

**UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE CINEMA E AUDIOVISUAL**

LUIS GUSTAVO DE SOUZA GOMES DOS SANTOS

O CINEMA SONHA COM FILMES CYBERPUNKS?

Niterói

2016

LUIS GUSTAVO DE SOUZA GOMES DOS SANTOS

O CINEMA SONHA COM FILMES CYBERPUNKS?

Monografia apresentada ao curso de Graduação em Cinema e Audiovisual da Universidade Federal Fluminense, como requisito parcial para o título de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientador

Prof. DANIEL MOREIRA DE SOUSA PINNA

Niterói, RJ

2016



Universidade
Federal
Fluminense

IACS - Instituto de Arte e Comunicação Social
Departamento de Cinema e Vídeo

PARECER DE PROJETO EXPERIMENTAL

Aluno:	Luis Gustavo de Souza Gomes dos Santos		
Curso:	Cinema e Audiovisual	Matrícula:	1157025
Título			
O cinema joga com filmes cyberpunk?			
Banca Examinadora			
Prof. Orientador	Daniel Mateira de Sousa Pinna		
	Índia Mara Martins		
	Janete da Silva Oliveira		
Data de Apresentação	30/1/17		
Parecer			
A banca ressalta a qualidade da pesquisa e a organização do texto. Destaca tratar-se de uma boa referência para os estudos da ficção científica e da Animação. Por tratar-se de uma abordagem original para o gênero, indica a monografia para publicação.			
Nota Final	10,0 (dez)		
Assinaturas da Banca			
Prof. Orientador	Daniel M.S. Pinna		
	Índia Mara Martins		
	Janete da Silva Oliveira		

Agradecimentos

A minha mãe, que me guiou até aqui, e ao meu avô, que me mostrou o poder das histórias.

Agradeço ao meu orientador Daniel Pinna pela paciência e por mostrar-me os códigos da matrix.

Aos professores Cezar Migliorin, Elianne Ivo, Hadija Chalupe, India Mara Martins, João Luiz Vieira e Tunico Amancio por seus ensinamentos.

À professora Janete Oliveira por aceitar gentilmente integrar a banca.

Ao professor Jorge Lopes por estar ao meu lado desde o início desta jornada.

RESUMO

Esta monografia tem como objetivo relacionar os estudos de atmosfera fílmica à criação de obras cyberpunk, a partir da análise da série animê *Psycho-Pass*. Para isso faremos uma genealogia do subgênero na literatura e nas produções japonesas e, em seguida, definiremos os mecanismos que constituem a atmosfera da série, baseados nos conceitos de vigilância e disciplina juntamente com os estudos de atmosfera fílmica.

PALAVRAS-CHAVE: Cyberpunk, ficção científica, Animação, Animê, Psycho-Pass.

ABSTRACT

This research aims to relate studies on cinematic atmosphere to the creation of cyberpunks works, from the analysis of the anime series Psycho-Pass. In order to do so we'll elaborate a genealogy of this subgenre in literature and japanese productions and then we'll define the constitutive mechanisms of the series' atmosphere, based on the concepts of surveillance and discipline, along with the studies of cinematic atmosphere.

KEYWORDS: Cyberpunk, Science fiction, Animation, Anime Psycho-Pass.

Sumário

INICIANDO ACESSO: INTRODUÇÃO.....	10
1. ADMIRÁVEL GÊNERO NOVO.....	14
1.1. As Fontes do Cyberpunk.....	14
1.2. De moto pelas ruas de Neo-Tōkyō.....	34
2. EU, CYBERPUNK.....	42
2.1. Flum minhas narrativas disse o diretor.....	43
2.1.1. Ficha Técnica.....	45
2.1.2. Personagens principais.....	46
2.1.3. Episódios.....	55
3. UM REFLEXO NA MATRIX.....	64
3.1. A série diferencial.....	66
4. CYBERCRASH.....	80
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	82

Índice de figuras

Figura 1: lançamento do módulo lunar, do filme: Viagem a Lua, de Georges Méliès.....	19
Figura 2: Metropolis, de Fritz Lang.....	20
Figura 3: Blade Runner, dirigido por Ridley Scott.....	24
Figura 4: Neuromancer.....	30
Figura 5: cidade favelizada do filme Elysium, dirigido por Neill Blomkamp.....	33
Figura 6: Metropolis, adaptado do mangá de Osamu Tezuka, dirigido por Rintarō.....	35
Figura 7: Astro Boy.....	36
Figura 8: perseguição de moto pelas ruas de Neo-Tōkyō, do filme Akira (1988).....	37
Figura 9: Makoto Kusanagi, protagonista do filme Ghost in the Shell.....	40
Figura 10: The Girl with the Dragon Tattoo (2011), versão americana da obra sueca.....	43
Figura 11: Seven - Os Sete Crimes Capitais, dirigido por David Fincher.....	45
Figura 12: Kōgami Shinya (狡嚙 慎也).....	46
Figura 13: Akane Tsunemori (常守 朱).....	47
Figura 14: Nobuchika Ginoza (宜野座 伸元).....	48
Figura 15: Shūsei Kagari (滕 秀星).....	48
Figura 16: Tomomi Masaoka (征陸 智己).....	49
Figura 17: Makishima Shōgo (槇島 聖護).....	50
Figura 18: Sibyl System.....	51
Figura 19: Kasei Jōshū (禾生 壤宗).....	52
Figura 20: Yayoi Kunizuka (六合塚 弥生).....	52
Figura 21: Karanomori Shion (唐之杜 志恩).....	53
Figura 22: Saiga Jōji (雜賀 讓二).....	53
Figura 23: 45MW.TRG Dominator.....	54
Figura 24: Plano-detalle do pé de Makishima Shōgo.....	67
Figura 25: Makishima Shōgo encontra Kōgami Shinya, episódio 1.....	67
Figura 26: Makishima Shōgo olhando para Kōgami Shinya, episódio 1.....	68
Figura 27: Kōgami Shinya olhando para Makishima Shōgo, episódio 1.....	69
Figura 28: Cidade de Tōkyō em Psycho-Pass.....	70

Figura 29: Tōkyō em Ghost in the Shell.....	71
Figura 30: Los Angeles em Blade Runner.....	71
Figura 31: centro de Tōkyō em Psycho-Pass.....	73
Figura 32: periferia de Tōkyō em Psycho-Pass.....	73
Figura 33: ruas da periferia de Tōkyō, Psycho-Pass.....	74
Figura 34: scanner de stress de Psycho-Pass.....	75
Figura 35: Sibyl System.....	76
Figura 36: Assassino na fábrica.....	77
Figura 37: Interface de observação do Sibyl System.....	77
Figura 38: Akane Tsunemori usando uma interface de acesso ao CommuFields.....	78
Figura 39: Avatar de Akane Tsunemori no CommuFields.....	78
Figura 40: Nobuchika Ginoza e Akane Tsunemori como Avatares no CommuFields de Spooky Boogie.....	79
Figura 41: Makishima Shōgo.....	81

INICIANDO ACESSO: INTRODUÇÃO

Os filmes no cinema hoje tem aquele ar de livros cyberpunks dos anos 1980.

Não que isso seja uma máxima, mas muitas obras audiovisuais, incluindo animações para TV, quadrinhos, jogos, etc, tem recorrido a elementos desse subgênero da ficção científica para compor sua estética e narrativa. O cyberpunk, desde seu surgimento, tem influenciado o cinema e sido transformado por este, a ponto de hoje, após *The Matrix*, *Akira* e *Ghost in the Shell*, o subgênero ter 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.

O cyberpunk nasce na literatura com o livro *Neuromancer*, de William Gibson. Nele, o autor reúne vários elementos da cultura da época: a tecnologia emergente, os movimentos punks, o medo (mesmo que velado) de uma guerra nuclear, o desenvolvimento de grandes corporações, a popularização dos computadores pessoais, um visual urbano e uma sensação de melancolia constante (símbolo tão marcante de nossas vidas contemporâneas).

A ficção científica, por sua vez, nasce da fantasia em meados do século XIX. O avanço da tecnologia, das indústrias e o crescimento das cidades contribuíram para o desenvolvimento de uma nova literatura, não mais baseada na magia como outrora, mas tendo os novos inventos e a ciência como pilares. O desenvolvimento causado pela revolução industrial serviu de alimento para a ficção, assim como a ficção alimentou as investidas da ciência em terrenos até então desconhecidos. Como esquecer das visionárias ilustrações do francês Albert Robida¹, entre o fim do século XIX e início do século XX, representando sua visão para o futuro? Certamente muitos inventores emergentes tentaram reproduzir tais ilustrações de maneira funcional. Até hoje vemos exemplos de pessoas tentando desenvolver os sabres de luz de *Star Wars* ou a tecnologia de dobra de *Star Trek*. A realidade alimenta a ficção, assim como o oposto. A arte nutriu esse clima e, por sua vez, se inspirou a ir cada vez mais além das fronteiras da imaginação.

O pacto de “colaboração” mútua entre a literatura de ficção científica e o cinema, ambos em sua aurora na época, é firmado com o clássico filme de Georges Méliès *Viagem a Lua* (1902), adaptação dos livros *Da Terra à Lua*, de Jules Verne e de *Os Primeiros Homens na*

1 Ilustrador francês Albert Robida, 1848 – 1926, conhecido pelo seu trabalho na dita “trilogia futurista” *Le Vingtième Siècle* (1883), *La Guerre au vingtième siècle* (1887), *Le Vingtième siècle: la vie électrique* (1890), onde retratou vários eventos que poderiam ser considerados uma antecipação do futuro. Nessas obras ele retrata uma cidade poluída e com a tecnologia interligada à vida cotidiana.

Lua, de H. G. Wells, ambos eram obras muito populares em seu lançamento. Desde essa época o cinema e a literatura se desenvolveram. A ficção científica, em seu início, mostrava-se muito especulativa. No entanto, ganhou cada vez mais fundamentação e se tornou mais verossímil, não mais se baseando apenas em especulações, mas também em fatos ou teorias comprovadas.

Durante o século XIX, um dos mais importantes expoentes da ficção científica era Jules Verne², com sua narrativa fantástica e descrições científicas que, por muitas vezes, interrompem a história. Ainda assim, sua popularidade era inegável e ele acaba se tornando uma referência no panteão da ficção científica.

Na década de 1930, o gênero entrava em sua era de ouro, tendo sido lançados diversos livros importantes. O cinema caminhava produzindo filmes baseados nos livros clássicos, como o seminal *Frankenstein*³, e o original *Metropolis*, de Fritz Lang.

Durante a década de 1950, a ficção científica da era de ouro contou com os grandes autores, considerados como os pilares do gênero: o “Bom Doutor”⁴ Isaac Asimov, Arthur C. Clark e Robert A. Heinlein. Nessa época, o gênero se consolidou como sendo desenvolvido por cientistas. O próprio Arthur C. Clark recebeu uma carta da Nasa confirmando que a teoria apresentada no livro/filme *2001 – Uma Odisseia no Espaço* estava correta, o autor descreve a utilização de um módulo lunar como veículo de resgate para astronautas.⁵

As obras produzidas nesse período tinham a aplicação crua da ciência como prática, o que afastava alguns leitores pelo desconhecimento dos métodos científicos, por isso em alguns pesquisadores descrevem esse período na literatura como *ficção científica hard*. Com a popularização do gênero, devido principalmente ao crescimento das publicações e a inserção no cinema, novos artistas se aventuram na produção de novas obras de ficção científica, expandindo assim as fronteiras criativas do gênero, tornando-o mais palatável ao público. Os conflitos já não são resolvidos apenas por meio de equações ou problemas matemáticos, o humano passa a assumir um papel mais central. Esse “novo” tipo de ficção científica passou a

2 Jules Gabriel Verne, conhecido em países de língua portuguesa como Júlio Verne, escritor francês criador de diversas obras que retratavam inventos fantásticos e projetavam visões sobre o desenvolvimento da tecnologia.

3 Adaptação do clássico *Frankenstein ou o Moderno Prometeu*, de Mary Shelley, publicado originalmente em 1818. No texto, refiro-me à primeira adaptação feita pelo Edison Studios, em 1910, e à realizada em 1931 pela Universal Pictures.

4 Isaac Asimov é frequentemente chamado de “O Bom Doutor” no meio da ficção científica.

5 “Por uma improvisação brilhante – usando o módulo lunar como ‘bote salva-vidas’ - os astronautas foram trazidos de volta em segurança a bordo da *Odyssey*. Quando Tom Paine, administrador da NASA, me enviou o relatório da missão, escreveu na capa: ‘Exatamente como você sempre disse que ia ser, Arthur.’”. CLARKE, Arthur C. Prefácio à Edição do Milênio. In: *2001 – Uma Odisseia no Espaço*. São Paulo: Aleph, 2014.

ser conhecida como ficção científica *soft*, não por ser mais raso, mas sim por possibilitar uma aproximação mais fácil dos leitores.

