



Argos Portuguez Miron

ESTÉTICA DO SUBGÊNERO CYBERPUNK EM OBRAS CINEMATOGRAFICAS

Trabalho Final de Graduação apresentado ao
Curso de Publicidade e Propaganda, Área de
Ciências Sociais, da Universidade Franciscana
- UFN, como pré-requisito para aprovação da
disciplina de TFG I.

Orientadora: Michele Kapp Trevisan

Santa Maria, RS
2021

ESTÉTICA DO SUBGÊNERO CYBERPUNK EM OBRAS CINEMATOGRAFICAS¹

Argos Portuguese Miron²

Michele Kapp Trevisan³

Universidade Franciscana, Santa Maria, RS

RESUMO

Através de um apanhado de conceitos narrativos e estéticos, o gênero de ficção científica foi tomando novos rumos em diferentes mídias, dando início ao subgênero cyberpunk que se utiliza da estética punk como um dos principais elementos transformadores das obras que se iniciaram na literatura, evoluíram para o cinema e até a jogos digitais. Dentro desta perspectiva enxergamos a necessidade em identificar os conceitos empíricos da estética do subgênero cyberpunk e como ela aparece nos filmes *Blade Runner* (1984), *Blade Runner 2049* (2017), *Matrix* (1999) e *Matrix Revolutions* (2003). Para que esta pesquisa fosse realizada utilizamos o método qualitativo para a investigação das obras audiovisuais, com o apoio da pesquisa bibliográfica para o embasamento teórico, com isto tivemos ferramentas para que uma tabela com critérios de análise fosse criada e assim, tornar possível a comparação dos dados obtidos. Pois daí surge o interesse em identificarmos se estas obras pertencem ou não ao subgênero de fato e quais delas se desprendem desta ideia. Foi verificado que sim, existem obras que fogem dos conceitos estudados por diversos pontos, e outras que nos surpreendem por trazerem camadas ainda mais significativas para as próximas obras cyberpunk.

Palavras chave: Cyberpunk. Estética. Narrativa cinematográfica.

ABSTRACT

*Through a collection of narrative and aesthetic concepts, the science fiction genre took new directions in different media, giving rise to the cyberpunk subgenre that uses punk aesthetics as one of the main transforming elements of the works that started in literature, evolved into cinema and even digital games. Within this perspective, we see the need to identify the empirical concepts of the cyberpunk subgenre aesthetic and how it appears in the films *Blade Runner* (1984), *Blade Runner 2049* (2017), *Matrix* (1999) and *Matrix Revolutions* (2003). For this research to be carried out, we used the qualitative method for the investigation of audiovisual works, with the support of bibliographical research for the theoretical basis, with this we had tools so that a table with analysis criteria was created and thus, making it possible to compare the data obtained. Hence, the interest in identifying whether or not these works belong to the actual subgenre and which ones depart from this idea. It was verified that yes, there are works that escape the concepts studied at various points, and others that surprise us by bringing even more significant layers to the next cyberpunk works.*

Keywords: *Communication. Publicity. Advertising.*

¹ Artigo resultante da disciplina Trabalho Final de Graduação II.

² Acadêmico do oitavo semestre do Curso de Publicidade e Propaganda – Universidade Franciscana. E-mail: argosm@gmail.com

³ Orientadora. Publicitária, Doutora. Professora do Curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Franciscana. E-mail: mkapp@ufn.edu.br

INTRODUÇÃO

O Cyberpunk é um subgênero⁴ de ficção científica, e o termo foi usado pela primeira vez na revista *Science Fiction*, publicada em 1983. De acordo com Lemos (2004b), o conceito cyberpunk nasce na literatura com o livro *Neuromancer*, de William Gibson (1982). Nele, o autor reúne vários elementos da cultura da época: a tecnologia emergente, os movimentos punks, o medo mesmo que não explícito de uma guerra nuclear, o desenvolvimento de grandes corporações, a popularização dos computadores pessoais, um visual urbano e uma sensação de melancolia constante. Conforme o pesquisador,

As histórias cyberpunks falavam de indivíduos marginalizados em ambientes culturais de alta tecnologia e caos urbano, daí a origem do nome, colocando em sinergia cyber, de máquinas cibernéticas; tecnologia de computadores, meios de comunicação de massa, implantes neurais, etc., e punk, da atitude “faça você mesmo” do movimento punk inglês da década de 70 do século passado. (LEMOS, 2004b, p. 12).

Ao recorrer a observação de uma linha temporal, é possível perceber que grande parte das obras classificadas como cyberpunk vem do campo da literatura, em que são descritos, detalhadamente, os ambientes onde as histórias acontecem, bem como o perfil dos personagens que vivem essas narrativas. Essas descrições nos permitem visualizar uma estética característica do subgênero.

As questões da humanidade e da sociedade estão presentes de forma indissociável das narrativas cyberpunk. O desenvolvimento tecnológico não é o mais importante (diferente da ficção científica clássica), mas sim o impacto dessa tecnologia nas relações sociais, bem como os problemas que isso acarreta. As questões de domínio, poder, punição, consumo, capitalismo, segurança, humanidade, tecnologia da informação e interação social são os pilares para o desenvolvimento das obras. Essas temáticas aproximam os apreciadores, por não serem embarreirados por conhecimentos científicos pesados, possibilitando uma imersão mais fácil.

construindo uma ponte entre o movimento literário cyberpunk e as manifestações sociais e estilísticas por ele influenciadas, com o objetivo particular de analisar o cyberpunk enquanto fusão de um subgênero da literatura de ficção-científica e das teorias da cibercultura, como uma apresentação material do imaginário tecnológico. (AMARAL, 2005a, p. 4).

⁴ Subgênero: Algo que deriva das características de outros gêneros.

Paralelamente ao crescimento industrial e tecnológico, a sociedade como um todo, cada vez mais líquida, adaptativa e mutável, foi se transformando e a pontualidade de características individuais foi cada vez mais sendo dissolvida e misturada entre si. E assim surgiu uma subcultura juvenil chamada de “punk” apresentando uma importância ideológica, mais do que uma forte identidade estética, o que promove a sensação de pertencimento mais fortemente. Assim entendemos que mais do que ideologias, a estética de pertencimento a grupos sociais é amplamente diluída.

O objetivo do punk era expressar a sua raiva de uma forma irônica e original. Apesar de ser uma subcultura anarquista, pertencia a classe boêmia e trabalhadora ao mesmo tempo, ou seja, existia um senso de propósito em suas manifestações como um todo além de serem criadores do D.I.Y.⁵ atitude ou forma de pensar que perdura até os dias de hoje, potencializada com a internet e a forma em que a sociedade aprende a fazer suas “coisas” (ARAÚJO, 2016).

Para Londero (2008), este subgênero possui uma ampla área de atuação, podendo tomar formas e interpretações diversas, dependendo da mídia em que é adaptada. Ainda que seja amplamente adaptável, o cyberpunk ganha força quando apresentado em formatos audiovisuais, por possuir uma riqueza de múltiplas informações a serem mostradas. Assim como as formas artísticas se influenciam, esse subgênero literário, desde seu surgimento, tem influenciado o cinema e sido transformado por este.

Para além da constante mediatização do dia a dia e da aceleração das tecnologias de comunicação, o imaginário tecnológico aparece como um componente indissociável da potencialização material de tais tecnologias, servindo ele mesmo como vetor e transmissor de ideias acerca da cibercultura, podendo ser encontrado na literatura de FC, nos filmes, nos comerciais, websites, programas de TV, matérias de jornal, nos batepapos na internet, nas redes sociais, weblogs, podcastings, etc. (AMARAL, 2005b, p. 72).

Como diz Amaral (2005b), podemos observar que a mediatização constante, juntamente com a evolução das tecnologias, apoiam esse crescimento, notamos que a sociedade cada vez mais se torna dependente da cibercultura como um todo, o que nos remete ao cyberpunk. O subgênero cyberpunk por muitas vezes teve seu conceito dado como obsoleto e sem sentido de continuidade, porém tudo o que o conceitua foi, com o tempo, provado que é um tema mutável e adaptável conforme as necessidades sociais que são atemporais, como por exemplo a tecnologia.

A linguagem cinematográfica tem a capacidade de criar uma visualização futurista a partir de elementos que compõem sua estética – arte e fotografia – definindo padrões da

⁵ D.I.Y: por tradução Do It Yourself, faça você mesmo.

aparência das coisas que antes ficavam só na imaginação do leitor, privilegiando a representação do espaço urbano, preocupação constante do gênero no cinema. Observamos algumas experiências audiovisuais, filmes, séries, games, que se (auto) categorizam dentro do subgênero. Mesmo projetando ideias futuristas, como no caso da ficção científica, o gênero como um todo é reflexo da sociedade no momento em que é criado, pois são onde os autores descrevem elementos pertinentes àquele período.

o gênero de ficção científica como um todo não é futurístico, nem profético, mas sim nostálgico e principalmente diz mais a respeito da sociedade do tempo em que foi escrito (o tempo presente), do que sobre as possibilidades de visão de futuro. (ROBERTS, 2000 apud AMARAL, 2003, p. 5).

Uma das origens do termo cyberpunk se deu, por um lado, através de uma união do subgênero da literatura da ficção científica e das teorias da cibercultura como reflexo do imaginário tecnológico social, por outro lado, com as evoluções das práticas de subculturas das ruas, com o punk. Nesse sentido, surge a curiosidade em verificar se tais obras realmente se encaixam no subgênero, e se existe entre elas aspectos semelhantes que possibilitam delimitar as fronteiras de uma estética cyberpunk audiovisual. Diante do exposto, o presente trabalho propõe a seguinte questão: É possível identificar uma estética característica do subgênero cyberpunk em obras cinematográficas? Portanto, nosso objetivo geral será comparar as características estéticas do subgênero literário cyberpunk em obras audiovisuais produzidas em épocas diferente.

