preferível que haja investimentos exacerbados na tecnologia e sobre aqueles que podem melhorar seus corpos saudáveis, personagens como Glória Martinez acabam vivenciando as consequências desse universo distópico.

As analogias e relações entre amarelo intenso, verde e roxo expõem ao espectador como a morte entra em processo de frivolidade; isto é, a morte, em especial daqueles que estão economicamente vulneráveis, esses eventos, cotidianos em seu espaço não atraí e

influencia os grandes conglomerados, as corporações empresariais em *Night City* se interessam nas pessoas que podem subsidiar e investir na tecnologia, a ausência de expressão do personagem mostra que em situações de risco e vulnerabilidade, a demonstração mínima do luto, pode apresentar fraquezas em um ambiente em que o capitalismo caminha ao lado do ciberespaço.

Tais particularidades podem ser observadas através de estudos que definem os elementos de organização da cena, assim como o planejamento do enquadro presente no cenário, que podem ser explanados a partir do estudo de cinema conhecido como *Mise-en-scène*:

Em francês, originalmente, *mise-en-scène* (pronuncia-se miz-an-cene) significa “pôr em cena”, uma palavra aplicada, a princípio, à prática de direção teatral. Os estudiosos de cinema, estendendo o termo para direção cinematográfica, o utilizam para expressar o controle do diretor sobre o que aparece no quadro fílmico. Como seria o esperado, *mise-en-scène* inclui os aspectos do cinema que coincidem com a arte do teatro: cenário, iluminação, figurino e comportamento dos personagens (Bordwell; Thompson, 2013, p. 205).

A inexistência de expressão exibe como o universo *cyberpunk* no cinema trabalha a tecnologia em seu esplendor, entretanto, sob a visão e perspectiva de personagens menosprezados por tais espaços.

A presente cena (Figura 03) ilustra a personagem Lucy, parceira romântica de David Martinez em um dos encontros finais com o protagonista durante seu resgate, a personagem foi sequestrada pois era *hacker* e sua patente tecnológica avançada poderia ser utilizada pelo poder governamental para ganhos pessoais.

Figura 03: Lucyna Kushinada: entre contrastes de néon



Fonte: Composição a partir de *print-screen* de *frames* da animação japonesa *Cyberpunk: Mercenários* (2022).

A expressão mais próxima de seu rosto elucidada a preocupação que sente ao perceber que seu namorado, Martinez, arriscou sua vida para salvá-la, o reflexo de seus olhos está de encontro ao protagonista, e revela o contraste entre cenário e diálogo a seguir:

[Lucy] você o instalou.

[David Martinez] Sim.

[Lucy] eu sabia que iria...E sabia que morreria se instalasse. Por isso eu não queria. Não queria que morresse...

[David Martinez] essa foi a única maneira de te proteger desta cidade. Não pude proteger minha mãe e nem o Maine, mas queria proteger você (Cyberpunk: Mercenários, 2022).

Há repetidas cenas que ilustram o ambiente sobre o destaque entre verde e roxo néon, singularmente sob a personagem Lucyna Kushinada/Lucy. Enquanto o protagonista é permeado variados momentos pelo amarelo intenso e composição de tons quentes, a personagem Lucy intercala-se entre tons frios, sendo estes lilases e violeta, divergentes, entretanto complementares:

Na simbologia indiana, o violeta é a cor da metempsicose, a transmigração das almas. Na psicologia moderna é a cor dos alucinógenos, que devem abrir a consciência a estímulos irrealis. Eles são frequentemente negociados sob denominações violeta como *purple heart* ou *purple rain*. Em 1970, o tema da década era a “expansão da consciência”; sincronisticamente o violeta foi eleito a cor da moda (Heller, 2014, n.p).

A luta e mobilização feminista nos anos 70, sob a voz de *Emmeline Pethick Lawrence* tornou conhecido três tons específicos de cores para representar tal movimento: verde, violeta e branco, tons de branco alusivos à dignidade e integridade em vida social, violetas em ressalva a conscientização, liberdade, enquanto cores verdes pertenciam a recomeços, a perspectiva de esperança (Heller, 2014, n.p).

Lucy é ilustrada inicialmente como uma personagem que vive em vigilância, compreendemos que para viver em *Night City*, é necessário não somente trabalhar o ceticismo, mas observar como as perspectivas mudam também com relação ao gênero, a personagem não é somente habilidosa como *netrunner*<sup>40</sup>, mas também representa a força feminina através da resiliência.