O cyberpunk tem como ponto de partida a ficção científica *soft*, 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. As questões da humanidade e da sociedade estão presente 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.

O cyberpunk se desenvolveu principalmente no cinema de animação japonês, destacando-se os filmes *Akira* e *Ghost in the Shell*, e também em séries animadas como *Ergo Proxy*, e a série analisada mais profundamente nessa monografia, *Psycho-Pass*. A escolha dessa série de animação como objeto de estudo se deve ao fato dela reunir referências a toda a história da ficção científica e do próprio cyberpunk, além da presença de temas contemporâneos. *Psycho-Pass* é uma obra recente que tem como o principal tema a segurança pública e o poder exercido sobre as pessoas pelo Estado. Possui uma narrativa de múltiplas camadas de profundidade, discutindo questionamentos das instituições policiais, prisionais e da pressão exercida sobre a sociedade como um todo.

Partindo de uma análise da narrativa, o cyberpunk se difere dos outros gêneros narrativos por suas histórias cheias de ação, em que, ao mesmo tempo, seus personagens principais são passivos forçados a agir. Isto acontece com Case, em *Neuromancer*: no início, temos um personagem desacreditado e cheio de vícios que quer apenas retornar à *Matrix*. Ele consegue através de uma cirurgia para consertar sua conexão com a rede. No entanto, seu “benfeitor” acrescenta um mecanismo capaz de matar Case se este não fizer o que lhe for ordenado. Com isso temos uma aventura pela megalópole do *Sprawl*⁷. Contudo, o personagem

6 Alta tecnologia e baixa qualidade de vida.

7 Termo coloquial utilizado em *Neuromancer* (GIBSON, 1984) para se referir a gigantesca conurbação da costa oeste norte-americana onde se passam as histórias da dita série do *Sprawl* (os romances: *Neuromancer*, *Count Zero* e *Mona Lisa Overdrive*, os contos *Johnny Mnemônico*, *Queimando Cromo*, *Hotel New Rose* e *Fragments of a Hologram Rose*).

principal é reativo, não tendo aceitado “o chamado à aventura”⁸. Mesmo assim segue até o fim, relutante. Esse sentimento de impotência e de aprisionamento em questões maiores, as quais os personagens envolvidos desconhecem e não possuem forças para mudar é uma característica que define o cyberpunk.

Como um legítimo representante do cyberpunk, *Psycho-Pass* impõe ao espectador uma atmosfera densa, com um ritmo acelerado e cheio de reviravoltas. Os elementos visuais e cinematográficos corroboram para a qualidade da série. Mesmo que pequena, a comunidade de fãs da série é bem fiel, mantendo páginas na internet destinadas a desvendar “mistérios ocultos” em suas camadas narrativas complexas. A máxima da ficção científica se aplica perfeitamente a essa série: por meio de alegorias tecnológicas situadas em um futuro próximo, a trama discute os problemas atuais da sociedade e do mundo.

Distopia é um conceito-chave na análise do cyberpunk como um todo, mas em *Psycho-Pass*, essa situação é mascarada por toda a organização social da cidade. Todos vivem em uma aparente estabilidade social, sob o controle de um aparato de segurança pública funcional. Todavia, com desenrolar da trama, juntamente com a personagem Akane Tsunemori⁹, o espectador descobre todas as manipulações e as arbitrariedades do sistema, provando que a situação não é tão perfeita como a média da população julga viver. *Psycho-Pass*, em sua narrativa, faz referência a diversos clássicos da ficção científica e do cyberpunk, chegando a discutir abertamente a formação desse universo em vários momentos.

Utilizando-se de uma narrativa cinematográfica, *Psycho-Pass* introduz o espectador à história sem uma sequência específica de apresentação. Em geral, na série, não há interrupções no enredo para contar a história pregressa de determinado personagem, exceto em alguns momentos específicos que serão abordados no decorrer da análise. O uso de elementos visuais, narrativos e cinematográficos, unidos a uma exploração do cyberpunk mais maduro, faz com que *Psycho-Pass* se destaque e torne-se relevante para uma análise do atual momento da ficção científica e da humanidade.

8 Monomito (CAMPBELL, 1997)

9 Akane Tsunemori (常守朱), inspetora responsável pelos executores.

1. ADMIRÁVEL GÊNERO NOVO

O cyberpunk como subgênero literário é bem recente, tendo seu nascimento oficial com o livro *Neuromancer*, de William Gibson, em 1984. No entanto, não há como falar dele sem retornar à história da própria ficção científica.

No decorrer deste capítulo pretendo abordar de maneira cronológica os principais marcos da história da ficção científica, que serviram de bases para o surgimento e desenvolvimento do cyberpunk. Esses marcos, em sua maioria, são do meio literário. No entanto, não foram excluídos fatos sociais, históricos e tecnológicos como influências para o subgênero e suas principais características, destacando as que foram herdadas e transgredidas - afinal, o cyberpunk é o subgênero mais rebelde da ficção científica. Estando fortemente ligado a movimentos da contracultura, o cyberpunk se reflete em vários momentos das nossas vidas cotidianas, seja na moda, na arte ou em questões sociais e políticas.

1.1. As Fontes do Cyberpunk

FICÇÃO CIENTÍFICA. Em futuros hipotéticos que tipicamente são infernos tecnológicos de caos e tirania, um escritor de **FICÇÃO CIENTÍFICA** frequentemente junta o **Épico Moderno** do homem contra o estado à **Ação/Aventura**: a trilogia GUERRA NAS ESTRELAS e o VINGADOR DO FUTURO. Mas, assim como a história, o futuro é um ambiente que qualquer gênero pode funcionar. Em SOLARIS, por exemplo, Andrei Tarkovsky usou a ficção científica para mostrar-nos os conflitos internos de uma Trama de Desilusão (MCKEE, 2013, p.91).

Uma grande e poderosa onda de inovação, lançada pela Revolução Industrial iniciada na Inglaterra, acordou vários escritores. Suas mentes fervilharam com as possibilidades dos recentes avanços: distâncias poderiam ser cobertas em poucas horas com o trem, o telégrafo fazia mensagens viajarem por países e até mesmo continentes, a eletricidade começava a iluminar as cidades e alguns diziam até que poderia ressuscitar os mortos.

Vários inventores surgiram nesse período, alguns são lembrados pela história e outros não. A ambição humana, a sede por conhecimento, progresso e a busca por novas máquinas nunca havia sido tão intensa. Novos métodos científicos foram desenvolvidos, baseados no método do primeiro filósofo moderno, René Descartes¹⁰. A modernidade havia chegado e

10 Verificar, analisar, sintetizar e enumerar.

estava ganhando forças, era natural que seduzisse a imaginação dos escritores e artistas da época. Durante o dito *longo século XIX*¹¹, as Exposições Universais ou Feiras Mundiais eram extremamente populares na Europa e nos EUA. Nessas feiras todos os inventos que antes ficavam confinados em porões e galpões das fábricas agora poderiam ser expostos e exibidos a toda a elite industrial.

As feiras mundiais foram o auge da Segunda Revolução Industrial, sendo seus principais inventos máquinas que substituíam as manufaturas e os processos artesanais. Nesse período, a química, a física e a mecânica se desenvolveram, criando novas relações de trabalho e sociais. A arte não teria como estar alheia a tudo isso. Até então, as únicas fontes de histórias fantásticas eram as antigas lendas e as histórias bíblicas. Quando surge a possibilidade de criar feitos fantásticos por outros meios que não a magia de outrora, os artistas não perderam a chance de incluí-los em suas histórias, criando assim o que viria a ser a Ficção Científica.

Essa etapa da Revolução Industrial era muito marcada por imensos maquinários, em sua maioria movidos a vapor (como trens, navios, teares...), com o objetivo de levar o homem além de qualquer fronteira sem muito esforço. No entanto, o que mais fascinava na época era o domínio que o homem ganhou sobre uma força que até então era considerada indomável e divina: a eletricidade. A invenção da pilha voltaica¹² e os experimentos com eletricidade foram definitivamente os mais surpreendentes. Alessandro Volta utilizava bastões de metais diferentes e os aproximava dos músculos de uma rã morta. Pela passagem da corrente elétrica os músculos se contraíam, produzindo movimentos. Desse experimento surgiu o mito de que seria possível reviver os mortos com a eletricidade. Diziam os boatos que alguns cientistas tentaram o feito utilizando corpos de prisioneiros executados. Essas histórias, que circulavam por toda Europa na época, certamente chegaram aos ouvidos de uma jovem de 18 anos que, devido à chuva intensa, ficou confinada à casa de Lord Byron¹³ ouvindo outras histórias e escrevendo, assombrada pelos fantasmas das antigas histórias alemães, pelas conversas sobre os relatos do poeta natural Erasmus Darwin¹⁴ e (provavelmente) sobre o velho alquimista

11 Período que vai do final do séc. XVIII até o começo do séc. XX, época na qual as grandes nações industriais lideraram o desenvolvimento técnico-científico, marcada por grandes mudanças sociais e pelo avanço do capitalismo. Na Inglaterra esse período coincide com a Era Vitoriana.

12 Alessandro Giuseppe Antonio Anastasio Volta, em 1800.

13 Lord George Gordon Byron, 6º Barão de Byron (1788 – 1824). Essa passagem de Mary Shelley é descrita por ela e seu marido, Percy Bysshe Shelley (1792 – 1822), na introdução da edição de 1831 de *Frankenstein* e no prefácio escrito em 1817, respectivamente.

14 Médico e poeta inglês do século XVIII que dizia ter revivido matéria morta.

Konrad Dippel¹⁵, que muitos diziam ter revivido cadáveres. Todas essas histórias e informações fervilhavam na mente da escritora que viria a ser considerada a “mãe da ficção científica”, Mary Shelley. (SHELLEY, 2016, p. 16)

A partir dessas histórias Shelley escreveu um romance de horror gótico, profundo e perturbador, como muitas vezes é descrito, que viria a fundar algumas das bases da ficção científica, *Frankenstein ou o Prometeu Moderno*, em 1818.

Frankenstein deixou sua marca na cultura, sua influência vai além da literatura. Esse romance cristaliza um sentimento muito enraizado na sociedade da época: o medo do novo. A humanidade, em termos históricos, havia acabado de sair de sua época mais sombria, onde tudo era proibido e bruxas haviam sido queimadas em praça pública. Mesmo em pleno século das evoluções os cientistas corriam riscos, suas experiências tinham que ser feitas em velhos galpões e porões e normalmente só eram mostradas ao grande público nas Exposições Universais em meados dos anos 1800 (BARBOSA; MALAFAIA; LIMA, p.3).

Frankenstein traz a figura do cientista recluso e obcecado, uma figura estranha, que não fazia parte da sociedade, sua busca por novas formas de dominar a natureza não conhece limites, passando até mesmo por cima dos dogmas religiosos extremamente fortes naquela época. É importante lembrar que as Exposições Universais só se tornariam famosas cinquenta anos mais tarde. Os cientistas não eram figuras admiráveis como viriam a ser, tampouco estrelas pop como são hoje figuras como Steve Jobs e Stephen Hawkins. 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. No entanto, como será descrito mais a frente, o homem já não conseguirá se ver livre dessas amarras tecnológicas.

Ana Carolina Gomes, Priscilla Piccolo e Ricardo Rey em seu artigo *Exposições Universais: Sociedade no século XIX*, defendem que Werner Plum¹⁶ descreve Verne como um guia para as exposições mundiais. Jules Gabriel Verne, nasceu dez anos após a publicação original de *Frankenstein* e é reconhecido pelos críticos literários como o “pai da ficção

15 Konrad Dippel, cientista do século XVIII recluso no castelo de Frankenstein na Alemanha. Circulavam na época histórias de que ele realizava experiências bizarras com cadáveres e que os corpos encontrados tinham a inscrição “von Frankenstein” (“de Frankenstein”, tradução livre). Tal marca se referia às tentativas de ressurreição feitas por Dippel. Não há citações diretas de que Mary Shelley tenha ouvido essas histórias. Especula-se que ela as tenha ouvido no que ela chamou de “histórias alemãs” durante a estadia na casa de Lord Byron.

16 PLUM, Werner. *Exposições Mundiais no Século XIX: Espetáculos da Transformação Sócio-Cultural*. Editora Friedrich-Ebert-Stiftung. República Federal da Alemanha, 1979.

científica”. Levando em consideração que Verne começou a escrever ficção científica no início da década de 1850, período que coincide com a exposição de Londres (1851) e as descrições de inventos revolucionários, justifica-se a aproximação da obra do autor ao contexto das Exposições Universais.