E assim, definimos também como nossos objetivos específicos, identificar os aspectos estéticos do subgênero cyberpunk, observar quais desses aspectos aparecem nos filmes *Blade Runner* (1982), *Blade Runner 2049* (2017), *Matrix* (1999) e *Matrix Revolutions* (2003), E por fim, vamos comparar as representações estéticas do cyberpunk nas obras audiovisuais (arte e fotografia) de *Blade Runner* (1982), *Blade Runner 2049* (2017), *Matrix* (1999) e *Matrix Revolutions* (2003), a fim de identificar semelhanças ou diferenças da representação audiovisual destas obras ao longo do tempo, que possam definir uma tendência estética.

Hoje, após *The Matrix*, *Akira* e *Ghost in the Shell*, o subgênero tem tomado novas direções. Esses novos caminhos, de certa maneira, convergem para as nossas vivências cotidianas e muitos dos dilemas com a tecnologia expostos nessas obras são realidade em nossas vidas. Nesse contexto, acredita-se que o tema deve ser retomado para o meio acadêmico e científico, pois com o passar dos anos, novos tons e novas tendências de consumismo midiático e tecnológicos crescem exponencialmente a medida em que foram

encontrados poucos estudos com recorte mais específico sobre a estética cyberpunk em obras audiovisuais. Sendo assim, primeiramente, a partir dos termos que formam a palavra, buscamos levantar as principais características do movimento punk e do cenário da cibercultura para compreender o contexto de onde emergiu o Cyberpunk.

CIBERCULTURA E MOVIMENTO PUNK = CYBERPUNK

Para Santos (2016, p. 12) o cyberpunk tem como ponto de partida a ficção científica, dedicando especial atenção ao binômio *High Tech / Low life*⁶. As obras cyberpunk, ao mesmo tempo em que nos conduzem para uma extrapolação da realidade em um futuro próximo, nos fazem repensar nossas vivências. A tecnologia é sempre um ponto fundamental nessa relação, servindo de metáfora para questões humanas. O punk é uma subcultura surgida na Inglaterra e Estados Unidos na década de 70, sucessora de outras subculturas como os Rockers, Hippies, Beats, Skinheads, dentre outras, manifestadas principalmente pelos jovens. Segundo Rodrigues (on line), o punk teve seu início como uma forma de expressão artística de uma visão contracultural do mundo moderno. Embora sua origem fosse o cenário artístico e social dos Estados Unidos, a cultura punk foi apenas estabelecida como tal ao chegar na Inglaterra em meados dos anos 70, sendo absorvida e adotada pelo cenário musical que estabeleceu os fundamentos do estilo Punk através de suas músicas com pesado teor político que se relacionavam à realidade de desemprego e decadência econômica da sociedade britânica na época.

Marcada pela cena musical, geralmente com bandas formadas por jovens de classe média que rejeitavam a mentalidade e o estilo de vida da sociedade capitalista industrializada. Suas músicas barulhentas e estranhas constantemente traziam temas como desemprego, conflitos, drogas e problemas sociais, comuns a essa comunidade. Ainda, a filosofia "faça-você-mesmo" (*Do It Yourself* em inglês, ou, numa sigla, DIY), a imagem "anti-ídolo" e comportamentos destrutivos são outros pontos relevantes do punk que compõem uma ideologia, revolucionária, anarquista e corrosiva (ARAÚJO, 2016).

As roupas rasgadas, os penteados chamativos e os adereços pesados, como correntes, roupas com aplicação de metais pontudos, jaquetas de couro preferencialmente pretas, brincos e piercings em várias partes do corpo, eram usados como uma das formas de escandalizar e quebrar a norma social vigente, incitando o ideal da abolição do consumismo e, ao mesmo

⁶ Alta tecnologia / Baixa qualidade de vida.

tempo, retratando a dura realidade econômica da juventude da época. Dessa forma, o estilo Punk se consagrou com bandas como Sex pistols, The Clash, The Ramones, Velvet Underground e New York Dolls.

Em suma, a palavra “punk” é uma expressão da língua inglesa que é usada para classificar um indivíduo ou grupo urbano antissocial que se desviava dos padrões normativos de conduta da época, visto como a parte inútil de uma sociedade. As ideias formadoras do que passou a ser chamado de cultura “punk” eram baseadas no pessimismo, no antiautoritarismo, na ideologia anárquica e no igualitarismo (RODRIGUES, 2021). Paralelamente a esta onda de revolta contra a sociedade industrial, o desenvolvimento no campo da tecnologia da computação e informação revolucionava as relações entre homens e máquinas. Com o surgimento da microinformática nos anos 70, o estabelecimento do PC (*personal computer*⁷), e a possibilidade de interconexão entre estes, as formas de comunicação modificaram o comportamento humano. Neste cenário, um novo conceito passa a ser discutido: a cibercultura. A palavra cibercultura viria da junção das palavras cibernética, uma ciência voltada para uma tecnologia avançada e da cultura experimentada no contexto do ciberespaço.

Segundo Rodrigues (2010), o Ciberespaço é um espaço existente no mundo de comunicação em que não é necessária a presença física do homem para constituir a comunicação como fonte de relacionamento, dando ênfase ao ato da imaginação, necessária para a criação de uma imagem anônima, que terá comunhão com os demais. É o espaço virtual para a comunicação que surge da interconexão das redes de dispositivos digitais interligados no planeta, incluindo seus documentos, programas e dados, portanto não se refere apenas à infraestrutura material da comunicação digital, mas também ao universo de informações que ela abriga (RODRIGUES, 2010).

De acordo com Pierre Lévy (1999), no âmago da cibercultura existe a necessidade pela conexão, tudo deve estar em perfeita harmonia dentro das conexões que a tecnologia nos permite,

umas das pulsões mais fortes na origem do ciberespaço é a *interconexão*. Para a cibercultura, a conexão é sempre preferível ao isolamento. A conexão é um bem em si. [...] o horizonte técnico do movimento da cibercultura é a comunicação universal: cada computador do planeta, cada aparelho, cada máquina, do automóvel à torradeira, *deve* possuir um endereço na Internet. (LÉVY, 1999, p. 127).

⁷ Personal computer: Computador pessoal.

Junto ao crescimento das taxas de transmissão, a tendência à interconexão provoca uma mutação na física da comunicação: passamos das noções de canal e de rede a uma sensação de espaço envolvente. Os veículos de informação não estariam mais no espaço, mas, por meio de uma espécie de reviravolta topológica, todo o espaço se tornaria um canal interativo. A cibercultura aponta para uma civilização da telepresença generalizada.

Dessa maneira, Apesar da internet ser o principal ambiente do ciberespaço, devido a sua popularização e sua natureza de hipertexto, o ciberespaço também pode ocorrer na relação do homem com outras tecnologias: celular, pagers, comunicação entre radioamadores e por serviços do tipo “tele-amigos” (GUIMARÃES JR., 1999; JUNGBLUT, 2004). Em outras palavras, podemos entender que a cibercultura é uma noção de espaço em que nós, indivíduos, podemos interagir e socializar, mesmo que virtualmente, podemos criar ainda comunidades em diferentes meios, visuais, sonoros, imagéticos, a partir de meios eletrônicos conectados em rede. A cibercultura é dada a partir de um movimento social tecnológico.

a cibercultura está instaurando um movimento global de trocas, de compartilhamento e de trabalho colaborativo, independente de localidade ou espaço físico, independente do lócus cultural e/ou identitário. Trata-se talvez de uma das facetas mais interessantes do atual processo de globalização. (LEMOS, 2004b, p. 24).

A partir disto, podemos verificar que a cibercultura faz parte do universo cyberpunk, como a tecnologia faz parte direta do cotidiano das pessoas, todos os aparelhos estão conectados e é comum algum personagem destas obras conseguirem contatar outros sem sequer conhecê-los, pois tudo está na rede ou na nuvem. Além disso, universos paralelos são criados com detalhes numa existência em que as pessoas podem se tornar aquilo que não conseguem na vida real.

CARACTERÍSTICAS DO SUBGÊNERO CYBERPUNK

Originalmente surgido da literatura, oriundo da ficção científica o termo foi cunhado na década de 80, de uma forma independente, através de folhetos distribuídos gratuitamente.

o gênero de ficção científica que viria a ser chamado cyberpunk, foi se formando ao longo da primeira metade da década de 80 em fanzines e outras publicações americanas e européias. O movimento, na época ainda sem um nome, tinha seu ponto focal no fanzine *Cheap Truth*, de autoria do escritor Bruce Sterling. Lançado em 1982. *Cheap Truth* era um folheto de uma página, distribuído gratuitamente com textos publicados sem copyright. Os textos eram publicados sob pseudônimos, numa tentativa de minimizar o culto à personalidade (LEMOS, 2005b, p. 12).

Para Santos (2016), o cyberpunk como subgênero literário é bastante recente, e faz referência a ficção científica. As novas possibilidades que o avanço tecnológico trazia para as cidades, tais como, eletricidade, locomoção rápida com o trem e os telégrafos que faziam mensagens chegarem rapidamente a outros países ou até continentes. Nesse contexto, muitos escritores começavam a projetar futuros fantásticos em suas histórias, não mágicos massa baseados na ciência, física, química, mecânica e mais inventivas máquinas que substituíam as manufaturas artesanais, criando novas relações de trabalho e sociais. Um exemplo bastante conhecido é a obra *Frankenstein* de Marry Shelly

Com sua narrativa gótica e pessimista, Mary Shelley previu um futuro sombrio para a humanidade: a tecnologia em *Frankenstein* é uma ameaça, ela leva à profanação das leis naturais da vida e da morte. Esse clima gótico, pesado e pessimista se tornaria uma das bases da atmosfera cyberpunk, que assim como em *Frankenstein*, a tecnologia é uma ameaça. (SANTOS, 2016, p. 3).

Contudo, para Lemos (2004b), a palavra cyberpunk começou a ser usada na literatura quando Gardner Dozois, editor da *Isaac Asimov's Science Fiction Magazine*, cunhou o termo em 1983, a partir de uma história homônima escrita por Bruce Bethke. Dozois referia-se a um grupo de escritores americanos como Bruce Sterling, Rudi Rucker, Lewis Shiner, John Shirley, Pat Cadigan e William Gibson, cuja produção literária tinha uma série de características em comum. Nessa esteira literária, o termo cyberpunk, apesar de ser oriundo da ficção científica, não se prende a invasões alienígenas nem em viagens espaciais, seu foco é fazer uma espécie de reflexão sobre a contemporaneidade da época em que é escrito.