---

<sup>40</sup>*Hackers* que trabalham de forma cibernética utilizando implantes em seu corpo, feitos para aprimorar e acelera o processo de roubo de informações.

O reconhecimento de sua capacidade não se concretiza apenas através de seus feitos como *edgerunner*, Lucy vai além da sensualidade, trabalhando aspectos como epifania<sup>41</sup> e autoconhecimento em um universo cercado não somente de preconceito, mas também de riscos a vida humana, seja por causa da precariedade domiciliar ou criminalidade. Seu estilo de roupa e maquiagem em tons branco e roxo e apresentam como a construção simbólica das cores trabalham a composição da personagem, os olhos de Lucy também em tons roxos integram essa representação.

Além da significância e simbologia das cores no presente cenário, temos também o posicionamento da câmera. Através da visão do personagem e expressividade percebemos a partir do rosto da personagem, uma forma de apresentar ao espectador novas visões acerca de como o espaço da narrativa a influência:

A escolha de cada plano é condicionada pela necessária clareza da narração: deve existir uma adequação entre a dimensão do plano e o seu conteúdo material, por um lado (o plano é tanto maior ou aproximado quanto menos coisas nele houver para ver), e o seu conteúdo dramático, por outro lado (o plano é tanto maior quanto a sua contribuição dramática ou sua significação ideológica forem grandes) (Martin, 2005, p. 47).

Cores em diferentes espaços terão divergentes significados, bem como a impressão sobre essa cor em um alimento, arte, cabelo ou traje irá mudar, podendo ou não despertar sentimentos positivos (Heller, 2014, n.p). São as sensações que tal personagem repassa em seu figurino, cabelo e particularmente em seus olhos, que transformam a percepção do espectador sobre a narrativa e novamente sobre a personagem.

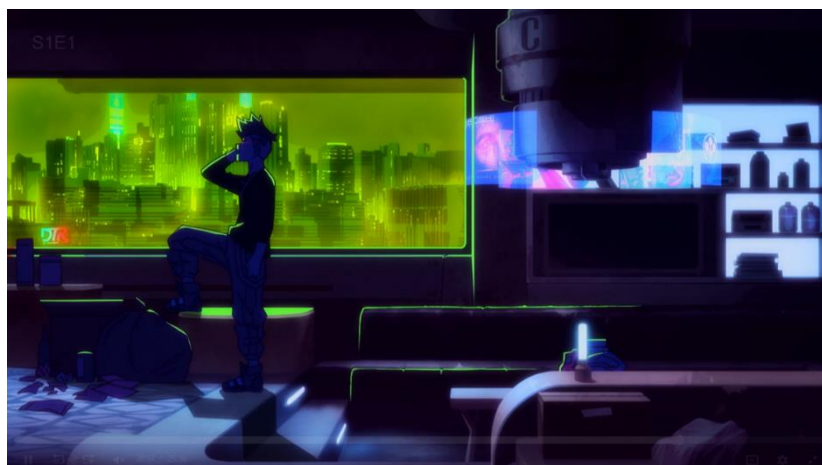
Comprendemos que tanto a intensidade das cores em reprodução através do néon quanto também a coloração, reposicionada para estar no personagem e não em *background* apontam a importância da cena para a narrativa; o cenário não se modifica, mas a coloração colocada diante a personagem se transforma, para dar destaque tanto a expressão quanto as analogias e simbologias existentes em cada cena apresentada.

O quarto e último cenário a ser apresentado desenvolve um diálogo entre o protagonista e o doutor, anteriormente mencionado como aquele que oferece as mudanças biológicas para o corpo de David Martinez, a cena se passa alguns momentos após a morte de sua mãe, e apresenta ao fundo, a imagem de *Night City*, através dos vidros também em amarelo:

---

<sup>41</sup>Na literatura, representa o evento em que personagem vê sua realidade sobre novos olhos a partir de um momento de realização que poderá influenciar na narrativa.

Figura 04: A antecipação de cores no ambiente por David Martinez



Fonte: Composição a partir de *print-screen* de *frames* da animação japonesa *Cyberpunk: Mercenários* (2022).