Verne tem como estilo literário uma narrativa recheada de fatos e especulações científicas. Em vários momentos o autor interrompe a história para descrever fatos científicos nos mínimos detalhes como, por exemplo, a fisiologia de peixes ou o funcionamento das bombas do *Náutilus* no romance *20.000 Léguas Submarinas*. Por seu conteúdo científico e suas descrições cruas dessas questões, Verne é considerado precursor da ficção científica *hard*¹⁷ (BARBOSA; MALAFAIA; LIMA, p.16)

Em *20.000 Léguas Submarinas*, Verne traz diversos elementos que definem a sociedade da época e sua relação com a tecnologia. O personagem-síntese dessa obra é o controverso Capitão Nemo. Um personagem que contém em seu cerne a contradição progressista do século XIX: ao mesmo tempo que se busca o desenvolvimento tecnocientífico, existe uma tentativa de fuga dos males trazidos pela tecnologia. Nemo é um “eremita científico”, refugiado no fundo do oceano com seus homens de confiança no *Náutilus*, um submarino avançado que o próprio personagem construiu para se exilar das guerras causadas pela ambição desmedida da humanidade.

Um ano antes da grande exposição de 1851 de Londres, nascia em Edimburgo, Escócia, Robert Lewis Balfour Stevenson, mais conhecido como Robert Louis Stevenson, autor do *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, conhecido no Brasil como *O Médico e o Monstro, O Curioso caso do Dr. Jekyll e Sr. Hyde*. Stevenson era um ativista político ferrenho, característica que incorporou a sua narrativa. Questões morais e sociais se destacam em suas obras. Em *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, vemos que até o mais civilizado dos homens possui um lado sombrio. A ciência aparece como ponto de ignição dessas questões sociais na forma do elixir que Jekyll bebe com o propósito de expurgar o mal do homem, mas que acaba despertando Hyde, um ser amoral sem respeito pelas instituições sociais. Hyde é uma manifestação do interior do próprio Jekyll, elemento utilizado como crítica à falsidade da sociedade. Hyde é parte da essência de Jekyll, e ambos são utilizados como alegorias de questões sociais.

17 Estilo literário baseado em conceitos científicos complexos, sendo esses a base da narrativa.

Robert Louis Stevenson está para a ficção científica *soft*¹⁸ assim como Verne está para a *hard*. As obras de Stevenson tem um teor gótico que remonta a Mary Shelley. No entanto, vão além, mostrando que a pior consequência da busca por tecnologia são as mudanças que essas criações podem causar na alma da própria humanidade. Todas essas características reaparecem com força nas obras cyberpunk, onde a tecnologia e a ambição humana por vezes causam graves problemas, sendo assim agentes motrizes das narrativas.

Marcos Lobato Martins, em *Utopia e Ficção Científica: a “geografia real” e os futuros improváveis*, descreve de maneira genérica o período de 1820 a 1920 como Ficção Científica Clássica, contudo, não são atribuídos marcos históricos com base em eventos relevantes para o desenvolvimento do gênero. Para esta análise faz-se necessário o estabelecimento desses marcos. Partindo do artigo de Marcos Lobato, serão atribuídas datas referencias para uma periodização da ficção científica a partir de obras e eventos históricos considerados importantes.

O marco inicial da era clássica foi o lançamento de *Frankenstein*, em 1818, e o marco final foi o final da Primeira Guerra Mundial, em 1918. Nesse espaço de cem anos, todos os elementos que viriam a se tornar códigos para a ficção científica se estabeleceram popularizando o gênero. O marco no final da Primeira Guerra Mundial foi estabelecido por esta ter sido uma guerra puramente tecnológica em que grandes atrocidades aconteceram, definindo uma marca tecnofóbica na sociedade. Marca essa prevista por Verne, na figura do Capitão Nemo.

Este período de Ficção Científica Clássica coincide com o surgimento do cinema, sendo este também fruto das grandes inovações do *longo século XIX*. Desde seus primórdios, a sétima arte tem a ficção científica como campo criativo, começando com o clássico *Viagem a Lua* (1902), de Georges Méliès. Uma obra imaginativa, que toma de liberdades poéticas para o desenvolvimento de tecnologias, que na diegese do filme, possam possibilitar que a humanidade alcance a lua. Méliès assumiu para si o árduo trabalho de trazer à grande tela do cinema uma nova visão sobre essas duas obras extremamente famosas: os livros *Da Terra à Lua* (1865), de Jules Verne e *Os Primeiros Homens na Lua* (1901), de H. G. Wells. utilizando-se de seus conhecimentos técnicos e truques de mágica, Méliès deu vida a uma perfeita representação do imaginário da época. Prova assim que não há limites para a arte, e que nem mesmo a lua está fora de nosso alcance. Méliès se aproveita dos meios disponíveis na época.

18 Estilo literário de ficção científica onde as questões sociais e humanas não são superadas pelas questões científicas.

Assim seu “módulo lunar” é disparado por um canhão. O filme foi um passo gigantesco para o desenvolvimento das artes e principalmente do gênero emergente. Vários dos conceitos e das técnicas desenvolvidas nessa época se tornaram bases para as produções seguintes.



Figura 1: lançamento do módulo lunar, do filme: *Viagem a Lua*, de Georges Méliès.

Os avanços científicos decorrentes dos maciços investimentos na indústria bélica no período das duas Guerras Mundias tiveram um grande impacto nas vidas cotidianas e nas obras de ficção científica. Esse período é classificado como Era de Ouro da Ficção Científica, contando com grandes autores, como Isaac Asimov, J. W. Campbell, Ray Bradbury, Robert Heinlein, Arthur C. Clarke, George Orwell e Aldous Huxley.

Essa era da ficção científica conta com diversos autores importantes que possuem uma formação científica ou são atuantes no meio. tal característica se mostra nas obras produzidas no período como, por exemplo, em *Eu, Robô* (1939), em que Asimov descreve a utilização de produtos químicos e suas derivações.

- Escute – veio a cautelosa explicação. – Tudo o que precisamos fazer para arrancar Speedy do impasse é aumentar a concentração de monóxido de carbono nas proximidades dele. Bem, na estação existe um laboratório de análise completo.
- Claro – assentiu Powell. – É uma estação mineira.
- Muito bem. Deve haver quilos de ácido oxálico para as precipitações de cálcio.
- Com os diabos! Mike, você é um gênio.
- Nem tanto – replicou Donovan, modestamente. – Trata-se apenas de lembrar que o ácido oxálico, quando aquecido, decompõe-se em dióxido de carbono, água e o nosso almejado monóxido de carbono. É química colegial, como sabe. (ASIMOV, 1976, p. 62-63).

As obras dessa era são marcadas por uma fé na ciência em que a tecnologia possibilitaria ao homem um futuro mais harmônico, mesmo que no trajeto ele passasse por um período de barbárie como descrito em *Fundação*, série de livros de Isaac Asimov. As principais características das obras desse período são: narrativas baseadas em conceitos de *hard science*, personagens intrépidos e audaciosos, contatos com alienígenas e o desenvolvimento de robôs (BARBOSA; MALAFAIA; LIMA, p.16). Certa ingenuidade dominava as produções da época, baseada em uma crença pura na ciência (distanciando a figura humana do foco), em que a salvação só poderia ser alcançada pelo desenvolvimento técnico.

A ficção científica se desenvolveu na sétima arte. Diversas adaptações de grandes clássicos foram produzidas, e obras originais ganharam as telas. Dentre as produções cinematográficas se destacam: *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).

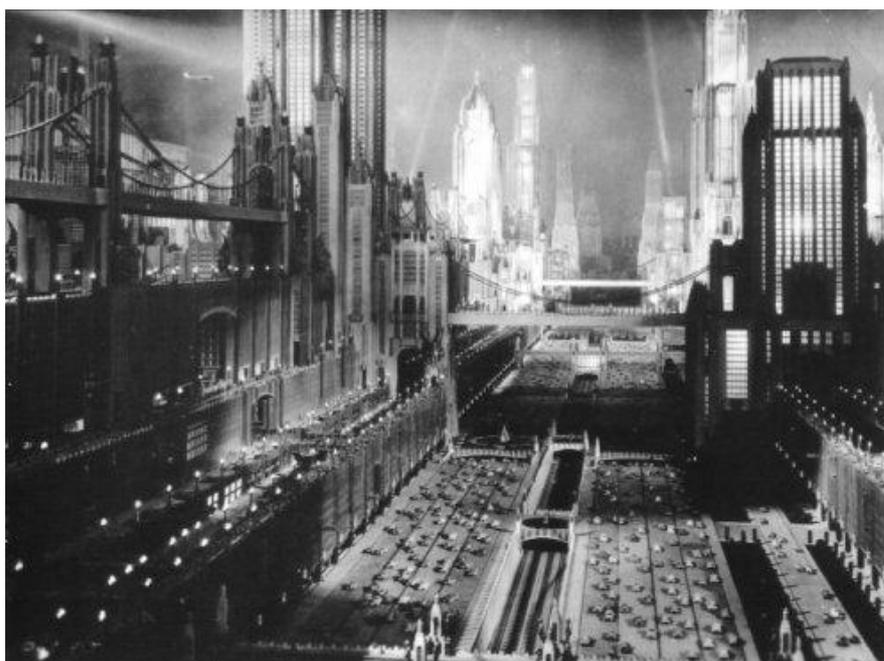


Figura 2: *Metropolis*, de Fritz Lang.

Um representante do espírito dessa época é Asimov, autor de centenas de livros, alguns dos quais são considerados as obras mais emblemáticas do período. Ainda que seja mais conhecido por suas obras da saga dos robôs, Asimov explorou muitas das possibilidades oferecidas pela ficção científica. Dentre suas obras, um conto, não tão famoso, se mostra

relevante para uma análise do cyberpunk, *Profissão*¹⁹ (*Profession*, 1959). Nesta obra, o autor apresenta ao leitor um mundo baseado em tecnologia do conhecimento. Nessa sociedade, um computador é responsável por “inserir” o conhecimento na cabeça das pessoas (processo conhecido como *Instrução* no conto). No decorrer da trama Asimov revela as falhas desse sistema “perfeito”. A narrativa segue um personagem durante esse processo de instrução, quando este descobre que não pode ser educado por esse computador e é posto à margem da sociedade. As críticas ao sistema de ensino padronizado e à organização da sociedade são os pontos centrais da obra. A principal falha do sistema de ensino é explorada narrativamente através de um personagem que foi instruído para consertar um tipo específico de motor e, por esse motivo, não possui as habilidades de consertar outros tipos diferentes. Esse fato é somado ao drama do personagem principal, que é desprovido de todos os direitos e que é incapacitado de desfrutar da alta tecnologia que a sociedade possui, pelo fato de não se adequar ao sistema vigente. Devido a esses elementos sociais e questões humanas, essa obra se firma como um prelúdio ao Cyberpunk, gênero que surgiu quase três décadas depois. Em diversas obras, Asimov se aproxima do subgênero que estava por nascer e só não é considerado um precursor do gênero, por não abordar os movimentos de rua e pelo fato de as soluções dos conflitos serem em maioria tecnológicas. Soma-se a isso o fato de a maioria de seus personagens não serem marginalizados, como é característico do cyberpunk.

Não poderiam ficar de fora dessa breve passagem sobre a era de ouro da ficção científica dois autores que podem ser considerados pontos fora da curva do período, Aldous Huxley e George Orwell. Ambos são escritores extremamente influentes até hoje, mas o que os tornam as exceções do período é darem mais importância ao fator humano que ao científico em suas obras. As questões sociais são o foco, tendo em sua maioria personagens que estão em algum tipo de situação marginalizada. Os temas e as abordagens se aproximam das obras cyberpunk, mas as obras desses autores não podem ser classificadas como cyberpunk, devido a ausência da tecnologia da informação e dos movimentos de rua como elementos centrais na narrativa.

Como marcos históricos para a Era de Ouro, os mais assertivos são o fim da primeira guerra mundial (1918) marcando o início, e o lançamento do livro *Andróides Sonham Com Ovelhas Elétricas?* (1968), de Philip K. Dick, como fim dessa era. Esse livro traz a pergunta

19 Publicado na coletânea de contos *Nove Amanhãs* (*Nine Tomorrows*), lançado em 1959. A obra reuni contos publicados em revistas científicas entre 1956 e 1958. Originalmente o livro possuía nove contos, no entanto, no Brasil, o livro foi lançado com apenas sete contos, pois dois já haviam sido publicados em livros separados na época.

mais emblemática da ficção científica estampada em sua capa, além de introduzir uma atmosfera urbana densa e cheia de mistérios, marcando o início da Era New Wave²⁰.