O cyberpunk é uma ficção, segundo seus autores, reflexo da época contemporânea. Como diz William Gibson, um dos autores mais importantes do movimento, o cyberpunk não está preocupado com monstros alienígenas ou conquistas intergalácticas, o que ele faz é uma paródia do presente. Assim, o universo da ficção científica cyberpunk põe em conjunção o reino da tecnologia de ponta, da racionalidade da *Hard Science*, por um lado, e do subterrâneo, do poder ditatorial de megacorporações, de inteligências artificiais, de vírus e do caos urbano, por outro. Tudo muito se parece com o que estamos vivendo nesse começo do século XXI. (LEMOS, 2005b, p. 13).

Para Lima (2020), dentro da distopia do mundo cyberpunk, as grandes corporações são opressoras das sociedades que vivem a mercê de um sistema dominador podendo ser um sistema virtual ou um computador. No livro *Neuromancer*, William Gibson descreve o indivíduo cyberpunk como um tipo de “pichador virtual” que utiliza todo o seu conhecimento virtual para lutar contra os sistemas opressores sob a forma de vandalismo. O subgênero cyberpunk, que se apropria das tecnologias as usando como “upgrades” humanos através de

implantes mecânicos ou cibernéticos para melhorar o desempenho físico e mental de uma pessoa. As histórias também podem se passar dentro de um mundo virtual, ligando o cérebro humano a sistemas computacionais.

No contexto cyberpunk, é comum cenários obscuros, pessimistas e opressores, em um futuro comprometido pela tecnologia exacerbada. Computadores controlam a vida cotidiana dentro de sistemas virtuais simulando a vida real das pessoas, empresas globais substituem o poder de controle do estado. No meio disto tudo existe a luta de indivíduos excluídos, que lutam constantemente contra, tanto os sistemas virtuais, quanto as empresas citadas. Um ponto importante sobre o cyberpunk é o destaque que este subgênero dá aos excluídos da sociedade, pois são sempre eles quem lutam contra a dominação opressora que as máquinas e empresas tentam impor na sociedade. Ao fim, podemos perceber que estes desajustados são os que conseguem se desprender do que é corrosivo no que geralmente resta do planeta terra, em algumas obras.

A narrativa do subgênero cyberpunk constantemente se desprende de utopias antes impostas em obras cujos mocinhos e vilões são bem definidos, podemos dizer que os personagens são pessoas normais, capazes de grandes feitos sejam eles bons ou ruins. Muitas vezes os objetivos destes personagens envolvem feitos pessoais e conquistas individuais e não um bem global ou algo coletivo. Obras como, “Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?”, escrito por Philip K. Dick, que deu origem ao filme “Blade Runner”, um clássico cyberpunk de 1982, e a “Trilogia Sprawl”, de William Gibson são exemplos (LIMA, 2020).

Segundo Londero (2008), podemos considerar que Neuromancer é uma distopia hiperconectada e multifacetada. Assim podemos descrever o subgênero cyberpunk ambientado em cenários com prédios abandonados, construções antigas e desabitadas e esgotos que são lugares de convivência de gangues de indivíduos esquecidos pela sociedade. As tecnologias fazem parte destas gangues, que se apropriam delas para seu próprio bem, através de implantes mecânicos e cibernéticos que lhes dão força sobre-humana ou até mesmo inteligência ou reflexos acima da média. O capitalismo imposto pelas grandes corporações é intimidador e opressor, segregando cada vez mais as classes culturais.

Ainda, Londero (2008) diz que, com a evolução do cinema, a ficção científica caiu no gosto do público através de adaptações das obras originais como: Metropolis (1927), O médico e o Monstro (1941), O dia em que a terra parou (1951), A Guerra dos Mundos (1953) e 2001 – Uma Odisseia no espaço (1968). Com uma narrativa de ampla riqueza, rápida, tensa, instigante e repleta de reviravoltas, instigando a curiosidade e a atenção do espectador, assim

como as tecnologias visuais bem implementadas para o cinema, contribuem para a riqueza de uma narrativa distópica, que é a principal característica do cyberpunk.

Em suma, os conceitos básicos do subgênero cyberpunk consistem em: mostrar a tecnologia como obstáculo ao homem; histórias baseadas em temas obscuros; personagem que falha ou se conforma com a sociedade estruturada. Ao contrário da atitude otimista com a qual a ficção-científica clássica trata a tecnologia, a literatura cyberpunk trata o assunto como um dos maiores problemas que a sociedade enfrenta. A tecnologia intensifica os atributos físicos do personagem através de supostos implantes e próteses, mas por outro lado, inibe suas individualidades. As obras do estilo apresentam visões de um mundo desértico e devastado por meio da ficção futurística. Além disso, é possível destacar ainda o conflito recorrente entre o individual e sociedade, porque retrata a insignificância do homem diante da tecnologia onipresente

Já, em termos de estética cyberpunk destacam-se dois elementos fundamentais: a cidade e o personagem. A cidade aparece tanto como um parque temático, quanto uma simulação, combinando símbolos da era espacial de alta tecnologia com a visão vitoriana do crescimento desordenado e não planejado. É uma entidade negativa, um espaço escuro e superpovoado, claustrofóbica, quebrada por formas de neon. Nesse cenário, o submundo e a escuridão da rua são componentes essenciais do gênero. Quanto aos personagens do cyberpunk há uma ampla variação, de hackers a mercenários. Contudo, o andarilho é um dos arquétipos centrais. Figura presente na literatura de estrada dos beatniks, herdeiro da filosofia nietzscheana e descrito pela poesia de Baudelaire como “o pesquisador do infinito”, o andarilho é trazido das estradas empoeiradas para o ciberespaço (AMARAL, 2003, p. 3). No próximo tópico pontuaremos as características da linguagem audiovisual, com o objetivo de obtermos aporte teórico e técnico para as análises propostas.

FUNDAMENTOS DA LINGUAGEM AUDIOVISUAL

A linguagem audiovisual é compreendida pelas técnicas e teorias aplicadas às ferramentas sonoras ou visuais que o cineasta dispõe para produzir uma obra audiovisual, para que assim, desperte os sentimentos mais diversos no público que assistirá a obra.

Um filme não é feito só por pessoas que usam máquinas. Ele é feito graças a uma linguagem que foi criada pelas pessoas para que as máquinas, se manipuladas corretamente, sejam capazes de produzir imagens e sons articulados, que comunicam alguma coisa. A linguagem do cinema é feita por uma série de convenções que as pessoas compartilham e entendem. Convenção é um acordo entre

as pessoas, algo que é admitido como “certo” ou “real” para um grupo social, ou para a sociedade como um todo. As convenções cinematográficas parecem ser quase universais, ou seja, elas não variam muito de país para país (GERBASE, 2012, p. 7).

De modo simplificado, podemos pensar que uma obra cinematográfica conta uma história (narrativa) sobre personagens que vivem seus feitos em determinadas épocas e lugares. Sendo assim, é interessante que alguns elementos da linguagem cinematográfica sejam recordados, tais como narrativa e estética, mais precisamente direção de arte e fotografia.

Entende-se por narrativa a ordem ou a desordem dos acontecimentos, podendo ela ser contínua, contando uma história de forma linear ou alternada, de forma que os acontecimentos da obra sejam entendidos pelo público conforme o diretor deseje. Enfim, a unidade de narrativa é o acontecimento: a narrativa é relativamente indiferente à sua formatação (Bremond), e podem-se considerar amplamente equivalentes narrativas escritas, orais, cinematográficas de uma mesma sequência de acontecimentos. Conforme a proposta do diretor, a obra pode tomar diferentes caminhos que geram diferentes percepções para o público, definindo assim o tom que a produção audiovisual deverá tomar.

Podemos dizer que a estética cinematográfica é muito semelhante a um quadro de um pintor, pois em uma pintura é onde o artista mostra uma história, enquanto no audiovisual a história é fragmentada e muitas vezes contada através de cores, sons, ambientações, entre outros. “A estética do cinema é, portanto, o estudo do cinema como arte, o estudo dos filmes como mensagens artísticas.” (AUMONT et al., 2009, p. 15). É a partir dela que o diretor pode determinar o tom de uma história, seja em um plano mais detalhado ou amplo, passando assim, as sensações desejadas para o público (MARTIN, 2005). Martin (2005, p. 35) pondera que, a imagem vem a desenhar a realidade em um primeiro momento, porém em um segundo momento, mesmo que eventualmente, afeta nossos sentimentos e esporadicamente pode tomar significados ideológicos e morais, através de meios de expressão que caracterizavam o cinema: enquadramentos, luz, sombra, cor, objetos cênicos, caracterização de personagens, etc.

A fotografia no cinema pode ser inicialmente entendida pelas escolhas de enquadramento feitas pelo diretor, bem como as escolhas de cores e filtros de efeitos diversos de acordo com o gosto do diretor e o sentimento que ele quer passar para o público. A noção de quadro (moldura) era familiar à pintura, e a fotografia a havia prolongado, notadamente tomando manifesta a relação entre o quadro do instantâneo e o olhar (do fotógrafo) que a foto traduz. Mas as palavras "enquadrar" e "enquadramento" apareceram com o cinema, para

designar o conjunto do processo, mental e material, pelo qual se chega a uma imagem que contém um certo campo visto de um certo ângulo.

Aumont e Marie (2001) ponderam que, alguns teóricos resolveram redefinir alguns movimentos de câmera, desta vez destacando unicamente o que é visto na tela, a fim de facilitar a linguagem audiovisual, bem como mostrar algum detalhe relevante, como características específicas de alguns personagens, ou detalhes importantes no cenário apresentado na tela. Entendendo que a estética de um filme se baseia muito no sentimento que a produção quer passar para o espectador, cores mais frias podem passar sentimentos melancólicos, enquanto cores quentes, outros mais aconchegantes e assim por diante.