É possível observar como o cenário da figura 04 trabalha o enredo da narrativa e oferece uma demonstração do que o personagem vivenciará em cenas seguintes, *Night City* estando sobre a visão do protagonista apresenta como o espaço gira entorno daquele ambiente e como ele é composto, que pode vir a acontecer por meio da utilização de prolepse, caracterizada por ambientar a antecipação de eventos futuros na obra.

Cenários iniciais da produção audiovisual como na Figura 04, ilustram ao espectador alguns aspectos acerca da narrativa, do personagem, em primeira circunstância são fatores os quais podem não ser observados atentamente, entretanto, as cores do cenário remetem a um alerta, vemos como outras cores ficam em segundo plano enquanto o amarelo, cor principal, movimenta um aviso, o qual expõe como aquele espaço à frente do personagem, se torna perigoso.

Adaptar cenários específicos da literatura *cyberpunk* para o cinema, vai além de trabalhar detalhadamente as cores, dado o contexto da animação, mas foca-se em transmitir pontos de intersecção de um para o outro, como por exemplo, transpor algumas das características presentes em narrativas escritas como prédios altos, modernizados ao extremo e acentuada segregação econômica para o âmbito cinematográfico:

Para uma adaptação, entretanto, o contexto de recepção é tão importante quanto o contexto de criação. Imagine um público assistindo a qualquer uma das novas adaptações de Otelo durante o julgamento de O. J. Simpson: a queda do herói, o tema do abuso conjugal e a questão da diferença racial inevitavelmente assumiriam direção e força distintas daquelas que Shakespeare poderia ter imaginado. Eventos



contemporâneos ou imagens dominantes condicionam tanto as nossas percepções e interpretações quanto as do adaptador (Hutcheon, 2011, p. 200).

O aspecto visual presente no cenário 04, apresenta a construção do urbano de duas formas, uma delas se localiza em expor a sociedade através de uma janela, fechada, a qual em *background*, ilustra a cidade, e a outra destaca novamente o uso gritante da coloração amarela:

Por seu efeito ideal de visibilidade à distância e seu caráter penetrante quando visto de perto, o amarelo foi eleito a cor internacional das advertências. Preto sobre amarelo são os sinais de advertência para materiais venenosos, explosivos e radioativos. Listras amarelas e pretas são marcas fronteiriças, que advertem os motoristas para passagens rebaixadas ou estreitas, e advertem os operários para cantos ou ângulos perigosos em máquinas (Heller, 2014, n.p).

A cidade representada pelo amarelo adverte ao espectador os perigos que *Night City* possui, e em como tais riscos também influenciam o personagem principal durante a narrativa.

O cenário, assim como o personagem David Martinez, em especial quanto a Figura 04, expõem como um frame específico, por menor tempo em que seja apresentado, pode informar ao público concepções ainda não vistas, as quais podem direcionar também como o protagonista poderá ser desenvolvido, assim como o final de sua trama.

## 5 CONCLUSÃO

O presente trabalho construiu análises referentes ao *cyberpunk* como parte do campo literário, compreendemos acerca da inserção de tal subgênero não somente como forma de expressão da década de 80, mas também como objeto de estudo capaz de transcender seu tempo e se apresentar novamente no século 21, a partir de interações com outras áreas como filosofia, história e arte.

Exploramos o desenvolvimento do pós-humano no ambiente literário *cyberpunk*, sobretudo quanto a idealização filosófica e existencialista dentro de tal esfera de pesquisa, nesse contexto, o pós-humano fora analisado como componente capaz de ser ampliado, ou seja, há possibilidade de investigá-lo além de seu núcleo filosófico, contemporâneo e futurista.

Pontuamos que as possibilidades de estudo em tal espaço narrativo vão além de preceitos únicos como a tecnologia em um ambiente distópico, a esquematização e organização da escrita literária investiga cibercultura, estética *punk* e também movimentos históricos como o niilismo.

A existência da literatura *cyberpunk*, de um espaço concebida para a criação de obras como *Neuromancer* (1984), quebra paradigmas relacionados ao que é considerado apenas ficção científica, assim como também apresenta o subgênero literário de modo a ampliar esferas de conhecimento acerca da temática.

A produção dessas narrativas, vistas sobre a perspectiva do trabalho apresentado, expõem como obras da ficção científica, a exemplo: *As Crônicas Marcianas* (1950)<sup>42</sup>, e a *Guerra dos Mundos* (1898)<sup>43</sup>, podem ser estudadas além de seu gênero literário, trafegando por espaços como a terra pós-apocalíptica, e também outras épocas, como vemos em obras de subgênero *Steampunk* como *Viajantes do Abismo* (2019)<sup>44</sup>.