Em *Androides Sonham Com Ovelhas Elétricas?* o leitor acompanha um dia na vida do caçador de androides Rick Deckard pelos subúrbios de uma São Francisco recuperada de uma guerra. Deckard é uma figura-chave para o desenvolvimento da literatura de ficção científica desse período, afinal, até então não era comum o uso de personagens melancólicos e que duvidam de si mesmo a cada provação que passam.

Elementos como uma atmosfera *neo noir* e um medo crescente de um perigo desconhecido contribuem para a criação de uma atmosfera sufocante para a obra. O elemento *neo noir* nas narrativas de Dick pode ser descrito como uma abordagem mais sombria e melancólica da narrativa ambientada em uma paisagem urbana e noturna. As tramas normalmente são policiais, com protagonistas detetives, jornalistas ou pessoas comuns, semelhante ao que acontece nos filmes *noir* clássicos. A diferença fica por conta da linguagem utilizada, na literatura as obras ganham ares mais cinematográficos, enquanto que no cinema as mudanças tecnológicas e estéticas são integradas às produções.

A São Francisco descrita por Philip K. Dick é a parte mais importante da ambientação *neo noir*, dando à narrativa uma estética de filmes de detetive do cinema *noir* misturada uma dose quase mortal de radiação e poeira. A visão se torna turva nesse cenário, nada é o que parece e as questões morais são ambíguas. Os personagens são apáticos e se entregam à dependência de uma máquina onde compartilham sentimentos e experiências. Essa interação denota uma nova relação entre o homem e a tecnologia (relação essa que foi iniciada com as obras da era clássica da ficção científica). O medo da alienação criada pelo acesso irrestrito a essas conexões se manifesta através da esposa de Deckard. Ela se entrega compulsivamente a essas alucinações coletivas, onde passa por momentos de depressão e euforia voluntários passíveis de crises de abstinência. Essa relação pode ser considerada precursora da *Matrix*²¹.

As obras desse período acabaram por aproximar mais fãs ao gênero, sem o bloqueio causado pela *Hard Science*, “Parte da minha resistência vinha de uma certa postura didática de direita que eu associava a grande parte da FC *hard*, mas em geral era um ângulo de ataque mais amplo” (GIBSON, 2014, p. 404). A partir das obras *new wave*, o elemento humano tornou-se mais forte dentro das narrativas de ficção científica. Novos temas ganharam mais

20 Termo empregado para definir tendências experimentais e processos narrativos inovadores, sendo relacionado principalmente à *Ficção científica soft*. Fonte: E-Dicionário de termos literários.

21 *Matrix* aqui utilizado como termo ambivalente, referindo-se em primeira instância à *Matrix* computacional de *Neuromancer* e, em segunda, à realidade virtual alienante do filme *The Matrix*, dos Wachowski.

ênfase, como os dramas humanos, o ativismo político, as lutas sociais, o uso de drogas, as questões de gênero e a ecologia. A partir de então os problemas deixaram de ser resolvidos com equações, fórmulas químicas ou projetos de engenharia. Na verdade, alguns problemas abordados nessas narrativas acabam nunca tendo uma verdadeira resolução, característica que faz com que as obras desse período sejam considerados pessimistas.

As obras de K. Dick são de extrema importância para o desenvolvimento da ficção científica, pois possibilitaram uma reflexão de novos mundos dentro do próprio ser. Por esse motivo ele é um dos autores do gênero mais adaptado para o cinema. Suas obras sempre trazem atmosferas únicas, onde cada elemento da trama é bem orquestrado, desde a descrição dos cenários a realidade interior do personagem.

Depois de ter ficado nas ruas algum tempo, costumava ver as pessoas essencialmente como canalhas. Não estou me referindo a canalhas de quem a gente possa gostar; estou me referindo a criaturas inescrupulosas que não perdem a chance de te passar a perna, a qualquer momento e por qualquer motivo. Eu não via esse tipo de gente sendo adequadamente representado na ficção. (DICK, 2014, p. 246).

A primeira adaptação de uma obra de Philip K. Dick para o cinema foi o seminal *Blade Runner*, filme dirigido por Ridley Scott em 1982, baseado no romance *Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?*. O filme é um marco tão importante que está listado pelo National Film Registry da Biblioteca do Congresso americano para preservação, sendo considerado “Culturalmente, Historicamente ou Esteticamente Significante”.

Blade Runner é o elo mais forte que une a ficção científica da literatura ao cinema. Dick, apesar de não ter visto o filme finalizado, leu o roteiro e viu algumas cenas finalizadas com os efeitos especiais e, em sua última entrevista, comentou que os dois materiais se reforçam mutuamente, sendo os dois um metatrabalho ou um meta-artefato²² e se mostrou otimista com a produção.

Depois que acabei de ler o roteiro, peguei o livro e dei uma espiada geral no texto. Os dois materiais se reforçam mutuamente. De forma que a pessoa que começasse lendo o livro iria curtir o filme e quem visse antes o filme iria gostar de ler o livro. Fiquei surpreso que Peoples tivesse conseguido fazer algumas cenas daquelas funcionar. Aquilo me ensinou coisas sobre escrever que eu ainda não sabia. (Ibdem, p. 254).

22 Dick descreve a relação entre o filme e o livro como algo complementar. Pela descrição do autor, os espectadores que viessem a conhecer ambas as obras teria acesso a experiência completa. (Ibdem, p. 254).

Blade Runner se passa em 2019, na cidade de Los Angeles. Diferente do livro que lhe deu origem, a sequência de abertura nos apresenta uma megalópole poluída, onde a figura humana é reduzida e achatada contra os imensos prédios, gases sufocantes são lançados pelos bueiros, tudo está cheio de lixo. Rick Deckard recebe sua missão em uma lanchonete. O objetivo: “aposentar²³” androides fugitivos. Até então parece ser só mais um dia de trabalho, mas com o desenrolar da trama vemos muito mais desse mundo: uma grande corporação decide a vida dos habitantes do planeta, a extinção dos animais (melhor explorada no livro), o papel dos androides na sociedade.



Figura 3: *Blade Runner*, dirigido por Ridley Scott.

Como parte da ambientação desse mundo futurista existem carros voadores, guarda-chuvas neon, mecatrônica hiperdesenvolvida. Esses elementos são mesclados a ingredientes retrô: Deckard usa sobretudo em referência aos detetives da década de 1940, o uso de fitas k7 e de armas ainda baseadas em pólvora. A atmosfera futurista é ao mesmo tempo realista, condizente com um possível futuro em nosso mundo, e imaginativa. Essa primeira parte de ambientação leva o espectador para dentro do universo de Blade Runner, onde a tônica melancólica do personagem principal condiz com a condição decadente do mundo que o cerca. Começando com movimentos de rua, a decadência trazida pela exclusão, a dificuldade de acesso a alta tecnologia e a interação entre culturas diferentes.

Antes das obras de K. Dick e do filme de Ridley Scott as questões fundamentais da ficção científica giravam em torno de desbravar novas fronteiras ou lutar com invasores de outros mundos, agora o principal vilão é a própria humanidade. A “sensação de viver em um futuro sobre o qual leu” se torna algo real, o que leva alguns autores a ir em oposição ao *new*

23 Termo utilizado no livro e no filme para designar a ação de destruir um androide que por algum motivo tenha cometido um crime ou seja um fugitivo.

wave e produzir obras cada vez menos realistas, como descreve Dick em sua última entrevista:

É realmente como se o mundo tivesse chegado na ficção científica. Os anos se passaram e a disparidade, a lacuna temporal, começou a se preencher até que finalmente não existisse mais. Não estávamos mais escrevendo sobre o futuro. Em certo sentido, o próprio conceito de projetar o futuro perde o sentido porque já estamos lá, em nosso mundo real. (...) Tudo aquilo está se tornando real. Isso cria dentro da ficção científica um tipo completamente fantástico de romance, ambientado no planeta “Mordaria” ou “Malefoozia”, em outra galáxia. E todos os Malefoozianos têm dezoito cabeças, das quais dezesseis praticam um ato sexual coletivo. Em outras palavras, não tem nenhuma conexão com a Terra, nenhuma sátira ou comentário social como o que se lê em obras como *Player Piano*, de Kurt Vonnegut, que é um exemplo perfeito: você pode simplesmente ir ao centro da cidade, aos grandes prédios de escritórios, e chegar lá e se sentar, como está em *Player Piano*. (DICK, 2014, p. 247).

As obras da Era *New Wave*, apesar de terem uma forte crítica social, em sua maioria veem como possibilidade um final melhor para todos, mesmo que distante. Já com *Blade Runner* temos definitivamente um passado terrível e um futuro ainda pior. Parece não haver salvação. Todos sabem disso, alguns fingem não saber e isso marca essa atmosfera melancólica. A sujeira da humanidade é representada pelo lixo que entope as ruas, a dureza da cidade é exalada por torres de fogo e bueiros fétidos, o que a humanidade tem de pior é a pedra que marca o fim do *New Wave* e prediz o que está por vir: o cyberpunk.

Alguns autores chamam o período que segue de 1984 até os dias atuais de “Era cyberpunk”. Contudo, nem todas as obras produzidas de 1984 até hoje, dentro da ficção científica, se encaixam nas regras do subgênero. Uma definição mais assertiva seria a de uma era de ficção científica de cunho social, tendo em vista que as questões sociais e humanas são extremamente importantes (não que não fossem em outros períodos, mas agora a proporção é maior). Assim como qualquer periodização é meramente arbitrária, concentrada em elementos comuns das obras do período (o que acaba por se mostrar uma tarefa árdua e quase impossível quando não existe um distanciamento histórico considerável), não parece ser possível haver uma definição por período da ficção científica como um todo, mas sim do subgênero cyberpunk.

1984, o ano do nascimento do cyberpunk, por uma coincidência é também o ano em que foi ambientado o mais famoso romance de George Orwell e lhe serve de título. Além disso, nesse ano Ronald Reagan assumiu como presidente dos EUA, um vazamento químico na Índia matou 4000 pessoas, o medo de uma guerra nuclear ainda afligia o mundo, a Apple lançava o Macintosh, os movimentos de ruas ganhavam força, drogas sintéticas circulavam

livremente, o mundo passava pela revolução da comunicação, com todo o planeta passando a ser conectado pela internet.

Esse marco em 1984 não é por acaso, mas se deve principalmente ao lançamento de um romance que foi tão revolucionário que alguns dizem ter previsto o que se seguiu algumas décadas depois: *Neuromancer*, de William Gibson. A narrativa mistura elementos da cultura pop com questões políticas ambientadas em uma atmosfera sufocante.

Assim como os videoclipes da MTV e telas pretas de terminais de comando de computadores, *Neuromancer* leva o leitor a novas fronteiras da narrativa, com uma história fragmentada e, por vezes, confusa. Perder-se em meio a leitura faz parte do processo, é como se o leitor tivesse um vislumbre de uma postagem em uma rede social dos dias de hoje em 1984. O jornalista Larry McCaffery descreve *Neuromancer*, após entrevistar Gibson, como “Denso, caleidoscópico, de ritmo rápido, cheio de gente bizarra, punk e *High-tech*, *Neuromancer* descreve com vividez alucinógena a vida desesperada e empolgante de nossas novas paisagens urbanas”(GIBSON, 2014, p. 16).

Da mesma forma que McCaffery, a melhor maneira de começar a descrever *Neuromancer* é por sua atmosfera, afinal de contas o autor faz questão de começar sua obra com uma apresentação da sensação passada pelo ambiente: “O céu sobre o porto tinha a cor de televisão num canal fora do ar.”(Ibidem, p. 31). Essa frase icônica abre o livro, com ela é possível obter alguns dados da ambientação. A narrativa se passa perto do mar, mais precisamente na baía de Chiba. A poluição está tão elevada que não se vê o céu, apenas as nuvens cinzentas. Antes do fim da primeira página do livro temos mais elementos, como as multidões, o lixo, ideogramas em japonês, claramente uma representação de cidade decadente que nos remete a *Blade Runner*.