Apesar das especificidades da cor no cinema, o modelo crítico e estético foi, quase sempre, a pintura. Esta circulou enormemente no imaginário fílmico, em três grandes formas: a ficcionalização, a imitação e a análise. As personagens de pintores são bem numerosas no cinema clássico, mas foi sobretudo ao tentar imitar supostas leis cromáticas que o cinema quis prolongar a pintura. A tentativa é mais radical na parte vanguardista ou experimental, em que os objetivos e os meios (por exemplo, pintura sobre película, raspagem etc.) são mais próximos daqueles do pintor. A ausência de leis gerais e verificáveis explica a ausência quase total de reflexão teórica sobre a cor na imagem em movimento. As únicas considerações, às vezes propostas no tocante ao valor simbólico ou expressivo da cor (o vermelho como símbolo de guerra ou de paixão, o azul, bem como o azul-celeste, para a paz, o violeta associado à lamentação funerária etc.).

Como passar do tempo, passando por algumas mudanças, o cinema foi se adaptando e evoluindo, tecnológica e linguisticamente falando, como diz Fabris et al. (2003, p. 613) o começo do cinema era “um registro mecânico da realidade imediata e com poucas ambições no que diz respeito à arte e ao espetáculo”. Passados alguns anos quando a câmera apenas captava o que acontecia no cenário, George Méliès, um cineasta francês, percebeu que aquelas cenas captadas com ambientes naturais e estáticos, precisavam ser alteradas e em 1896, Meliès construiu em sua residência, o primeiro estúdio cinematográfico do mundo (BUBANS, 2014, p. 31).

Algumas funções definem o departamento de arte: o designer de produção, chefe do departamento, é responsável por gerar a identidade visual do filme; o diretor de arte, que junto ao designer de produção supervisiona outros setores; o cenógrafo, projeta espaços internos a pedido do designer de produção; o diretor de objetos, responsável por decorar as locações; o aderecista, é quem define os objetos de cena que aparecem na obra (BARNWELL, 2013). Complementando essas funções do departamento de arte, Rodrigues (2007) também inclui o

estilista, que é o responsável pelo *design* das roupas. Conforme a identidade do filme, o figurinista fica responsável por organizar e cuidar dos figurinos; e o maquiador, pela maquiagem dos atores.

Desta forma o designer de produção estabelece como o filme aparecerá na tela, o uso da iluminação e do espaço com o devido auxílio do diretor de fotografia, cores e texturas apoiarão o que dá forma a narrativa que o filme mostrará. O roteiro do filme é decupado (desmembrado) para que o designer de produção construa o lugar e os cenários em que toda a trama do roteiro se materializará, ainda assim, o designer de produção poderá perceber quantos cenários serão necessários para as filmagens, listas são feitas com elementos que compõem cada cenário. Esses cenários servirão de apoio para toda a narratologia da história.

A pesquisa para o designer de produção é um ponto crucial para que a história contada tenha veracidade nas telas. Para esse efeito, serão analisadas diversas referências que servem para enriquecer o trabalho realizado. Essas referências podem ser encontradas em muitos lugares, como locações, pinturas, fotografias, revistas, tecidos. Conforme Aumont (1995, p. 139), “a filmagem em externas ou em cenário natural não é, em si, um fator de realismo; deve-se acrescentar um fator social para que ele se torne um bairro pobre, lugar deserto, aldeia de pescadores, subúrbio. (BUBANS, 2014, p. 33).

Em certas ocasiões a narrativa pode demandar situação temporal, ou seja, a história pode se passar no presente, no passado ou no futuro e com isso se faz necessário um mapeamento dos elementos que poderão compor o cenário para que o mesmo se torne verossímil para o público. Uma obra que se passa no futuro deve ser produzida com elementos que façam sentido a tecnologia, por exemplo. Algo que se passe no passado se torna uma produção minuciosa pois elementos não retirados de uma locação (um celular em um filme sobre os romanos por exemplo), pode passar despercebido pela produção e acarretar em problemas. Cuidados diversos devem ser tomados, dependendo do tipo de locações também, estes detalhes de produção devem estar em sincronia com o roteiro para que não ocorram problemas de continuidade (BARNWELL, 2013).

METODOLOGIA

O presente estudo é de natureza qualitativa, que, segundo Yin (2005, p. 32) é um estudo empírico que investiga um fenômeno atual dentro do seu contexto de realidade, quando as fronteiras entre o fenômeno e o contexto não são claramente definidas e no qual são utilizadas várias fontes de evidência. Para o embasamento teórico foi utilizada a pesquisa

bibliográfica. Segundo Boccato (2006, p. 266), a pesquisa bibliográfica busca a resolução de um problema (hipótese) por meio de referenciais teóricos publicados, analisando e discutindo as várias contribuições científicas. Esse tipo de pesquisa traz subsídios para o conhecimento sobre o que foi pesquisado, como e sob que enfoque e/ou perspectivas foi tratado o assunto apresentado a literatura científica. Para sistematizar a observação, identificação e comparação dos aspectos audiovisuais que representam a estética Cyberpunk nas obras foi utilizada a Análise Descritiva. Segundo Gil (2008, p. 28), a pesquisa descritiva,

têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis. São inúmeros os estudos que podem ser classificados sob este título e uma de suas características mais significativas está na utilização de técnicas padronizadas de coleta de dados.

No caso deste estudo, o foco é compreender se, por trás de um ou mais fenômenos que se repetem, existem tendências ou padrões que possam ser delineados. Assim, para guiar as análises foram criadas categorias com base nas principais características visualizáveis do subgênero Cyberpunk, ou seja, aquelas que podem ser representadas de forma visual com elementos da linguagem cinematográfica, dentro do que consideramos como estética do filme, a saber, arte e fotografia, compreendendo mais especificamente o cenário e a caracterização de personagem.

Nesse sentido, reunimos nessa tabela as principais características estéticas que representam o subgênero cyberpunk no que se refere a personagens e ambientes, que serão utilizadas para verificar se as obras representam a estética cyberpunk. Principais aspectos estéticos que caracterizam as obras cyberpunk:

Tabela 1 – Matriz de análise

(continua)

Personagens	Ambientes
<p>1. Acessórios: Aparatos tecnológicos como drones, inteligências virtuais, implantes cibernéticos no corpo. As tecnologias fazem parte direta da vida destes indivíduos, através de implantes biomecânicos e neurais que dão longevidade e ampliam as capacidades humanas.</p> <p>2. Roupas: Rasgadas, preferencialmente pretas e em couro, com aplique de metais pontudos, adereços pesados como correntes, brincos e piercings também fazem parte do figurino cyberpunk. As roupas ainda podem incluir materiais sintéticos como vinil, lycra e borracha.</p>	<p>1. Cidades/ambientes: Os cenários são obscuros, pessimistas e opressores, computadores controlam a vida cotidiana dentro de sistemas virtuais simulando a vida real das pessoas, empresas globais substituem o poder de controle do estado. O capitalismo imposto pelas grandes corporações é opressor e atua como segregador de diferentes classes culturais. a cidade aparece tanto como um parque temático, quanto uma simulação, combinando símbolos da era espacial de alta tecnologia com a visão vitoriana do crescimento desordenado e não planejado. A cidade aparece como uma entidade negativa, um espaço escuro e superpovoado quebrado por formas de neon e</p>

Tabela 1 – Matriz de análise

		(conclusão)
Personagens	Ambientes	
<p>3. Cabelo/maquiagem: Penteados chamativos dos mais diversos, tinturas muito coloridas, maquiagens, escuras ou neon, o uso de batos também se faz presente, além de sombras e delineadores.</p>	<p>estruturas corporativas, sendo claustrofóbica e monádica.</p>	<p>2. Moradia: Prédios abandonados, construções antigas e desabitadas e esgotos são lugares de convivência de gangues indivíduos esquecidos pela sociedade.</p>
		<p>3. Veículos: Na maioria dos casos os veículos são robustos e voadores, geralmente possuem comunicadores digitais e assistentes virtuais.</p>

Fonte: Organizado pelo autor da pesquisa, com base em Lemos (2004b), Lima (2020), Londero (2008), Amaral (2005a).

UNIVERSO DA PESQUISA

Para a realização deste trabalho foram estudados os filmes Blade Runner (1984), Blade Runner 2049 (2017), Matrix (1999) e Matrix Revolutions (2003). Entendemos que estas foram as obras audiovisuais tidas como mais relevantes dentro do subgênero abordado, no caso, o Cyberpunk. Segundo o site cineclick, Blade Runner foi um filme que deu forma e caracterizou o cyberpunk nas telas de cinema, o site também reforça que a franquia Matrix, usa uma ampla variedade de elementos cyberpunk e é um dos principais filmes associados ao subgênero atualmente (REININGER, 2020). Os filmes foram assistidos na seguinte ordem: Blade Runner, Blade Runner 2049, Matrix, Matrix Reloaded (Este para fins de continuação da história e contextualização da mesma) e por fim Matrix Revolutions.

Após uma visualização prévia de cada filme, ponderando pontos de interesse para a pesquisa, diversas vezes, partes dos filmes foram assistidas mais de uma vez, pois nuances como filtros, efeitos visuais, vestimentas dos personagens, apareciam constantemente, assim sendo necessário assistir novamente para observar os trechos em que seriam realmente relevantes para a pesquisa. Nesse sentido, as cenas que apareciam esses objetos foram selecionadas para análise, conforme conveniência. Dessa forma, a amostra da pesquisa aqui apresentada se propõe a ilustrar os aspectos analisados com *screenshots*⁸ para melhor visualização. Mais uma vez, a decisão por estes personagens, cidades e itens se deu por entendermos que estas são amostras suficientes uma vez que se mostram em evidência na narrativa, aparecendo na tela em grande parte da duração dos filmes.

⁸ Screenshot: Foto tirada da própria tela de determinados dispositivos.

DESCRIÇÃO E ANÁLISE

A descrição das observações e a análise mediante as categorias propostas segue na seguinte ordem:

- a. A narrativa: apresentação da sinopse da obra e outras informações relevantes para compreender a história que se passa em determinada época e as ações ou intenções dos personagens que vivem essas histórias.
- b. Os personagens: características estéticas de direção de arte cinematográfica, como figurino, acessórios, cabelo e maquiagem, que podem demonstrar referências aos personagens do gênero Cyberpunk.
- c. Os ambientes: aspectos estéticos de cenários internos e externos onde as histórias se passam, como objetos cênicos, cores, iluminação entre outros que fazem parte da arte e fotografia de obras audiovisuais.