Observamos também como a literatura *cyberpunk* trabalha a arte e a expressividade e em como tais ambientes influenciam a estética presente em obras desse subgênero. Assim sendo, conceitos futurísticos presentes na FC, como robôs e andróides, se estendem, ou seja, podem ser perscrutados sobre novos patamares, como a tecnologia e distopia em um universo

---

<sup>42</sup>Livro produzido por Ray Bradbury, sua premissa apresenta a chegada e colonização do homem em Marte.

<sup>43</sup> Obra lançada por H.G Wells, sua narrativa ilustra uma invasão de marcianos à terra, o narrador, de forma linear, apresenta desde a queda das estrelas ao momento da invasão de tais seres sob a humanidade.

<sup>44</sup>Narrativa escrita por Nikelen Witter, caracteriza a história de um mundo devastado, desertos encobrem cidades inteiras, enquanto a sociedade, alienada, enfrenta guerras e conflitos intermináveis, nesse espaço vemos personagens que em meio a tais catástrofes, buscam se encontrar e também encontrar soluções para essas adversidades.

desértico, ou a utopia formada através do progresso e modernização da sociedade. Por meio desta investigação, analisamos a possibilidade de compreender a existência da literatura *cyberpunk* de forma plural e diversificada.

O terror, de cunho psicológico, e o horror, determinado a partir de seu caráter visceral, em conjunto a distopias, utopias e fantasia interagem de forma dinâmica a obras de estilo *cyberpunk*, o desenvolvimento e construção dessas relações, reacendeu novamente esse subgênero literário, que a partir dos anos 90, estava desaparecendo, não somente devido ao surgimento de outros subgêneros, como a realidade paralela<sup>45</sup> e viagem no tempo<sup>46</sup>, igualmente importantes para novas formações da FC na contemporaneidade, mas também mediante as mudanças da própria época, assim como sociedade.

O estudo literário existente nas análises apresentadas retoma a possibilidade de reiterar conceitos e características de um campo de escrita e narrativa uma vez perdidos no tempo. Por essa razão, torna-se importante redigir que o prefácio desta pesquisa ilustrou não somente a personalidade de uma época ou proporção estética, mas, sobretudo elaborou caminhos possíveis para analisá-las.

De modo similar, também denotamos acerca da idealização teórica sintetizada de maneira específica no segundo capítulo, em especial quanto a distopia nesse espaço literário, e o que a torna divergente dos demais subgêneros como *dieselpunk* e *biopunk*. Sobre esses preceitos, evidenciamos alternativas de averiguar esse âmbito de narrativas *cyberpunk*, a partir de conceitos da época, a partir dos anos 60, com gradativo destaque na década de 80, além das interações entre digital e humano, destacamos como o *cyberpunk* reformulou ideais referentes ao próprio tempo presente.

Podemos citar a existência da inteligência artificial na atualidade, assim como a força da biotecnologia, as similaridades entre real e imaginário entraram também em visibilidade nesta pesquisa, visto que o ciberespaço em constante movimento evolui e dialoga com a sociedade, por meio da rede mundial de computadores, temos a capacidade de interagir com diversos países, de maneira íntegra, a comunicação a partir dessa realidade, se torna global.

Apesar de diversos recursos já estarem em funcionamento na sociedade, esses eventos também são expostos através dos olhos da ficção, uma vez que a literatura *cyberpunk*, ainda ilustra pontos como o controle populacional a partir dessas ferramentas tecnológicas, esse

---

<sup>45</sup> Narrativas que tratam a existência e comunicação do nosso universo com outras realidades, causando uma relação de coexistência, algumas obras mais famosas são: *O Homem do Castelo Alto* (1962) por Philip K. Dick e *Dark Matter* (2016) por Blake Crouch.

<sup>46</sup> Obtém como uma das principais características de narrativa, a movimentação do ser humano através do espaço-tempo, ao ponto de quebrar a linearidade existente entre presente, passado e futuro, algumas obras mais famosas são: *A Máquina do Tempo* (1895) por H.G Wells e *Novembro de 63* (2011) por Stephen King.

controle é visto como parte da distopia presente em maior parte das narrativas desse subgênero.