As ruas do *Sprawl*, assim como as de qualquer grande cidade de nosso mundo, estão abarrotadas de pessoas brigando por um espaço. Algumas tentam ser invisíveis, apenas seguindo o fluxo, outras tentam ser diferentes, deixando suas marcas por onde passam. De maneira genérica venho me referindo a “movimentos de rua” sem aprofundar e definir limites para o conceito. No entanto, para um melhor entendimento da importância deste para o cyberpunk, faz-se necessária uma menção mais detalhada, porém não delimitante. Pode-se entender como movimentos de rua quaisquer manifestações de origem popular, de cunho público ou privado, que tenham como objetivo, direto ou indireto, o posicionamento de um grupo ou segmento social em relação a sociedade. Este posicionamento pode ser de maneira

consciente ou não, mas como característica geral, trata-se de um grupo segregado ou marginalizado. Esta postura pode ser evidenciada através da vestimenta. Por exemplo, o Mirrorshades Movement (Movimento dos Óculos Espelhados), com personagens comumente representados de preto e óculos espelhados ou escuros em obras cyberpunk. Mesmo os escritores do movimento também costumam se vestir dessa maneira. Esses movimentos estão também presentes em nosso mundo, como comunidades punks, cyberpunks, steampunks, góticas, hip hop, afropunk, otaku, entre outras que fazem de suas vestimentas e posicionamentos políticos parte essencial de suas vidas, mesmo que muitos não exerçam atividades políticas. As manifestações populares como as passeatas de 2013 no Brasil também fazem parte da definição de movimentos de rua.

Neurmancer pode ser considerado uma distopia multicultural hiperconectada. Tal situação gera uma alienação completa, uma tecnofobia alimentada pela ultradependência dos aparatos tecnológicos. Contraditório, assim é *Neuromancer*, assim é o cyberpunk. Os movimentos de rua são integrados às tecnologias: punks tem, além de piercings, implantes mecânicos, as subculturas se tornam comunidades fechadas em prédios, becos, esgotos, etc. O capitalismo é extremamente feroz e mais segregador do que antes.

Distopia é um termo que tem sua origem no grego, significando “lugar ruim”. Este termo se opõe ao termo utopia, “lugar nenhum”, cunhado por Thomas More, no livro *Utopia*, escrito em 1516. Originalmente este termo se refere a um local irreal, um tipo de sociedade evoluída que se almeja alcançar (GENDLER,2016) .

Primeiro há as utopias. Utopias são lugares sem uma localização real. São lugares que tem uma relação geral de analogia direta ou invertida com o espaço real da sociedade. É a própria sociedade aperfeiçoada, ou é o inverso da sociedade, mas em todo caso essas utopias são fundamentalmente, essencialmente, espaços irrealis. (FOUCAULT, 1967, p.4)

Com os avanços tecnológicos e políticos as sociedades do mundo fizeram, e fazem, esforços para alcançar a utopia. O *longo século XIX* foi pleno dessas incursões e crenças. Muitos acreditavam que com o avanço tecnocientífico a humanidade poderia erradicar mazelas como miséria, fome, e criminalidade, como pode ser constatado em obras do período da ficção científica clássica. Contudo, o avanço científico, que teria como objetivo essa “evolução” da sociedade humana, mostrou sua face mais cruel. Nas mãos de pessoas

gananciosas e inescrupulosas, a tecnologia é empregada em guerras e como ferramenta opressiva, como pode ser constatado na primeira metade do século XX, nas duas Grandes Guerras que devastaram o mundo. As bases dessas guerras são as tecnologias e o controle das massas, este último simbolizado pelos governos autoritários que comandavam legiões de pessoas com discursos carismáticos e fundamentados no ódio.

A distopia nasce do questionamento da ideia de utopia. A partir de reflexões da condição humana e uma análise mais profunda das consequências das incursões em direção a utopia, chega-se a forma básica da distopia. Sendo esta um lugar irreal onde a sociedade tem todas as suas imperfeições expostas, a distopia é um espaço de crítica social. Sua origem é anterior à revolução industrial, no entanto, sua disseminação no meio da ficção científica ocorre de maneira mais acentuada nos pós-guerras.

Tudo considerado, a Utopia parece estar muito mais perto de nós do que qualquer pessoa, apenas quinze anos atrás, poderia imaginar. Nessa época eu a projetei para daqui a seiscentos anos. Hoje parece perfeitamente possível que o horror esteja entre nós dentro de um único século. Isto é, se nos abstermos de nos explodirmos antes disso. Na verdade, a menos que preferamos a descentralização e o emprego da ciência aplicada, não como o fim a que os seres humanos deverão servir de meios, mas como o meio de produzir uma raça de indivíduos livres, teremos apenas duas alternativas: ou diversos totalitarismos nacionais militarizados, tendo como raiz o terror da bomba atômica e como consequência a destruição da civilização (ou, no caso de guerras restritas, a perpetuação do militarismo); ou então um totalitarismo supranacional suscitado pelo caos social resultante do progresso tecnológico, e em particular da energia atômica, totalitarismo esse que se transformará, ante a necessidade de eficiência e estabilidade, na tirania assistencial da Utopia. É escolher (HUXLEY, 2013, p.24).

Admirável Mundo Novo, de Huxley, é uma das obras mais emblemáticas acerca de uma sociedade distópica. Este autor foi destacado dos demais da era de ouro da ficção científica, pois trazia em suas narrativas críticas e um senso de humor ácido que destoam das características gerais do período. Entretanto, em seu livro mais famoso ele retrata de maneira única a organização de uma sociedade “utópica”, revelando seus mecanismos de funcionamento e de organização social. Utilizando-se de ironias ele conduz o leitor a uma crítica profunda da sociedade em que vive. A Londres de *Admirável Mundo Novo* funciona como espelho das piores características humanas: partindo do desejo de padronização que beira a eugenia, esse espelho faz com que o leitor repense sua própria sociedade e os caminhos que esta segue e seguirá. Este é o princípio da distopia.

Neuromancer foi o primeiro romance a ganhar a tríplice coroa da ficção científica, os prêmios Hugo, Nebula e Philip K. Dick, com este Gibson grava seu nome como um dos maiores escritores do gênero e como pai do cyberpunk. Em seu texto ele evoca os aspectos da vida cotidiana nesse futuro próximo, tão próximo ao nosso que sempre surgem comparações com a realidade do século XXI. Gibson lança mão de elementos narrativos que podem ser comparados aos *jump cuts*²⁴ da linguagem cinematográfica para dar mais dinamismo e ritmo a sua narrativa, que por vezes é descrita como tecnopoética.

Eu gosto da ideia de que alguns níveis do texto estejam fechados para a maioria dos leitores. Naturalmente, escritores que trabalhem com formas mais populares devem ter consciência de que seus leitores nem sempre vão responder a determinadas sutilezas, embora isso não seja tão estranho quanto descobrir que as pessoas não estão entendendo absolutamente nada do que você pensa que está fazendo, esteja você pensando ser irônico quando não é, ou sério quando está tentando fazer graça (GIBSON, 2014, p. 396).

O visual, além de remeter a *Blade Runner*, tem aquele ar de filme noir. As descrições da matrix são próximas a *Tron* e videoclipes da MTV, com um texto que beira o fluxo de consciência e que pode ser comparado a algumas incursões do cinema experimental. Como disse o próprio Gibson em uma entrevista em 1986 a Larry McCaffery, as novas linguagens dos anos 80, como a MTV, o cinema e as especulações em torno do futuro da computação foram mais importantes para o desenvolvimento da obra do que a própria ficção científica. Ainda na mesma entrevista, Gibson relata que a grande inspiração para o desenvolvimento do cyberspaço²⁵ veio de um fliperama (*arcade*, como é conhecido nos EUA). Nesse momento ele percebeu a interação dos jogadores com as realidades virtuais dos jogos e incorporou essa relação ao seu romance. Vale ressaltar que em 1984 os jogos passavam por uma crise conhecida como “*Crash*”, em que haviam vários consoles, cada um lançando jogos compatíveis com seus próprios e com os concorrentes. Isso gerou uma enxurrada de jogos ruins, o que derrubou a popularidade dos videogames. Com isso, o mercado de console nos EUA entrou em decadência e quase foi extinto. Nesse período os computadores pessoais foram barateados, possibilitando ao grande público o acesso, com uma campanha de *marketing* enfatizando que os computadores poderiam fazer várias tarefas, além de rodar jogos. O mercado de console só melhorou na América com a chegada do NES 8 bit²⁶.

24 Recurso da linguagem cinematográfica que consiste em cortes consecutivos sem *raccord* de movimento, espaço e tempo.

25 Cyberspaço (*cyberspace*) é um termo cunhado por William Gibson no conto *Queimando Cromo* para definir a *Matrix*. O termo se popularizou no livro *Neuromancer* e acabou se tornando um sinônimo para a *World Wide Web* (Editores da editora Aleph, nota à edição comemorativa. In: GIBSON, 2014, p. 16).

26 Console de videogame japonês de terceira geração, conhecido como Nintendo Entertainment System nos EUA, Famicom no Japão e Nintendinho no Brasil. Lançado no Japão em julho de 1983, nos EUA e no Brasil

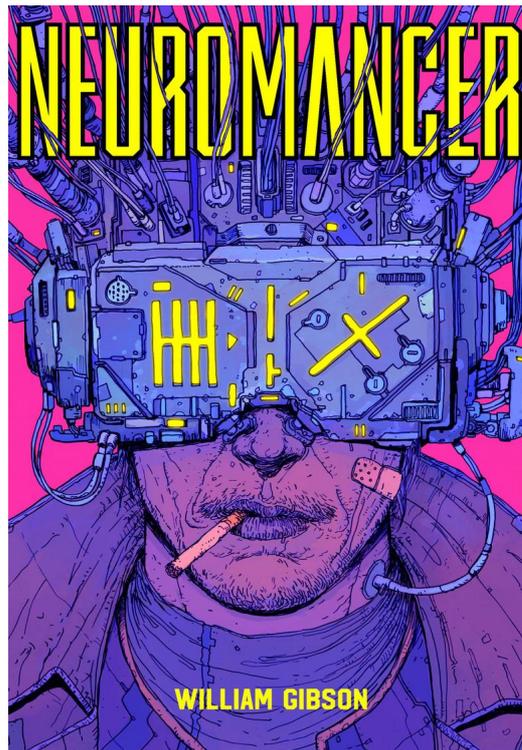


Figura 4: *Neuromancer*.

Em *Neuromancer* a história se passa em dois ambientes principais: o primeiro seria a terra, mundo real recheado de megalópoles e grandes corporações; o outro seria a *Matrix*, mundo digital, formado de bytes e inteligências artificiais. O “real” é bem próximo a Los Angeles de *Blade Runner*, já a *matrix*²⁷ era algo novo até então, uma realidade computacional, onde se pode interagir com as linhas de código de maneira direta e tátil, sendo possível até mesmo morrer dentro dessa realidade. Matrix é um mundo formado por fluxo de bytes e códigos, conceito explorado em *Ghost in the Shell* e ampliado em *The Matrix* (1999), dos Wachowski. O protagonista Case é um cyber-cowboy²⁸, e através de seus conhecimentos de programação pode manipular os códigos da *matrix* da maneira que quiser, mas não sem encontrar resistência de programas de proteção e inteligências artificiais.

Neuromancer apresenta ao leitor a megalópole do *Sprawl*, uma imensa conurbação onde as culturas são retiradas de seus contextos de origem e ressignificadas, tornando-se novas manifestações. O *Sprawl* cria um fascínio e um sentimento de familiaridade que incomoda, as

em outubro de 1985.

27 Matrix é a realidade computacional presente em *Neuromancer*, também denominada Cyberspace ou Cyberespaço. Ela é representada de maneira visual e tátil como símbolos e códigos binários e computacionais, materializando a linguagem de programação do ambiente virtual.

28 Hacker especialista em invasão e roubo de tecnologia da Matrix descrito em *Neuromancer*.

desigualdades e mazelas estão presentes em cada entrelinha. “Verão no *Sprawl*, as multidões no shopping indo para um lado e para o outro como se fossem talos de grama soprados ao vento, um campo de carne com marés súbitas de necessidade e gratificação” (GIBSON, 2014, p. 78). Através de uma linguagem recheada de metáforas, Gibson chega a uma descrição visceral das vivências nas cidades modernas. Essas cidades já não são puramente um reflexo da população que nelas vivem, mas uma massa disforme, quase indistinguível para os que olham sem a atenção necessária.

De fato, *Neuromancer* parece ser atemporal. A Tóquio de Case é também a São Paulo, o Rio de Janeiro, a Nova York, a Berlim dos dias de hoje: uma cidade caótica, diversa, em eterno conflito consigo mesma e com as identidades perdidas de seus habitantes. Essas são metrópoles solitárias, aldeias interconectadas, microcosmos de um mundo cada vez mais *on-line*, onde vivem pessoas cada vez mais apartadas entre si. A influência de *Neuromancer* no mundo atual, aliás, é muito clara: diversos avanços científicos e tecnológicos insinuados no livro foram de fato alcançados, enquanto muitos ainda são estudados com afinco. Biotecnologia, implantes cibernéticos, a rede mundial de computadores, inteligência artificial e realidades virtuais são apenas alguns dos exemplos. E, ainda que de modo gradual e quase invisível a nossos olhos, esses conceitos se integraram tão naturalmente ao cotidiano que nos parecem hoje, neste admirável mundo novo em que vivemos, absolutamente familiares (Editores da editora Aleph, nota à edição comemorativa, In: GIBSON, 2014, p. 16).