A seguir, cada aspecto será pontuado em cada obra.

Blade Runner

a. Narrativa

O filme foi produzido em 1982, dirigido por Ridley Scott. A obra se passa em um futuro distópico onde a tecnologia humana se desenvolveu a ponto de criar seres biomecânicos inteligentes para que trabalhassem para seus “donos”. Com tempo de vida restrito a 5 anos, estes seres idênticos aos humanos, chamados de replicantes iniciam um questionamento filosófico e existencial acerca de suas próprias vidas se comparadas a de seus criadores e com base neste questionamento, iniciam uma busca por longevidade. Rick Deckard (Harrison Ford) é um ex policial conhecido como “Blade Runner”, caçador de replicantes, o personagem é encarregado de dar um fim a revolta dos replicantes, porém inevitavelmente se apaixona pela replicante Rachael, assistente do poderoso Eldon Tyrell, fundador das empresas Tyrell que criaram os replicantes. Toda a trama se passa em uma cidade pós apocalíptica e deturpada pela corrupção a tecnologia desenfreada se inclui diretamente no cotidiano das pessoas que vagueiam pelas ruas atrás de sobrevivência.

b. Personagens

b.1 Rick Deckard: É o herói, protagonista da história, praticamente o mocinho. Tem um estereótipo de policial charmoso e misterioso, na maior parte do tempo aparece de sobretudo marrom, camisa social com gravata preta, conforme a primeira imagem da Figura 1.

b.2 Eldon Tyrell: Típico playboy da época, trajando roupas finas e com falas e trejeitos sagazes, dono da megacorporação que carrega seu nome. Veste terno azul de cetim, camisa branca com grava borboleta também branca, óculos grandes, conforme a segunda imagem da Figura 1.

b.3 Roy Batty: Com aparência de arruaceiro e vândalo punk, o líder dos replicantes fugitivos ao mesmo tempo que demonstra maldade e vingança, seguidamente questiona a filosofia da existência humana e replicante. Trajando casaco grosso com linhas verticais e diagonais de uma espécie de lona, com gola comprida tapando o pescoço, cabelos brancos e olhos azuis bem salientes, conforme a terceira imagem da Figura 1.

b.4 Rachael: Vezes sagaz e sedutora, vezes indefesa e ingênua, Rachael faz o papel de “mocinha” que mexe com os sentimentos do protagonista Deckard, posteriormente tem um papel importante na narrativa do segundo filme. Vestindo nlazer preto brilhante com ombreiras marcadas, saia preta e justa um pouco abaixo dos joelhos, sapatos pretos. Maquiagem marcada com batom vermelho, penteado estilizado lembrando uma geisha, conforme a quarta imagem da Figura 1.

Figura 1 – Personagens em Blade Runner



Fonte: internet

c. Ambiente

c.1 Cidade (Los Angeles): Prédios gigantescos e pontiagudos que expellem fogo. A cidade possui muitas luzes ao mesmo tempo que o céu é cinza escuro, com outdoors digitais gigantes de anúncios com figuras orientais. A cultura oriental é muito presente através da simbologia, a população usa guarda-chuvas japoneses, dragões neon orientais em feiras de rua como chamariscos publicitários, muita chuva e fumaça, conforme imagens um e dois da Figura 2. Zeppelin sobrevoando a cidade com comerciais coloridos também se faz constantemente presente, imagem três da Figura 2.

c.2 Casa do Deckard: O prédio onde Deckard mora tem aparência rochosa e com linhas retas que lembram aparatos tecnológicos, assim como a templos antigos imagem quatro da Figura 2. No interior do apartamento as luzes são amareladas e muito difusas, as paredes

possuem as mesmas linhas do exterior do apartamento, bastante escuridão e sombras que lembram o estilo noir⁹, até mesmo um museu pois possui um piano e fotos antigas com filtros sépia imagens cinco e seis da Figura 2.

Figura 2 – Ambientes em Blade Runner



Fonte: internet

c.3 Corporação Tyrell: Seu exterior é piramidal, muito semelhante a templos antigos astecas, conforme imagem um da Figura 3. Em seu interior a ideia de templo antigo é reforçada, com enormes pilares e alguns elementos de decoração aparentemente de civilizações antigas, as sombras e escuridão predominam neste ambiente, como na imagem dois da Figura 3.

c.4 Veículo: Uma viatura policial voadora, com giroflex padrão, porém possui rodas para também andar nas ruas, carro muito iluminado por todos os lados, imagem três da Figura 3. Em seu interior, algumas telas arredondadas (padrão da época) com escritas digitais, muitos botões e o controle do carro é uma espécie de manche de avião conforme imagem quatro da Figura 3.

Figura 3 – Ambientes em Blade Runner



Fonte: internet

⁹ O gênero noir se caracteriza por apresentar histórias que misturam terror, mistério e elementos policiais, detetives e investigações que vão além dos conhecimentos de investigação criminal. Recebeu esse nome por ter como ambiente, na maioria das vezes, a noite, os bares, as ruas desertas e casas repletas de assombrações (<https://biblioteca.pucrs.br/curiosidades-literarias/o-que-e-literatura-noir/>).

Blade Runner 2049

a. Narrativa: Desta vez a continuação foi aos cinemas em 2017, dirigido por Denis Villeneuve, inicialmente a trama gira em torno de um mistério descoberto pelo novo Blade Runner, o oficial K (Ryan Gosling). Trinta anos após os acontecimentos do primeiro filme as empresas Wallace descobriu maneiras de aprimorar os replicantes e com isso o mistério gira forte em torno da possibilidade dos replicantes se reproduzirem entre si. Com diversas camadas filosóficas o filme se passa em cenários muito mais tecnológicos, com vestimentas, armas, veículos e assistente virtuais muito mais desenvolvidos, ao mesmo tempo que a cidade continua fortemente afetada pelo caos urbano, bem como uma periferia sucateada e afetada por desastres nucleares.

b. Personagens

b.1 Agente K: É um policial muito misterioso e com uma frieza quase que sombria não demonstra quase nenhuma fragilidade. K também é um Blade Runner. Usa casaco sobretudo preto com gola alta que tapa até o nariz como se fosse uma espécie de meia máscara. O interior do casaco é de pele quente e aparentemente macia, conforme a primeira imagem da Figura 4.

b.2 Niander Wallace: Wallace é um personagem muito rico filosófico acerca da criação de uma nova espécie de replicantes, dono da empresa muito misterioso, faz o perfil de personagem poderoso e sempre com um plano maligno perfeito. Cabelo comprido até o pescoço, puxado para trás, com olhos brancos o personagem provavelmente é cego, usa barba comprida e cheia, veste um kimono preto com uma blusa branca por baixo, calças pretas e sandálias pretas sem meias (alusão as vestes japonesas). Tem implantes atrás das orelhas com luz azul no pescoço, por onde controla alguns aparelhos que lhe permite enxergar, conforme a segunda imagem da Figura 4.

b.3 Deckard: Um senhor de idade mais avançada, aparenta estar mais cansado da vida, bastante introspectivo e solitário. Grisalho e sem barba, camiseta cinza, calças escuras e botas de trilha, na cia de um cão vira latas. A arma, aparente ser a mesma usada no seu primeiro filme, conforme a terceira imagem da Figura 4.

b.4 Luv: A principal vilã da trama usa terno estilizado branco (sempre se veste majoritariamente de branco) e com uma saia lapse em tom cinza, coque com todo o cabelo puxado na região da coroa da cabeça, apenas a franja na altura das sobrancelhas, brincos pretos compridos e sapatos ankle boot brancos. Luv é o braço direito de Wallace, fazendo sempre o “serviço sujo” para o vilão. Conforme essa personagem vai se tornando cada vez

mais maligna no filme, suas roupas vão aderindo a tons de cinza e preto, até ficar totalmente com visual escuro e como consequência, torna-se uma assassina de fato, conforme a quarta imagem da Figura 4.

b.5 Rachael (clone): Personagem de pouca relevância geral, pois se trata apenas de um clone, porém acaba se tornando importante a fins de comparação. Terno e saia pretos e brilhantes com obreiras marcadas, saia preta também, justa e abaixo da linha dos joelhos batom vermelho bastante marcado, gola e punho das mangas com pedras negras e brilhantes, penteado idêntico ao antigo, lembrando uma geisha, conforme a quinta imagem da Figura 4.

Figura 4 – Personagens em Blade Runner 2049



Fonte: internet

c. Ambiente

c.1 Cidades: Los Angeles: Em vista aérea, existem quarteirões gigantescos que formam algo parecido com blocos e trilhas de uma placa digital com muitos prédios pontiagudos e gigantescos, conforme imagem um da Figura 5. Ainda em Los Angeles, temos uma cidade cheia de painéis com muito neon, muita chuva e com uma quantidade intensa de pessoas transitando, assim como muitas telas muito coloridas, como podemos ver na imagem dois e três da Figura 5. Em seu interior os prédios possuem painéis holográficos gigantes com anúncios de grandes marcas, assim como anúncios holográficos gigantescos e interativos, conforme imagem seis da Figura 5.

c.2 Distrito de San Diego: Uma área fora do perímetro urbano de LA, uma região de dispensa residual, em outras palavras o lixão da periferia, onde comunidades habitam o que ainda restou, com prédios destruídos, lixo e sucata para todo o lado é uma região com filtro mais quente e mais desértico, conforme imagem quatro da Figura 5.

Em outro momento, ainda mais afastado de Los Angeles, o agente K parte em busca de Deckard, em uma região desértica, profundamente afetada pela radiação e praticamente sem vida alguma. A região é formada por prédios abandonados, muita estrutura civil ao mesmo tempo que a areia toma conta e em conjunto a filtros amarelados, dão contraste desértico, conforme podemos conferir na imagem cinco da Figura 5.