A política nessas circunstâncias também se modifica, e é sobre esse contexto que caracterizamos novamente a tenacidade e singularidade entre real e fictício, que apesar de terem suas divergências, possuem também similaridades, não somente mediante a propagação de informações falsas, mas a partir de como tais ocorrências são recebidas no meio digital e social, tópico esse que mencionamos no segundo capítulo, a partir das visões da literatura *cyberpunk*.

O decaimento desse âmbito literário foi posto em discussão, e em seguimento, vimos a renovação também desse espaço sobre as perspectivas do audiovisual, para tal edificação, exibimos como base as conexões entre literatura e cinema. Posteriormente apresentamos como o ambiente cinematográfico pode adaptar o universo *cyberpunk*, e como esse meio foi receptado de maneira integral ao redor do mundo.

As composições entre arte e violência, pessimismo e criticismo quanto ao que a tecnologia pode oferecer, assim como a responsabilidade da escolha humana em transformar sua própria realidade fazem parte das análises realizadas nesta pesquisa. A ilustração da tecnologia de alto nível, assim como as transformações biológicas do corpo no cinema *cyberpunk* são colocadas em questionamento e analisadas a partir da adaptação assim como os elementos visuais.

A coloração néon colocada tanto de forma escrita como adaptada ao espaço audiovisual, são discursadas sobre a perspectiva da simbologia das cores, enquanto o cenário, uma vez configurado a expor uma mensagem ao espectador, é posto em diversos ângulos. Os aspectos existentes entre luz e óptica, assim como o panorama e enfoque da ausência de expressividade em alguns cenários, tanto em *Neuromancer* (1984) como em *Cyberpunk: Mercenários* (2022), expõem como é possível investigar e discursar sobre como o subgênero em questão pode se fundamentar na literatura e se renovar através da mídia.

Além da estruturação visual, discursamos também acerca das relações sociais existentes entre os dois personagens principais, Case e David Martinez, objetivamos exemplificar como os espaços foram moldados para oferecer ao público uma nova visão acerca da marginalização em sociedade. Os personagens, uma vez identificados a partir da exclusão e ignorância, são colocados a visualizar seu próprio âmbito através de suas experiências, as narrativas se desenrolam sobre a perspectiva do anti-herói, outro ponto também construído nesta pesquisa.

Enquanto a distopia permeia o pessimismo acerca de um futuro que se torna cada vez mais presente, a crítica existente na literatura *cyberpunk*, e também no audiovisual, abre vias de acesso ao estudo de influências e relações entre as formas de interação humana com o mundo e a tecnologia. A cultura e a história de uma época, sobre esse contexto, transpassam gerações, e se manifestam novamente no século 21, como parte da sociedade.

Observamos o anseio e evolução da máquina em imitar a consciência humana, assim como a integração da sociedade a IA, de forma fictícia e também real, suas consequências são um dos fatores em destaque nesse trabalho, referenciamos como a argumentação crítica existente nestas narrativas possibilitou mais uma vez ampliar conhecimento acerca das marcas deixadas através da estética *cyberpunk*.

Recapitulamos que o presente trabalho oferece também novos recursos de análise quanto ao subgênero e movimento histórico, dado que são escassos os materiais, em especial quanto a base audiovisual utilizada. Nesse sentido também quebramos paradigmas relacionados ao que vai além do cinema clássico, oferecemos diferentes caminhos de análise os quais transformam a literatura *cyberpunk* para mais do que apenas uma propagação artística, mas algo enriquecedor ao campo acadêmico, por disponibilizar o campo literário como parte de um acontecimento histórico, um reflexo de uma sociedade que apesar de ter um futuro pessimista, pode mudar sua própria realidade e ser finalmente humano.

## REFERÊNCIAS

ARANHA, Glaucio. **O MOVIMENTO LITERÁRIO CYBERPUNK: A ESTÉTICA DE UMA SOCIEDADE EM DECLÍNIO**. VIA ATLÂNTICA, SÃO PAULO, N. 36, 251-271, DEZ/2019.

BORDWELL, David.; THOMPSON, Kristin. O plano: *Mise-en-scène*. In: \_\_\_\_\_. **A arte do cinema**: uma introdução. Trad. Roberta Gregoli. Campinas: Editora da Unicamp; São Paulo: Editora da USP, 2013.