O cyberpunk é marcado por questões sociais, tecnológicas, financeiras e da cultura pop. Como fenômeno, o subgênero tem várias “crias”, das quais pode-se destacar o Steampunk (um futuro retrô movido a vapor criado pelo próprio Gibson em parceria com Bruce Sterling), o Biopunk (baseado na biologia), o Teslapunk (um futuro baseado na tecnologia desenvolvida por Nikola Tesla) e o Pós-cyberpunk, que se mostrará extremamente importante para a análise de Psycho-Pass.

O termo pós-cyberpunk foi utilizado pela primeira vez em 1991 para descrever o livro *Snow Crash*, de Neal Stephenson, como uma nova vertente que segue a base do cyberpunk original. A postura do personagem principal melancólico, passivo, individualista, solitário, um mero sobrevivente que desconhece a natureza de seu mundo, características de personagens clássicos do cyberpunk, é modificada nesta obra. Os personagens do pós-cyberpunk sabem exatamente o que está acontecendo com o mundo que os cerca, passam a ser engajados, envolvidos com sua sociedade, alguns até mesmo lutam para melhorar a situação ou impedir que a decadência atinja a todos.

O pós-cyberpunk centra suas narrativas em um futuro próximo, onde a tecnologia da informação é o pilar central e os efeitos das telecomunicações globais são os principais problemas. Assim como o cyberpunk, o pós-cyberpunk se distancia das *space operas* e segue

descrevendo um futuro próximo realista, com ênfase nos conflitos sociais. Uma grande diferença está na descrição dos computadores. Estes passam a ser mais realistas e a realidade virtual passa a ser representada como um sistema de interação através de vídeo e som, em alguns casos até mesmo um sistema holográfico, baseados na internet. Uma das possíveis explicações para essa mudança pode estar relacionada a uma disseminação maior de conhecimento sobre o funcionamento dos computadores.

Ouvi falar de “programa de vírus” por uma operadora de computador que havia sido do Women’s Army Corps e trabalhado no Pentágono. Ela contou uma noite sobre caras que iam lá todos os dias para limparem as placas, retirando todos os videogames que as pessoas tivessem construído nelas, e sobre como algumas dessas pessoas construía aquelas coisinhas, uns bugs, tentando fugir dos limpadores oficiais. Eram coisas que ficavam escondidas, de repente apareciam e diziam: “vai se foder!”, antes de desaparecerem na estrutura lógica. (Quando me ouço tentando explicar isso, imediatamente fica claro que não tenho a menor ideia de como computadores realmente funcionam – isso tem sido um grande barato para mim.) De qualquer maneira, só depois que o livro saiu eu conheci pessoas que realmente sabiam o que era um programa de vírus (GIBSON, 2014, p. 398 - 399).

Já durante o final dos anos 1980, e nas décadas seguintes, o uso de computadores e o conhecimento sobre seu funcionamento ficou mais acessível, o que possibilitou uma descrição mais realista e crível de suas funcionalidades e inserção na sociedade. A tecnologia de implantes mecânicos utilizados no cyberpunk foi substituída pela biotecnologia: o pós-cyberpunk tem como uso da ciência mais próximo a uma aplicação que não destoe da condição humana “original”.

Um bom exemplo da oposição entre cyberpunk e pós-cyberpunk pode ser visto no filme *Elysium* (2013), dirigido por Neill Blomkamp. Neste filme a segregação social é uma barreira quase intransponível: os pobres vivem na Terra, um local inóspito, desértico, favelizado e decadente, enquanto os ricos vivem em Elysium, uma base espacial que orbita a terra, retirando desta o que for necessário para manter o conforto dos ricos em seus jardins paradisíacos. A narrativa tem como personagem principal Max da Costa, interpretado por Matt Damon. Este é um clássico personagem cyberpunk, excluído social, solitário e alienado. Max sofre um acidente com radiação na fábrica onde trabalha e é abandonado para morrer. Sua única chance de sobrevivência é trabalhar para o contrabandista Spider, interpretado por Wagner Moura. Spider promete levar Max a Elysium se este recuperar os códigos para abrir as fronteiras de Elysium, que estão gravados na cabeça do dono da fábrica em que Max trabalhava. Para cumprir a missão, Max precisa usar um exoesqueleto implantado diretamente

em seu sistema nervoso. Em contraste a esse implante “primitivo”, existem as câmaras de biotecnologia de Elysium que podem curar doenças e reconstruir partes danificadas do corpo humano, chegando até mesmo a reviver um personagem que teve a cabeça explodida. Enquanto Max é um alienado, típico personagem cyberpunk, Spider, mostra saber de toda a situação e tenta a todo custo quebrar a barreira que separa as pessoas menos favorecidas dos ricos de Elysium. Esta postura o descreve como um personagem pós-cyberpunk, logo se Spider fosse o personagem principal, o filme poderia ser classificado como integrante do subgênero pós-cyberpunk.

Uma vez que a sociedade é a base para o pós-cyberpunk, as representações de cidades e as relações das pessoas com esses espaços tornam-se essenciais para o desenvolvimento dessas narrativas. A pressão exercida sobre estes personagens e as escolhas tomadas a partir delas são o que definem a sua função na narrativa, assim como a que gênero pertencem. Ainda tendo *Elysium* como exemplo, o ponto de vista trabalhado na narrativa define o subgênero, sendo Max representante do cyberpunk, devido a sua visão de mundo e ações egoístas em sua maioria. Já Spider tem uma noção maior da sociedade e força um embate direto com a situação, o que o define como um personagem pós-cyberpunk.

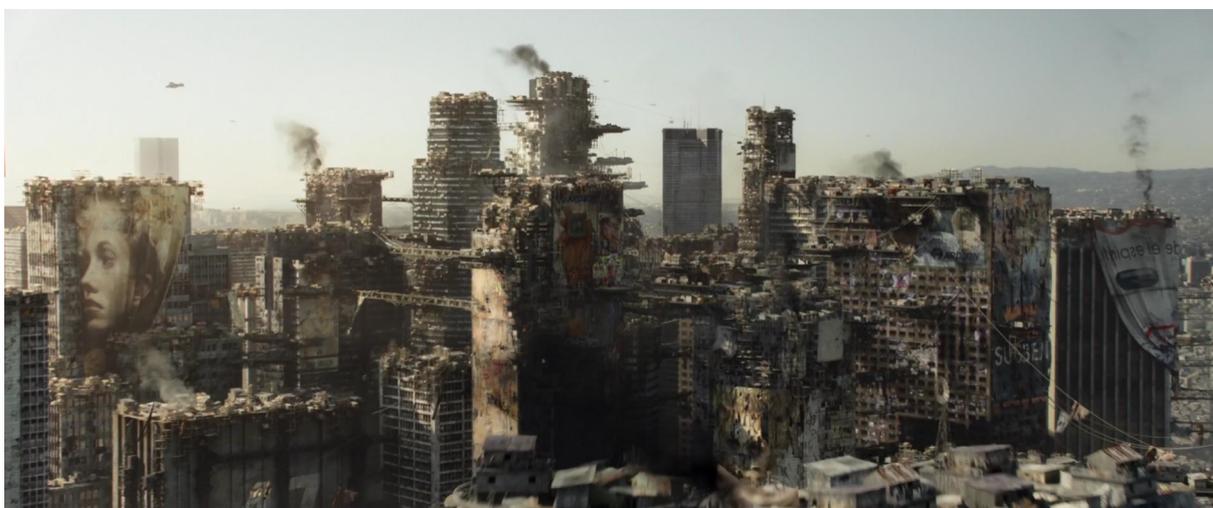


Figura 5: cidade favelizada do filme *Elysium*, dirigido por Neill Blomkamp.

Assim como todas as criações humanas a Arte não está isolada do resto dos acontecimentos do mundo. A busca por conhecimento e desenvolvimento impulsiona a ficção científica que, por sua vez, retroalimenta a ambição humana. No entanto, sempre chega o momento em que a autocrítica se torna mais forte, onde ela se torna a espinha dorsal do processo. Na ficção científica podemos dizer que essa seria o cyberpunk. Nesse ponto onde

tudo conflui, temos a tecnofobia, a ambição desmedida, os avanços técnico-científicos, o capitalismo selvagem, as guerras e principalmente o descaso com a figura humana. Em nosso mundo cada vez mais se exige das pessoas que ajam como andróides, mesmo existindo várias obras que acabam por “prever” os problemas que isso acarretará. O cyberpunk se apresenta como a base dessa crítica na ficção científica.

1.2. De moto pelas ruas de Neo-Tōkyō

Psycho-Pass é uma série animada japonesa (animê). Várias de suas características são herdadas da ficção científica ocidental, da cultura japonesa e, em especial, dos mangás e animês. Faz-se necessário para uma melhor análise dessa série uma breve explicação acerca da história dos mangás e dos animês.

Os Mangás modernos nasceram das mãos do mangaká²⁹ Osamu Tezuka³⁰, que após o fim da Segunda Guerra Mundial, Tezuka com 17 anos na época, é convidado para fazer a arte de um mangá³¹ escrito por Sakai Shichima: *Shin Takarajima (Nova Ilha do Tesouro*, em português), inspirado no clássico *A Ilha do Tesouro*, de Robert Louis Stevenson. A obra foi publicada no formato de Akahon³². O roteiro bem construído de Sakai Shichima e a arte com fortes influências cinematográficas de Tezuka garantiram o sucesso da publicação.

A relação de Tezuka com o cinema foi o que o formou como artista. Seus pais sempre estimularam a criatividade em seus filhos, a família sempre ia a apresentações de teatro, mas o que realmente o marcou foi o fato de seu pai ter um projetor e vários rolos de filmes de animação das décadas de 1920 e 1930, principalmente as obras de Walt Disney. Alguns anos mais tarde, Tezuka afirmou ter visto *Bambi* 80 vezes.

Esse contato com o cinema, e em especial com as animações, moldou seu ritmo de narrativa visual. Tezuka incorporou ao mangá uma noção de ritmo e montagem que se aproximava da vista nas telas do cinema. Esses elementos não eram novos nos quadrinhos como um todo, na América e na Europa já haviam aparecido algumas dessas estratégias, que acabaram até mesmo inspirando o cinema. Dentre os quadrinistas ocidentais, há de se destacar Will Eisner, principal desenvolvedor da narrativa visual nos quadrinhos. Já no Japão esse nome foi Tezuka.

No fim da Segunda Guerra Mundial, Tezuka começa a se dedicar a produção de mangás. “A cena final de um de seus quadrinhos autobiográficos recria o final da guerra. ‘eu

29 Profissional que faz mangás, normalmente fazendo a arte e o roteiro, contando com assistentes apenas para detalhes simples no cenário ou retoques.

30 Osamu Tezuka (手塚 治虫) (Toyonaka, Japão; 3 de Novembro de 1928 – Tóquio, Japão; 09 de fevereiro de 1989), Mangaká e médico japonês, sua obra mais famosa é o *Astro Boy*.

31 Histórias em quadrinhos típica do Japão, originárias das pinturas feitas por monges retratando cenas cômicas ou lendas. A ordem de leitura oriental é da direita para a esquerda, o “inverso” da leitura ocidental.

32 Encadernação de mangás tradicional, as páginas são impressas em tinta vermelha, por isso o nome *akahon*, *aka* em japonês é vermelho. o encadernado tem as medidas de um cartão postal.

estou vivo! Eu sobrevivi! e ‘eu vou desenhar quadrinhos! Ninguém pode me impedir agora eu vou ser um quadrinista!’” (GRAVETT, 2006, p. 28). Entretanto, mangás ainda eram marginalizados, devido ao fato de em sua maioria serem histórias de humor. Tezuka, com o objetivo de legitimar sua obra, se uniu a grupos de escritores de ficção científica, sendo a literatura uma arte mas bem aceita no Japão. Sua primeira obra de ficção científica foi *Metropolis* (1949). Tezuka não viu o filme, ele apenas se baseia em um cartaz e na sinopse da obra de Fritz Lang para criar sua história. Esta foi publicada como *Akahon* de duas cores e capa dura. A proposta de ser uma obra de ficção científica partiu do editor de Tezuka; essa foi uma incursão que marcou a relação do autor com a ficção científica (Ibidem, p. 33).