Figura 5 – Ambientes em Blade Runner 2049

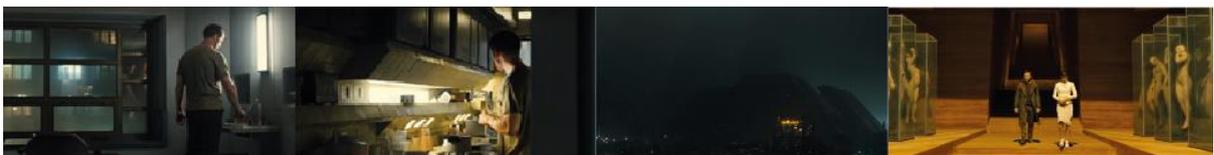


Fonte: internet

c.3 Casa do K: Prédio velho, onde abriga pessoas de baixa classe, como idosos esquecidos e punks, o herói não é bem-vindo. O interior do apartamento aparenta ser compacto e tecnológico. As luzes na sala e no banheiro são brancas e duras imagem um da Figura 6, enquanto na cozinha são quentes e difusas, com boa iluminação imagem dois da Figura 6.

c.4 Corporação Wallace: Torres piramidais, muito semelhante as da Tyrell no primeiro filme, talvez sejam os mesmos prédios de fato como na imagem três da Figura 6. Iluminação completamente amarelada e quente, alocações minimalistas com paredes amplas e lisas, reflexo de água em alguns lugares conforme imagem quatro da Figura 6.

Figura 6 – Ambientes em Blade Runner 2049



Fonte: internet

c.5 Veículo: Carro voador da marca Peugeot, possui três rodas, duas na frente e uma atrás, com luzes muito brancas, quase azuladas, conforme imagem um da Figura 7 Em seu interior, possui várias telas de comunicação, seu painel possui formato geométrico e simétrico, quase que lembrando algo mais antigo conforme imagem dois da Figura 7.

Figura 7 – Veículo em Blade Runner 2049



Fonte: internet

Matrix (1999)

a. Narrativa: Mais uma vez, em um mundo pós apocalíptico, aqui os irmãos diretores Larry e Andy Wachowski nos apresentam um jovem programador e nerd através de uma rotina pacata e normal de trabalho. Porém, rapidamente, o filme vai nos mostrando personagens misteriosos e curiosos que fazem contato com o o jovem nerd, que através deles descobre que aquele mundo pacato não passa de uma simulação ultra realista e poderosa criada por máquinas, a Matrix. Nesta realidade virtual os seres humanos estão em um eterno *looping* de vida e morte, pois na vida real cada corpo gerado por máquinas serve como uma espécie de “bateria” que gera energia para que as máquinas continuem funcionando, máquina estas que devido a ganância da humanidade por tecnologia, evoluiu a ponto de adquirirem consciencia própria. Após a realidade ser mostrada para o jovem que agora é conhecido como Neo (Keanu Reeves), o personagem é acolhido por um grupo de sobreviventes que busca em Neo o seu salvador, sendo aquele que vai lutar contra as máquinas e salvar o que ainda resta da população de Zion, nome do que ainda resta do planeta terra real.

b. Personagens

b.1 Neo (Matrix): Neo é um protagonista que inicia a trama de uma forma fraca e ingênua, talvez isso seja para criar um carisma, sua jornada do herói fica bem clara através de seu amadurecimento com treinos e estudos, sendo um personagem sério, justo e comprometido com a causa. Logo no início do longa, como trabalhador de uma empresa de TI, aparece com terno cinza, camisa branca e gravata escura, conforme imagem um da Figura 8. Conforme o tempo passa e a experiencia de Neo aumenta dentro da Matrix, ele vai tomando mais tons de preto no seu figurino, com blazer e camisa preta e sem gravata, como na imagem dois da Figura 8. Até que finalmente seu figurino final, com o sobretudo preto, calça cargo preta com cintas de couro presas para guardar armamentos, coturnos pretos e óculos escuros, conforme imagem três da Figura 8. Já fora da Matrix, inicialmente Neo aparece com um blusão esfarrapado de lã cinza por cima de uma camiseta cinza também, uma calça preta e botas altas com presilhas. Sua aparência é com cabelo raspado e com implantes no corpo com entradas para cabos de energia, como podemos conferir na imagem quatro da Figura 8.

Figura 8 – Personagem em Matrix

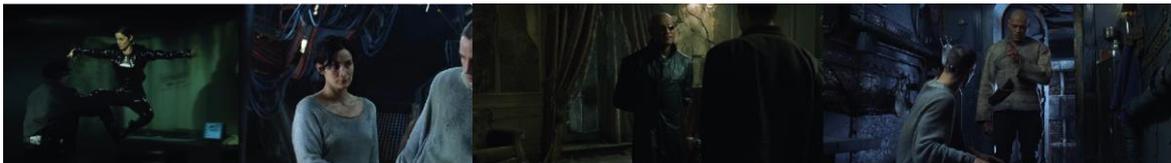


Fonte: Internet

b.2 Trinity: Misteriosa e sagaz, Trinity é forte e concisa é o pilar maior da motivação de Neo por continuar a lutar, mesmo assim ela consegue ter um forte destaque estético. Vestida completamente de preto, sua roupa é feita de látex, uma calça, blusa, jaqueta e sapatos de couro preto, veste óculos escuros, conforme imagem um da Figura 9. Fora da Matrix Trinity se veste com blusão de lã cinza, com aparência de velho e esfarrapado, imagem dois da Figura 9.

b.3 Morpheus (mentor): Um clássico mentor, detentor de muita sabedoria, é ele quem “recruta” Neo para sua grande jornada, muito respeitado entre sua tripulação e entre os líderes de Zion. Na Matrix, sobretudo de couro preto bem justo no corpo e usando óculos escuros imagem três da Figura 9. Em Zion, veste um casaco de lã com aparência de sujo, com mangas longas, uma calça preta de tecido e uma corda na cintura prendendo um estojo que parece envolver uma faca, como na imagem quatro da Figura 9.

Figura 9 – Personagens em Matrix



Fonte: internet

b.4.1 Agente Smith (Vilão Matrix): Agente de segurança programado pelas máquinas dentro da Matrix. Ambicioso, com um comportamento sério e agressivo, atua como uma espécie de antivírus, é o vilão principal da trama pois com o passar dos filmes, adquire novas camadas comportamentais. Sempre aparece de terno cinza escuro, com camisa branca, gravata preta, óculos pretos e ponto de comunicação em seu ouvido direito, imagem um e dois da Figura 10.

b.4.2 Máquinas (Vilões Zion): Embora a trama esteja muito envolta das máquinas e as consequências que a sciência delas impactou na existência humana, o sentido figurativo delas gira em torno apenas de destruição do que ainda resta dos humanos. No mundo real,

existem as máquinas, principalmente as sentinelas, que são como polvos, com vários tentáculos e em sua cabeça semelhante a uma aranha com vários olhos vermelhos, conforme imagem três da Figura 10.

Figura 10 – Personagens em Matrix



Fonte: internet

c. Ambiente

c.1 Casa do herói: Aparentemente um kitnet, muito bagunçado com fios e aparelhos para todos os lados, muitas telas de computadores e livros espalhados pelo quarto. Um clássico quarto cinematográfico de um personagem hacker, como está na imagem um da Figura 11.

c.2 Terra destruída: Terra devastada pelas máquinas, com céu coberto e não visível, aspecto azulado e com grandes prédios em ruínas, conforme imagem dois da Figura 11.

Figura 11 – Ambientes em Matrix



Fonte: internet

c.3 Armas: São armas de fogo básicas, desde pistolas e metralhadoras automáticas, imagem um da Figura 12.

c.4 Veículo: A nave chamada de Nabucodonosor possui partes circulares que emitem eletricidade como modo de propulsão, como está na imagem dois da Figura 12. Por dentro existem muitas telas controladoras, com muitos cabos e fios a mostra, ferros aparecendo por todos os lados, a nave não aparente ser futurista, é algo como se fosse tecnológico, porém, precário, quase que artesanal, imagem três da Figura 12.

Figura 12 – Armas em Matrix



Fonte: internet

Matrix Revolutions (2003)

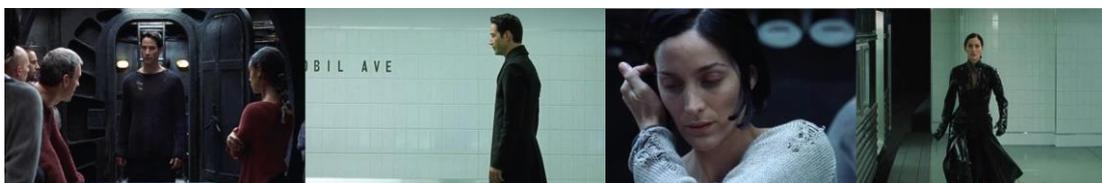
a. Narrativa: Com a mesma direção dos filmes anteriores da trilogia, sendo este o terceiro e último até então, aqui nos é apresentado uma evolução natural de toda a trama, onde Neo extremamente forte e experiente lida com os dilemas do autoconhecimento. Este filme conta fortemente com efeitos visuais mais evoluídos e, portanto, acaba nos mostrando maiores e mais exuberantes efeitos especiais, máquinas, exoesqueletos mecânicos e armas gigantes aparecem com muita ação na tela, a trama embora gire em torno dos dramas pessoais do protagonista procura ir mais direto ao ponto principal, que é a guerra das máquinas contra os humanos.

b. Personagens

b.1 Neo: No terceiro filme, o personagem já representa muito respeito, poder e seriedade é respeitado por alguns e duvidado por outros, pois acredita-se que Neo é o salvador da humanidade perante as máquinas. Em Zion veste calça preta, blusão cinza escuro com mangas compridas e rasgado, conforme imagem um da Figura 13. Na Matrix, sobretudo preto bem fechado até a altura do pescoço e delineado no corpo, possui um tecido grosso como se fosse feito em fibra de carbono, conforme imagem dois da Figura 13.

b.2 Trinity: Na nave em Zion, blusão de lã rasgado branco, calças pretas e coturnos pretos cabelo mais solto e mais “desajeitado”, imagem três da Figura 13. Na Matrix, sobretudo preto de latex de gola alta, calças apertadas de latex, botas de couro pretas, cabelo bem puxado para trás e na altura do pescoço, conforme imagem quatro da Figura 13.