Candido. **Capa | Subgêneros da Ficção Científica**; Disponível em: <[Capa | Subgêneros da Ficção Científica | Biblioteca Pública do Paraná \(bpp.pr.gov.br\)](#)> Acesso em 11 de março de 2024.

CYBERPUNK: MERCENÁRIOS. Criado por Hiroyuki Imaishi. 2022.

FLÁVIO, Lucas Martins. **Literatura e Política em um mundo desiludido: O Cyberpunk nos Estados Unidos da década de 1980** / Lucas Martins Flávio. – 2014. UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA. Trabalho de conclusão de curso.

FORBES. Principal; **Países com mais mão de obra robotizada**; Disponível em: <[15 países com mais mão de obra robotizada - Forbes](#)> Acesso em 14 de abril de 2024.

GIBSON, W. Neuromancer, São Paulo: Editora Aleph, 1991

\_\_\_\_\_. Neuromancer. Trad. de Alex Antunes (baseada na tradução da 1ª ed. de Maya Sangawa e Silvio Alexandre). 3. ed. São Paulo: Aleph, 2003.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4.ed. São Paulo: Atlas, 2002.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores** : como as cores afetam a emoção e a razão / Eva Heller ; [tradução Maria Lúcia Lopes da Silva]. -- 1. ed. -- São Paulo : Gustavo Gili, 2013.

HILÁRIO, Leomir Cardoso. **TEORIA CRÍTICA E LITERATURA: A DISTOPIA COMO FERRAMENTA DE ANÁLISE RADICAL DA MODERNIDADE**. Universidade Estadual do Rio de Janeiro. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/literatura/article/view/2175-7917.2013v18n2p201/25995> Acesso em: 21 de fevereiro de 2024.

LÉVY, Pierre. **CIBERCULTURA**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. EDITORA 34. Copyright © Editora 34 Ltda. (edição brasileira), 1999 Cyberculture Éditions Odile Jacob, 1997

LIMA, Yasmin dos Reis. **UM PANORAMA DO UNIVERSO CYBERPUNK, O ANIME E O CIBORGUE**. O Mosaico, R. Pesq. Artes. Curitiba n. 18, p. 1-227. jan./jun. 2020 ISSN 2175-0769

MARCEL, Martin. O papel criador da câmera. In: \_\_\_\_\_. **A linguagem cinematográfica**. Tradução de Lauro António e Maria Eduarda Colares. Dina livro, 2005.

MORUS, Thomas. **Utopia**. 2001. Disponível em: <<https://www.ebooksbrasil.org/adobeebook/utopia.pdf>> Acesso em 25 de março de 2024.

PESSINI, Leo. **Bioética e o futuro pós-humano: Ideologia ou utopia, ameaças ou esperança**. *Revista Encontros Teológicos*, [S. l.], v. 29, n. 1, p. 107-130. 2016. Disponível em: <<https://facasc.emnuvens.com.br/ret/article/view/127>> Acesso em 10 de abril de 2024.

POGLIESI, Ovidio Oliveira Florianópolis, v. 1, n. 1, p. 174-195, jul./dez. 2017. Disponível em: <<https://portaldeperiodicos.animaeducacao.com.br/index.php/ReFIL/article/view/18888>> Acesso em 07 de abril de 2024

RIGAUD, Paloma Loureiro. **O HEROÍSMO DO ANTI-HERÓI: CONSTRUÇÃO DA DUALIDADE NOS PROTAGONISTAS DAS SÉRIES FAMÍLIA SOPRANO E DEMOLIDOR**. UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA. Trabalho de conclusão de curso.

SATO, Cristiane A. História da animação no Japão. Disponível em: <[História da animação no Japão - Cultura Japonesa](#)> Acesso em 16 de março de 2024.

SANTAELLA, Lúcia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. *Revista Famecos*, v. 10, n. 22, p. 23-32, 2003.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23 ed. São Paulo, 2007.

SOUSA, Diego Gomes de. **A Ética Hacker na era do sigilo da informação** – Rio de Janeiro; UFRJ/ECO, 2013.

WEHMUTH, Letícia Ruoso; **FUTURO INCERTO: UMA ANÁLISE DE NEUROMANCER DE WILLIAM GIBSON COMO SINTOMA DA CRISE NO TEMPO**; Disponível em: <<https://eventos.udesc.br/ocs/index.php/STPII/IVSIHTP/paper/viewFile/934/682>> Acesso em 06 de abril de 2024.