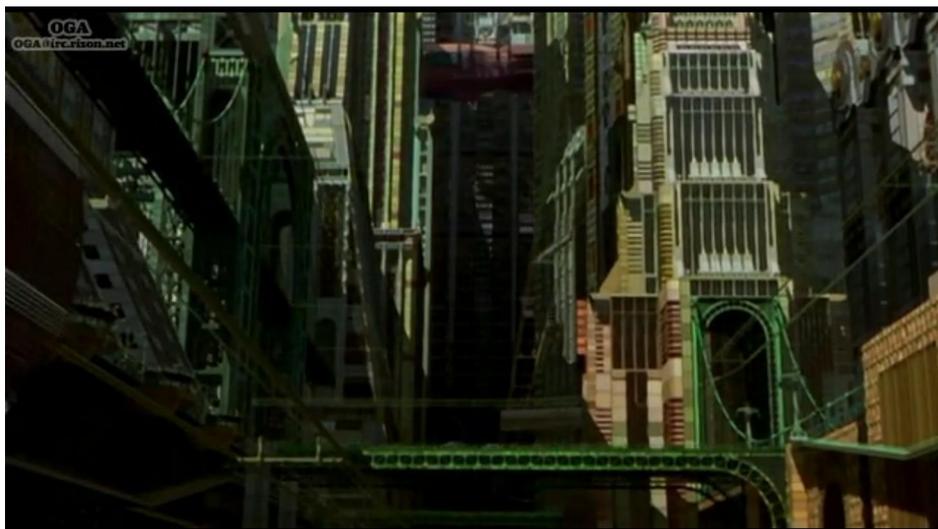


Figura 6: *Metropolis*, adaptado do mangá de Osamu Tezuka, dirigido por Rintarō.

No período do pós-guerra o governo japonês investiu em desenvolvimento tecnológico, o que impulsionou a ficção científica, semelhante ao que ocorreu no Ocidente. Tezuka se nutriu dessa condição e recriou o mangá, unindo elementos científicos e especulações de futuros prováveis, gerando assim a sua obra mais famosa: *Astro Boy*³³, um menino robô que pode sentir como um ser humano. A história de *Astro Boy* tem um mote científico, mas a questão humana é extremamente forte e é o fator mais importante para o desenrolar da narrativa. A obra de Tezuka é um tipo de ficção *científica Soft*, mesmo que o questionamento da figura do robô e do homem o aproxime da obra de Asimov.

A obra de Tezuka é extremamente importante para o desenvolvimento do mangá no Japão, mas sua contribuição não se restringe a essa única mídia. Ele desenvolve também o *Animê*³⁴, utilizando de seu conhecimento cinematográfico, adquirido de sua cinefilia, o estilo de animação que se tornaria um dos sinônimos de Japão para o mundo.

33 *Astro Boy* (鉄腕アトム, Tetsuwan Atomu, “Poderoso Atom”) Mangá criado por Osamu Tezuka em 1952. A série em animê começou a ser transmitida no televisão japonesa em 1963.

34 Animê (アニメ, anime), termo que se refere ao estilo de animação produzido no Japão por japoneses seguindo os parâmetros e estilos desenvolvidos por Osamu Tezuka.

O cinema era uma obsessão para Tezuka também sobre outro aspecto. Se o mangá era sua noiva, como ele confessou certa vez, então a animação era sua amante. O dinheiro de seus mangás financiaria o sonho de adaptar seus personagens para filmes. Ele continuou aceitando mais e mais trabalhos e usou o lucro proveniente para abrir sua própria empresa de animação, a Mushi Productions, em 1961. através dela, produziu desenhos para a TV de seu mangá *Tetsuwan Atom* (“Poderoso Átomo”), exibido pela primeira vez no ano-novo de 1963, e *Jungle Taitei*, o primeiro feito em cores, em 1965 (eles foram vendidos para o exterior como *Astro Boy* e *Kimba, o Leão Branco*). Seu sucesso nacional e internacional estabeleceu o relacionamento quase simbiótico entre mangá e animê que tem sustentado as duas indústrias desde então (GRAVETT, 2006, p. 34).



Figura 7: *Astro Boy*.

Várias características que apareceram em *Astro Boy* e em outras animações de Tezuka acabaram por se tornar marcas do animê, como narrativas com ritmo cinematográfico, mudanças de enquadramento, a expressividade passada pelo olhar, representada pelos característicos olhos grandes (segundo o próprio Tezuka esse elemento foi influência dos olhos do Bambi³⁵), utilização de animação limitada³⁶, ambientação oriental (mesmo que se refira a outros mundos, países ou época, os japoneses sempre se referenciam a própria cultura), alívios cômicos, narrativa seriada dividida em capítulos, personagens multifacetados e uma grande produção de histórias que tem como principal gênero a ficção científica.

Os mangás e animês ganharam força para chegar aos mercados ocidentais de maneira contundente em 1987, com a publicação de *Lobo Solitário*, de Kazuo Koike e Gōseki Kojima. A publicação tinha a arte da capa e introdução feitas por Frank Miller, que fazia sucesso na época com a saga *O Cavaleiro das Trevas*. *Lobo Solitário* foi publicado nos EUA pela First Comics de Chicago em formato americano, preto e branco e com 64 páginas.

Durante muito tempo, eu não pude ler as palavras da minha história em quadrinhos favorita.

Uma amiga, Laurie Sutton, me deu uma lista telefônica com a pintura de um samurai na quarta capa. Bom, o livro era grosso como uma lista telefônica. Laurie então me contou que os japoneses gostam de seus gibis bem gordinhos e me poupou horas de

35 Filme em animação produzido pela Disney em 1942.

36 Técnica de animação baseada em reaproveitamento de quadros, apenas a parte do personagem ou cenário que se movimenta é redesenhada para economizar tempo.

confusão dizendo que, aquilo que julguei ser a quarta capa, era na verdade, a primeira. “Os japoneses lêem da direita pra a esquerda”, ela me esclareceu, “não da esquerda pra direita, como nós.” Portanto, devidamente orientado, eu me sentei pra passar os olhos num capítulo de o **LOBO SOLITÁRIO**.

250 páginas depois, eu estava babando como um idiota.

Na verdade, eu não sabia o que elogiar primeiro”.

Frank Miller, Los Angeles, 1987 (KOIKE; KOJIMA, 1988, introdução).

Os mangás e animês ganharam popularidade e passaram a ser publicados em grande número no Ocidente, mesmo não tendo sido, originalmente, pensados para esse mercado. O foco desses produtos era o mercado interno japonês. Segundo estimativas, a indústria do mangá dentro do Japão tem um lucro de 5 bilhões de dólares anuais. No entanto, logo foi percebido o forte apelo que esses produtos tem entre os jovens, o que fez com que o interesse dos editores e produtores japoneses se voltassem para esse novo mercado. Segundo uma pesquisa do Instituto de Pesquisa Marubeni, as exportações de produtos culturais japoneses (no caso cultura pop, mangás, animês, filmes, videogames e arte) cresceram 300% entre 1992 e 2002 (GRAVETT, 2006, p. 156).



Figura 8: perseguição de moto pelas ruas de Neo-Tōkyō, do filme *Akira* (1988).

As obras de ficção científica produzidas nesse período se mostram relevantes para o avanço da cultura pop nipônica no Ocidente. Muitas delas que chegavam aos EUA, vinham no rastro de *Star Wars*. Séries como *Patrulha Estelar*, *Batalha dos Planetas* e *Robotech* se beneficiavam da era da TV a cabo e do vídeo para serem exibidas. Com isso diversas temáticas típicas da ficção científica japonesa foram apresentados ao público ocidental. Entre eles se destacam Mechas³⁷, space operas³⁸ poderes psíquicos, futuros pós-apocalípticos e

37 Mecha (メカ, meka) é uma abreviação de mechanical (mecânico, tradução livre). Este termo normalmente se refer a robôs gigantes (geralmente com formato humanoíde) pilotados por humanos ou similares. Mechas são utilizaodos como máquinas de combate e seus principais inimigos são monstros gigantes ou outros mechas.

38 Space Opera ou ópera espacial é um subgênero da ficção científica. Este tem como característica aventuras de níveis épicos em cenários espaciais, o subgênero tornou-se popular entre as décadas de 1960 e 1970,

invasões alienígenas. Esses tipos de narrativas se mantêm como parte do imaginário japonês, assim como os super-heróis fazem parte do norte-americano. Para ajudar na aceitação dos mangás por parte dos leitores ocidentais, as obras escolhidas para publicação nesse mercado não poderiam ser “muito japonesas”. Com isso, a Marvel decidiu publicar *Akira*, pois a questão dos poderes psíquicos aproximava-o das obras da editora, além de poder ser facilmente vendido no *hype* causado pelo movimento Cyberpunk. Iniciativas como essa possibilitaram o êxito das publicações japonesas no Ocidente (GRAVETT, 2006, p. 159).

Hoje a cultura dos mangás e animês é tão forte que faz parte do projeto de exportação cultural japonês. Com a popularização da internet, diversas obras são publicadas de maneira independente, e outras são traduzidas por fãs e distribuídas digitalmente de graça. A estética oriental não se restringiu a animações e quadrinhos: com o *crash* dos videogames norte-americanos em 1984, diversas empresas japonesas investiram em jogos e no desenvolvimento de consoles, entre elas a Nintendo. Em dezembro de 1987, a Capcom, sob licença da Nintendo, lançou para o NES 8 Bit o jogo *Megaman*³⁹. Seu cocriador, Keiji Inafune⁴⁰ confirmou que *Megaman* foi inspirado em *Astro Boy*, mantendo com este várias semelhanças, além de seus designs. Os dois personagens são robôs crianças, com um grande coração e um forte senso de justiça. A ficção científica e os videogames sempre estiveram muito próximo, e a relação entre literatura e cinema ganhou um terceiro integrante. O cyberpunk mais do que naturalmente entrou nos games, não só com adaptações, mas também com jogos originais como *Pulseman*, *Shadowrun*, *Streets of Rage*, entre outros. O Japão, como um dos maiores produtores de jogos do mundo e com seu histórico com a ficção científica, contribuiu muito para disseminação do gênero em outras plataformas.

Nesse contexto oriental de ficção científica, o cyberpunk se desenvolveu a partir de obras como *Akira*, *Ghost in the Shell*, *Ergo Proxy* e *Psycho-Pass*. Estes são marcos e referência para diversas obras do subgênero, tendo em *Akira*⁴¹ uma possível obra-prima do cyberpunk, podendo ser considerado o primeiro em terras nipônicas. Entretanto, quando Otomo começou a publicar o mangá, Gibson nem havia publicado *Neuromancer*, e o livro só foi traduzido para o japonês em 1985. Por esse motivo fica difícil classificar *Akira* como cyberpunk (o mesmo ocorre com *Blade Runner*). Apesar dessas questões, pode-se dizer que *Akira*, surge do mesmo clima de incerteza e pânico vivido em todo o mundo que propiciou o nascimento do cyberpunk.

Akira, tanto o filme quanto o mangá, tem uma ambientação urbana ao estilo *Blade Runner*. Assim como Los Angeles, a Tōkyō⁴² de *Akira* passou por uma catástrofe e teve que se

sendo *Star Trek* e *Star Wars* seus maiores representantes.

39 *Megaman* (ロックマン , *Rokkuman*, *Rockman* em japonês) primeiro jogo da série lançado em 17 de dezembro de 1987 no Japão. O jogo possui várias referências ao Rock N' Roll, sendo o personagem principal Rockman (no original) e sua irmã, Roll.

40 Keiji Inafune (稲船 敬, Inafune Keiji) Designer de jogos e ilustrador, trabalhou na Capcom de 1987 a 2010. Hoje tem a própria empresa, a Concept USA e desenvolve atualmente o personagem *Mighty No. 09* aos moldes do *Megaman* clássico.

41 *Akira* (アキラ), criado por Katsuhiro Ōtomo (大友克洋), lançado em mangá de 1982 a 1990. O filme em animação foi lançado em 1988.