Figura 13 – Personagens em Matrix Revolutions



Fonte: internet

b.3 Morpheus (Mentor): Ainda respeitado e muito poderoso, Morpheus continua sendo parte importante na trama pois sua crença em Neo é inabalável e suas decisões são importantes para a continuidade da trama. Na nave em Zion, veste blusão de lã bordô, esfarrapado e rasgado, calças pretas e coturno preto, conforme imagem um da Figura 14. Na Matrix, sobretudo de couro preto e aberto, blazer roxo aberto, colete roxo, camisa social preta com gravata verde neon, conforme imagem dois da Figura 14.

b.4 Agente Smith (Vilão): No terceiro filme, o personagem se torna ainda mais obcecado em assassinar Neo, pois aqui ele conseguiu se desprender do controle do programador da Matrix, conseguindo assim, ter controle sobre suas próprias ações. Veste terno completo preto, camisa branca e gravata preta, óculos escuros, como está na imagem três da Figura 14.

Figura 14 – Personagens em Matrix Revolutions



Fonte: internet

c.Ambiente

c.1 Cidade: Zion é a última cidade que restou para os humanos, é composta por muito ferro, muitas docas, andares e dutos. Muita mecânica deteriorada e com muitos cabos e fios a mostra, luzes e aparelhos por todos os lados, conforme imagem um, Figura 15. A cidade das máquinas é totalmente azulada, devido a eletricidade que domina, com robos gigantes que lembram parasitas, e com cilindros gigantes que lembram uma usina elétrica ou capacitores de uma placa de computador, como na imagem dois da Figura 15.

c.2 Armas: Na Matrix com metralhadoras e fuzis automáticos e pistolas de fogo convencionais como está na imagem três da Figura 15. Em Zion, robôs como exoesqueletos pilotados por humanos com metralhadoras gigantes nos braços, conforme imagem quatro da Figura 15.

Figura 15 – Ambientes em Matrix Revolutions



Fonte: internet

c.3 Veículo: Nave, com formato que lembra um peixe, tem vários círculos com luzes azuis que emitem pulsos elétricos que a permite voar conforme imagem um da Figura 16. Já em seu interior, não possui painéis digitais, sua cabine é limpa e apenas com o para-brisas bem grande, como podemos ver na imagem dois da Figura 16.

Figura 16 – Veículo em Matrix Revolutions



Fonte: internet

CONSIDERAÇÕES SOBRE OS ASPECTOS ESTÉTICOS APONTADOS

O filme Blade Runner de 1984, foi considerado por muitos fãs, revistas e outras mídias dos entusiastas como a maior obra cinematográfica cyberpunk já feita até a época. Contudo, pôde-se perceber que o filme é composto por muitos aspectos da estética noir, como cenários misteriosos e escuros e uma busca implacável de um policial em investigar e capturar seus alvos, como podemos perceber na busca do policial Deckard, que não usa vestimentas como as descritas de personagens cyberpunk, pelo contrário, o personagem vai em direção a filmes de ação policial, pois usa sobretudo largo e marrom, características de detetives. Ainda assim, outras características como luzes e cores neon, personagens com atitudes punk, uma cidade em suja e decadente, carros voadores e implantes cibernéticos também aparecem na narrativa, portanto como diz Lemos (2004b) estes são elementos que trazem a tona o subgênero cyberpunk.

Já no filme Blade Runner 2049, encontramos muito em comum com seu predecessor, porém aqui temos a tecnologia mais enfaticamente implementada, o caos urbano é mostrado com mais clareza, além da presença em maior quantidade de cores vibrantes. Embora a

narrativa seja muito semelhante à do primeiro filme, do policial em uma busca implacável, logo nos deparamos com o protagonista adquirindo outras camadas, onde se inicia uma suposta busca por sua origem, seu provável pai. Essa camada é uma característica mais profunda do subgênero cyberpunk pois conforme Lima (2020), em diversas ocasiões os objetivos dos personagens envolvem realizações individuais e não um bem coletivo maior. O protagonista se aproxima de um detetive, pois também faz o uso de um sobretudo largo no corpo, característica que o distancia da ideia de um personagem cyberpunk.

Outro ponto importante em ser observado é a da inteligência artificial dominando as relações pessoais. O filme mostra a personagem Joi, como um produto de interação social, ou seja, as pessoas podem comprar a Joi para fins particulares de interação, podendo até evoluir para um romance, como é mostrado entre ela e o protagonista K. Por outro lado, o filme reforça a ideia de que a Joi é apenas um produto à venda, pois se apresenta características que se encaixam bem na estética cyberpunk quando a personagem pode adquirir quaisquer vestimentas que seu dono desejar, desde uma diarista com roupas rosa ou até uma dançarina sedutora que veste vestido preto e isto a aproxima da estética cyberpunk. A narrativa se passa em cidades devastadas pelo caos nuclear, locais sucateados e terrenos devastados por acidentes atômicos, reforçando a ideia de cenário cyberpunk, envolvendo o pessimismo e a opressão da destruição humana.

O filme Matrix por sua vez, leva o espectador a entrar na jornada do herói Neo, com uma estética composta por um figurino composto por roupas que brilham e moldam o corpo de seus personagens, elementos que se aproximam da estética cyberpunk. Quando Morpheus inicia sua explicação para que o protagonista entenda o seu lugar tanto na simulação, quanto na vida real, o que nos remete a toda proposta de um universo cyberpunk, pois é lá onde o caos predomina, a existência humana cada vez mais, dá lugar as máquinas e a vida cotidiana é vivida através de um simulador virtual, onde nos é apresentado um ambiente escuro com prédios destruídos e pedaços de máquinas por todos os lados. É a partir desta simulação que temos um conceito muito bem implementado que é o da cibercultura, que para Levy (1999), existe a necessidade pela conexão, tudo deve estar online, conectado em sinergia com as tecnologias que nos é permitida e este conceito fica muito claro quando o grupo de combatentes entra na simulação conhecida como Matrix, que é um programa criado pelas máquinas para que os humanos que estão encubados e servido de energia para as mesmas, continuem vivos. O filtro usado em todo o filme é de tom verde, que junto a monitores de computador com seus caracteres também verdes, trazem uma atmosfera de programação virtual e hacking que também reforça o subgênero cyberpunk. Porém, em contraponto temos

um grupo de pessoas e principalmente o protagonista, lutando por um bem maior, a sobrevivência do pouco que ainda resta de humanidade em Zion, característica que destoa neste ponto das diretrizes do cyberpunk. Ainda assim, Neo usa um figurino condizente com o que é descrito sobre os personagens cyberpunks, na Matrix o uso de seu sobretudo muito bem delineado, evoluindo para acessórios e armamentos enquanto na nave em Zion, usa roupas rasgadas de um tecido velho e possui implantes na cabeça que é usado para a conexão de cabos que o permite entrar na simulação da Matrix.

Por fim, temos o Matrix Revolutions, com uma estética visualmente mais apelativa através de figurinos e efeitos especiais. A direção de arte se mostra em cenas mais trabalhadas em efeitos especiais, com mais batalhas individuais e em grupo. Enquanto Neo luta com o agente Smith dentro da simulação, Zion luta com seus exoesqueletos equipados com metralhadoras e torretas gigantes para se defender da horda de máquinas sentinelas decididas a dizimar o que ainda resta da raça humana. Tudo isso é mostrado nas telas com efeitos revolucionários para a época, revelando um lado da guerra cibernética nunca antes visto. Por outro lado, na Matrix temos muita chuva escuridão, e um clima de pessimismo. Temos uma visualização mais profunda do interior da cidade de Zion, com muitas máquinas, fios, cabos, luzes, pontes, o que nos traz a ideia do D.I.Y. quase que construída “de qualquer jeito”, por sobreviventes, características dos ambientes onde as narrativas cyberpunk aparecem. Um ponto importante a ser observado também é na busca, desta vez, individual do protagonista, onde a jornada se dá em torno do autoconhecimento ainda mais intensificado e uma motivação pessoal em dar um fim a toda a angústia causada pelas máquinas, potencializada após a morte de sua amada Trinity, mais um ponto em que reforça as características do cyberpunk neste filme.

Ao comparar estas quatro obras audiovisuais, fica bastante claro um salto em qualidade nos recursos tecnológicos de produção e estética cinematográfica, de 1984 até 2017. Como o universo cyberpunk imaginado pelos autores na década de 80 era algo muito abstrato, apenas lido em obras literárias e imaginado em um futuro distante, os criadores dessas obras tinham dificuldade em imaginar o futuro, pois a tecnologia digital e principalmente a cibercultura ainda engatinhavam na época. Talvez por isso o Blade Runner de 1984 seja considerado uma obra balizadora nesse universo, pois mesmo se aventurando em um terreno pouco explorado, ainda assim conseguiu trazer muito das características principais do subgênero.

Em meio a isso, temos a franquia Matrix, que se aproveitou de toda a década de noventa, onde os conceitos de cibercultura já estava mais claro para o público e implementou

o vislumbre do que seria um mundo virtual perfeito, algo em que até os dias de hoje, temos medos e dúvidas em como essa tecnologia nos permeia. Entre 1999 e 2003 tivemos uma evolução marcante dos efeitos especiais, tempo em que novas tecnologias estavam sendo lançadas e aprimoradas, mais uma vez Matrix fez o uso destas tecnologias muito bem, tão bem que até hoje é agradável de se assistir.

E por fim, a obra mais recente entre todos os filmes, Blade Runner 2049. Apesar do filme ser o mais recente e claramente fazer o uso de tecnologias de filmagem e pós produção mais avançadas, ainda bebe muito da fonte do primeiro longa de 1984. Aqui temos personagens reciclados da obra antiga, como antigo caçador Rick Deckard e desta vez um clone imperfeito da Rachael. Embora consiga contextualizar e nos mostrar toda a opressão de um mundo destruído por catástrofes nucleares, com cidades totalmente sucateadas, destruídas e ainda assim desenvolvidas desenfreadamente pela tecnologia, a construção da narrativa continua presa na jornada do herói e em como ele lida com as intemperes do universo ao seu redor. Outro ponto que acreditamos ser importante em ressaltar é o frequente uso de filtros amarelados e quentes no filme, resgatando em algumas ocasiões a aspereza do filme antigo e que pode nos trazer a impressão de algo datado. É contrastante vislumbrar a organização Wallace que ao mesmo tempo em que possui um minimalismo em suas linhas lembrando tecnologia, nos traz uma biblioteca com livros antigos e os tons quentes muito marcantes por lá.

Considerando todos os pontos acima observados podemos concluir que os filmes Matrix se encaixam mais na estética do subgênero cyberpunk. Embora todos os filmes caminhem muito próximos no aspecto de deturpação da sociedade, opressão e pessimismo de toda a existência humana, além das tecnologias fazerem parte de toda a existência (inclusive com implantes cibernéticos), podemos observar, com o viés da narrativa e da direção de arte, que os filmes Blade Runner e Blade Runner 2049, se afastam quando se utilizam de filtros quentes em diversas cenas, quando os protagonistas lembram muito personagens de filmes noir, elementos que não identificamos em Matrix e Matrix Revolutions.

Matrix Revolutions por sua vez ainda supera Matrix quando buscamos elementos do subgênero cyberpunk, o uso permanente de filtros frios, brancos ou verdes que constantemente nos fazem perceber que estamos em um mundo tecnológico, reforça os conceitos cyberpunk. Ainda aqui, o terceiro longa da franquia não nos poupa em mostrar constantemente máquinas dos mais diversos tamanhos e brilhos, deste as sentinelas de zion, indo para seus invasores e para a cidade final das máquinas podemos enxergar muito mais dos conceitos antes estudados por nós. Mas acreditamos que o principal ponto chave de tudo é a

cibercultura tão bem mostrada e implementada no filme, existem momentos em que constantemente confundimos o mundo real com a Matrix pois os personagens transitam a todo o momento entre os dois mundos, acreditamos que este apelo é proposital pois cada vez mais em nossas vidas usamos o virtual e não o real e palpável e o filme demonstra querer nos mostrar esse vislumbre “do que está por vir”. E é por isso que o Matrix Revolutions se faz tão importante para toda a estética cyberpunk.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acreditamos que de acordo com a pesquisa, nosso problema de pesquisa para identificar se os filmes Blade Runner (1982), Blade Runner 2049 (2017), Matrix (1999) e Matrix Revolutions (2003), se encaixavam dentro da estética do subgênero cyberpunk foi sanada. Conseguimos identificar diversos aspectos da estética do cyberpunk nestes filmes, conseguimos pontuar e explicar cada um deles e assim deixar claro o que encaixa e o que destoa de nossos objetivos. Conseguimos também através de uma tabela montada, identificar pontos importantes do subgênero estudado e também listas as características para que por fim, cruzássemos essas informações para a obtenção de nossos objetivos específicos. Através de nosso referencial teórico, tivemos o aporte para a construção das teorias sobre as características cyberpunk e como que a estética e a narrativa aparecem nestes filmes.

Após o cruzamento dos dados obtidos, pudemos concluir que os filmes Blade Runner (1986) e Blade Runner 2049 (2017), possuem vários pontos que reforçam a ideia de pertencimento ao cyberpunk, com cidades destruídas, sociedade oprimida e grandes corporações opressoras, por outro lado estas obras utilizam recursos de outras características estéticas que vão contra os conceitos do subgênero, como filtros amarelados e quentes constantemente utilizados, um clima de mistério e investigação também se faz presente, o que reforça a ideia destes filmes seguidamente usarem de outras influências estéticas. Contudo, pudemos perceber que Matrix (1999) e Matrix Revolutions (2003), caracterizam-se mais para o lado do cyberpunk, pois não abdicam do uso de filtros frios que nos fixam ao universo da tecnologia, bem como implantes neurais e obviamente a cibercultura. Identificamos em Matrix Revolutions (2003), dois pontos que fazem com que o longa se desprenda do primeiro filme, um deles é toda a demonstração visual do maquinário e da robótica existente naquele universo e enquanto o primeiro filme nos apresenta a cibercultura, neste último ela já não é novidade, é algo utilizado com tanta naturalidade que faz com que viajemos junto com os

personagens, o que por fim, torna o *Matrix Revolutions* (2003) o filme com mais características dentro do subgênero cyberpunk.

Com este artigo, pudemos de fato conhecer e pontuarmos as características do cyberpunk, através de leituras de autores que nos trazem os conceitos bem pontuados e definidos, pudemos sair do universo do achismo e irmos para o campo das certezas e das conclusões. Nossa ideia de tudo o que o cyberpunk representava, pode ser modificada através deste trabalho, e assim pudemos identificar que a estética do subgênero cyberpunk não deixa de existir, ela apenas agrega novos elementos e novos conceitos, pois os criadores destas obras midiáticas apenas imaginam o futuro das tecnologias, mas é o passar dos anos é que nos prova os caminhos que ela toma e quais os mistérios e bizarrices que pode nos reservar.

REFERÊNCIAS

- AMARAL, A. Uma breve introdução à subcultura cyberpunk. Estilo, alteridade, transformações e hibridismo na cibercultura. **E-Compós**, Paraná, v. 3, p. 1-22, 2005a.
- AMARAL, A. Visões Cibertemporais: a inserção do cyberpunk nos estudos de comunicação e cibercultura. **Famecos PUCRS**, Porto Alegre, v. 10, n. 14, p. 72, 2005b.
- AMARAL, Adriana. A visão cyberpunk de mundo através das lentes escuras de *Matrix*. **BOCC: Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação**, v. 1, p. 1-4, 2003.
- ARAÚJO, R. G. **Metamorfoses do cinema Punk (1975-1990)**. 2016. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2016.
- AUMONT, J. et al. **A estética do filme**. Campinas, SP: Papirus, 2009.
- AUMONT, J.; MARIE, M. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas, SP: Papirus, 2001.
- BARNWELL, J. **Fundamentos de produção cinematográfica**. Porto Alegre: Bookman, 2013.
- BOCCATO, V. R. C. Metodologia da pesquisa bibliográfica na área odontológica e o artigo científico como forma de comunicação. **Rev. Odontol. Univ. Cidade São Paulo**, São Paulo, v. 18, n. 3, p. 265-274, 2006.
- BRAKE, M. **The sociology of youth culture and youth subcultures**. London: Routledge, 1980.
- BUBANS, C. M. **Jogos Vorazes – Em Chamas**: a direção de arte na adaptação da obra literária para produção cinematográfica. 2014. Trabalho Final de Graduação (Graduação em Publicidade e Propaganda) – Centro Universitário Franciscano, Santa Maria, RS, 2014.

DANCYGER, K. **Técnicas de edição para cinema e vídeo**: história, teoria e prática. Rio de Janeiro: Elsevier: Campus, 2007.

FABRIS, M. et al. **Estudos Socine de Cinema Ano III**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

GERBASE, C. O Livro: para que serve a linguagem do cinema? In: GERBASE, C. **Primeiro Filme**. [S.l.: s.n.], 2012. Disponível em: <<https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/para-que-serve-a-linguagemdo-cinema/>>. Acesso em: 28 abr. 2021.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GUIMARÃES Jr., M. J. L. O ciberespaço como cenário para as Ciências Sociais. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE SOCIOLOGIA, 9., 1999, Porto Alegre. **Anais...** Florianópolis, SC: UFSC, 1999. Disponível em: <http://www.cfh.ufsc.br/~guima/papers/ciber_cenario.html>. Acesso em: 8 ago. 2006.

JUNGBLUT, A. L. A heterogenia do mundo on-line: algumas reflexões sobre virtualização, comunicação mediada por computador e ciberespaço. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, ano 10, n. 21, p. 97-121, jan./jun. 2004.

LEMOS, A. Cibercultura, cultura e identidade. Em direção a uma “Cultura Copyleft”? **Contemporanea**, v. 2, n. 2, p. 9-22, dez. 2004a.

LEMOS, A. Ficção Científica Cyberpunk: O Imaginário da Cibercultura. **Conexão – Comunicação e Cultura**, Caxias do Sul, v. 3, n. 6, p. 9-16, 2004b.

LÉVY, P. **Cibercultura**. [S.l.]: Editora 34, 1999.

LIMA, R. A. Cyberpunk: O Lado Obscuro da Ficção Científica. **Recicla Leitores**, 17 jan. 2020. Disponível em: <<https://reciclaleitores.com.br/cyberpunk-o-lado-obsкуро-da-ficcao-cientifica/>>. Acesso em: 10 set. 2021.

LONDERO, R. A ficção cyberpunk em outras mídias: uma análise de Akira e Cidade Cyber. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DA ABRALIC, 11., 2008, São Paulo. **Anais...** São Paulo, SP: USP, 2008.

MARTIN, M. **A linguagem cinematográfica**. [S.l.]: Dinalivro, 2005.

MORAES, R. Análise de conteúdo. **Revista Educação**, Porto Alegre, v. 22, n. 37, p. 7-32, 1999.

REININGER, D. Entenda o mundo Cyberpunk, de Blade Runner a Matrix. **Cine Click**, 16 dez. 2020. Disponível em: <<https://cineclick.uol.com.br/noticias/entenda-o-que-que-e-cyberpunk-de-blade-runner-a-matrix>>. Acesso em: 1 dez. 2021.

RODRIGUES, C. **O cinema e a produção**. 3. ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2007.

RODRIGUES, C. O que é, afinal, cibercultura? **Viés**, 27 set. 2010. Disponível em: <<https://www.ufrgs.br/vies/vies/o-que-e-afinal-cibercultura/>>. Acesso em: 12 set. 2021.

RODRIGUES, L. O. Estilo punk. **Brasil Escola**. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/sociologia/estilo-punk.htm>>. Acesso em: 13 set. 2021.

SANTOS, L. G. S. G. **O cinema sonha com filmes cyberpunks?** 2016. 85 p. Monografia (Graduação em Cinema e Audiovisual) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ, 2016.

YIN, R. K. **Estudo de caso: planejamento e métodos.** 3. ed. Porto Alegre, RS: Bookman, 2005. 212 p.