42 Optei pela grafia japonesa para a capital japonesa Tōkyō (東京-とうきょう).

recuperar, passando a se chamar Neo-Tōkyō. A cidade é um tipo de construção erguida sobre a cratera que existe onde ficava a antiga Tōkyō. Em *Akira* temos um mundo despedaçado, com instabilidade social e financeira. O Japão vive uma ditadura militar oculta por uma política corrupta e um culto religioso ultra radical. Gangues de jovens delinquentes dominam as ruas e o governo comanda experimentos científicos com crianças que possuam habilidades psíquicas. Em meio a tudo isso, Kaneda se vê forçado a enfrentar o poder militar para ajudar seu amigo Tetsuo, que foi transformado em um experimento que lhe conferiu poderes psíquicos que saíram de controle. Kaneda, assim como vários personagens de narrativas cyberpunk, desconhece todo o jogo de poder que existe por trás das organizações e grupos pelos quais passa em suas jornadas. *Akira* é o momento em que o cyberpunk encontra a cultura nipônica. Katsuhiro Ōtomo descreve com maestria um retrato de nosso tempo, mas sua relevância para o momento que vive o Japão é maior do que para qualquer outro lugar, pois nenhum outro país do mundo passou por um real apocalipse, como foi o caso das bombas atômicas na segunda guerra, os terremotos e tsunamis e o acidente nuclear de Fukushima Daiichi em 2011. O desenvolvimento científico extremo aliado às subculturas de rua brigando com a tradição são uma realidade no Japão e estão retratados em *Akira*.

Enquanto a narrativa de *Akira* tem como foco os movimentos de rua, em *Ghost in the Shell*⁴³ as questões de poder e militarismo são o foco. A Major Makoto Kusanagi é a personagem principal. Ela faz parte de uma força militar que tem poder de agir sobre assuntos que o governo formalmente não poderia. Em sua maioria, suas ações envolvem assassinar criminosos influentes demais para a justiça conseguir julgar. O passo além dado por *Ghost in the Shell* foi a inserção de Makoto como uma cyborg, por esse motivo a personagem passa por diversas crises e questionamentos. Esses conflitos existenciais tem certa similaridade com os de Deckard em *Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?*, de Philip K. Dick. Deckard em alguns momentos duvida de sua humanidade; Makoto sabe desde o início que não é totalmente humana, mas ainda assim questiona até que ponto modificaram seu corpo e sua mente. O foco na questão filosófica em torno da humanidade, que novamente nos remete a K. Dick, é um dos pontos centrais da obra de Shirow.

Outro passo dado por Masamune Shirow foi a inclusão do elemento cibernético. Parte importante do enredo se desenrola no *Cyberspace*, muito semelhante a *Neuromancer*. Essa importância do *Cyberspace* é mostrada logo na sequência de créditos iniciais do filme, onde temos ideogramas holográficos formando o título do filme, simbolizando assim de maneira visual a interface de códigos e programação computacional utilizada como base do *Cyberspace*. Essa ideia foi reutilizada quatro anos mais tarde em um filme norte-americano que surge exatamente no período de decadência do cyberpunk, *The Matrix* (1999), dos Wachowski.

Os anos 1990 podem ser considerados o período de decadência do cyberpunk, pois temos cada vez menos produções relevantes para o subgênero, em sua maioria são repetições

43 *Ghost in the Shell* (攻殻機動隊, *Kōkaku Kidōtai*, tradução livre: “Batalhão Móvel de Polícia Antidistúrbios”), originalmente lançado em mangá por Masamune Shirow de 1989 a 1990 e adaptado para o cinema em animação pela primeira vez em 1995, com direção de Mamoru Oshii.

de fórmulas prontas sem nada que seja realmente relevante. O cyberpunk se nutre da situação política e do choque dos movimentos de rua emergentes. Já nos anos 1990 parece que o mundo começa a seguir em direção a uma paz e estabilidade política, crença essa que chegou a levar alguns historiadores a dizer que a história havia acabado.

Michael Swanwick escreveu um artigo sobre a divisão entre cyberpunks e humanistas. Ele se referiu a John Shirley como um João Batista do Movimento Cyberpunk, percorrendo o deserto em sua missão de espalhar o novo evangelho. Embora não concorde com tudo o que o Swanwick escreveu, acho que John sempre teve esse lado evangelista – ainda que esteja menos nisso agora que em 1977, quando o conheci e ele usava coleiras de cachorro com ponteirolas. Ninguém estava pronto para seus romances loucos, que infelizmente são muito difíceis de encontrar. Simplesmente não havia mais nada assim sendo escrito na época – nenhum gancho ou etiqueta como a do cyberpunk, nenhuma abertura. E então, eles foram totalmente ignorados. Se esses livros fossem publicados agora, as pessoas diriam: “uau, olha só isso aqui! É *além* do cyberpunk”. Mas, falando sério, estou cansado de todo esse fenômeno cyberpunk. Quer dizer, já existe cyberpunk ruim, de imitação, então você sabe que daí em diante é só ladeira abaixo. O que realmente aconteceu foi que um monte de trabalhos de novos autores pousou nas mesas de alguns editores ao mesmo tempo. As pessoas não sabiam o que pensar de nós, então nos deram esse rótulo. (GIBSON, 2014, p. 410).

A adaptação cinematográfica de *Ghost in the Shell*, em 1995, de certa maneira injetou sangue novo na situação e inspirou os Wachowski a levar em frente seu projeto, apesar do momento não ser mais propício como em meados dos anos 1980. No entanto, a ideia de desenvolver uma história onde o grande vilão é uma realidade computacional ganhou força devido à popularização dos computadores pessoais e ao uso da internet. Outro fator que contribuiu para alavancar o filme foi a aproximação do temido *Bug do Milênio*⁴⁴.



Figura 9: *Makoto Kusanagi*, protagonista do filme *Ghost in the Shell*.

44 *Bug do Milênio* ou *Bug Y2K*, termo utilizado para se referir ao problema nos sistemas de informática devido a passagem do ano 1999 para o 2000. *Bug* é um termo da informática para se referir a erros na lógica de um software.

The Matrix, assim como *Ghost in the Shell*, tem como tela de créditos iniciais uma série de ideogramas representando a linguagem computacional formando o nome do filme. A obra de Shirow tem um visual urbano de futuro próximo mais condizente com o nosso mundo, deixando de lado as representações de ruas cheias de punks e cyborgs estilizados. *The Matrix* segue o mesmo princípio de *Ghost in the Shell* para a ambientação dentro da Matrix⁴⁵. Nesse delírio coletivo o mundo é uma reconstrução fiel do mundo de 1999. Já os personagens principais são caracterizados de maneira a se destacar, utilizando roupas de couro preto em sua maioria, um visual no estilo punk-gótico, claramente uma referência ao Mirrorshades Movement⁴⁶ (Movimento dos Óculos Espelhados). Essa mudança de visual serve para diferenciá-los visualmente do resto do mundo e assim evidenciar que eles estão à margem. Outra questão importante para a ambientação desse universo são as referências à cultura oriental, que não se restringem às coreografias nas cenas de luta. *The Animatrix*, nove curtas ambientados no universo de *The Matrix*, mistura computação gráfica com a estética clássica de animês e filme norte-americanos. Esse é o marco definitivo da união entre o cyberpunk ocidental e o oriental.

45 Matrix aqui utilizada como realidade computacional dominadora do universo *The Matrix*, dos Wachowski.

46 Uma das formas como o movimento cyberpunk é chamado.

2. EU, CYBERPUNK

A série *Psycho-Pass* foi produzida pelo estúdio Production I.G⁴⁷, responsável também pela produção de *Ghost in the Shell*, sendo assim uma produtora mais do que adequada para alavancar a produção de *Psycho-Pass*. Com todo esse *background*, a série acabou por ganhar uma importância além de um cuidado especial, o que garantiu a qualidade de animação e de linguagem. A primeira temporada foi exibida entre 11 de outubro de 2012 e 22 de março de 2013 na televisão japonesa. Mesmo com o cuidado com a produção, alguns problemas e perda de qualidade em determinados episódios não puderam ser evitados. Com o sucesso da série dentro do Japão e o reconhecimento no Ocidente, essa primeira temporada recebeu um remake, onde foram corrigidos os problemas de animação e narrativa. Originalmente ela foi lançada em 22 episódios de 22 minutos de duração. Já o remake tem 11 episódios de 46 minutos. Algumas cenas foram encurtadas ou cortadas para dar mais dinamismo à narrativa, outras sequências foram estendidas e algumas inéditas foram inseridas, dando mais detalhes e profundidade à obra. Esse remake foi produzido pela equipe original de produção enquanto faziam o filme. Já a segunda temporada ficou a cargo de outra equipe, o que acabou por prejudicar a qualidade desta.

Psycho-Pass, segundo o diretor e idealizador Naoyoshi Shiotani⁴⁸, nasce do cyberpunk, e foi influenciada por *Ghost in the Shell*. A ausência de obras recentes que, assim como *Ghost in the Shell*, realmente fizessem com que os espectadores pensassem motivou a criação desse universo. Diferente de *Ghost in the Shell*, *Psycho-Pass* trabalha com novas características narrativas. A série não explora a sensação de mundo decadente característica do cyberpunk. Ao invés disso, a sociedade da trama se articulou para desenvolver um estado de estabilidade aparente quase utópico. Porém, no decorrer da trama percebemos que isso é apenas uma cortina prestes a ser puxada pelo antagonista Makishima Shōgo.

Naoyoshi Shiotani tinha como objetivo desde o início, conforme relatou em entrevista à equipe do Alltheanime durante a MCM London Comic Con, criar uma história centrada em uma sociedade policial onde não há como cometer crimes. Ainda segundo o diretor, essa inconsistência foi o problema mais difícil de resolver: como incluir criminosos em uma sociedade pacífica? Se a cada passo os cidadãos são vigiados, como ser um criminoso em potencial nessa cidade? Esse problema demorou muito para ser resolvido, sendo que a ideia original se tornou algo diferente, essencialmente único. A resolução se deu a partir das referências e pesquisas. Suas principais referências foram *Ghost in the Shell*, *Blade Runner*, *O Quinto Elemento* (1997), *Minority Report* (2002), *Seven – Os Sete Crimes Capitais* (1995) e a *Trilogia Millennium – Os Homens que não Amavam as Mulheres* (2009).

47 Production I.G (株式会社プロダクション・アイジー, *Kabushiki-gaisha Purodakusyon Ai Ji*), fundada em 15 de dezembro de 1987.

48 Naoyoshi Shiotani (塩谷 直義) animador e diretor japonês trabalhou em séries de TV como *Windy Tales* (animador de quadros-chave, 2004) e *Blood+*.



Figura 10: *The Girl with the Dragon Tattoo* (2011), versão americana da obra sueca.

A sociedade descrita em *Psycho-Pass* é totalmente disciplinar, com diversos mecanismos de controle dos corpos. No entanto, diferente das obras que inspiraram sua criação, *Psycho-Pass* tem o controle exercido no mais perfeito equilíbrio, onde ninguém além de Makishima Shōgo questiona seu funcionamento. Todos aceitam e seguem suas vidas, até mesmo aqueles que são criminosos latentes fazem parte do sistema e o aceitam como tal. Já Makishima Shōgo é diferente. Ele vê claramente todo o tabuleiro e sabe exatamente que peça mover para virar todo o jogo e quebrar as regras. As ações desse antagonista em diversos pontos se aproximam das realizadas pelo Coringa no filme *Batman – O Cavaleiro das Trevas* (2008), dirigido por Christopher Nolan. Toda essa complexidade planejada para a primeira temporada acaba por amarrar as possibilidades narrativas, após a conclusão do último episódio criar novos problemas dentro desse universo se torna difícil. Esse fato contribuiu para a reação negativa à segunda temporada, pois esta possui um roteiro não tão elaborado quanto a primeira.

Por todos os motivos expostos, essa análise se detém na primeira temporada *Extended Edition*, sendo essa a versão que traz detalhes a mais e uma experiência expandida do universo da série, o que confere uma maior quantidade de dados para a análise, sendo esta versão, considerada pelos fãs da série, a experiência definitiva de *Psycho-Pass*.

2.1. Fluam minhas narrativas disse o diretor

Psycho-Pass se passa em Tōkyō no ano de 2113. Uma cidade futurista, mas ainda permeada por problemas contemporâneos. A sociedade e a tecnologia evoluíram e tem à disposição uma série de máquinas que facilitam a vida e definem algumas relações humanas. Sendo uma história cyberpunk, *Psycho-Pass* também tem como principal força motriz a

relação homem e máquina, no caso o Sibyl, um sofisticado sistema de vigilância e monitoramento do nível de *stress* de cada um dos cidadãos, dando-lhes uma cor e uma classificação. Esse nível é chamado de Psycho-Pass, Se ele estiver alto a pessoa pode ser indicada para a terapia, prisão ou o sistema pode julgar que não é mais necessária sua existência na sociedade e ela será executada.

O Japão é um país onde tradicionalmente as pessoas são educadas para serem calmas e úteis à sociedade, o que hoje em nosso mundo causa diversos problemas, incluindo o suicídio, consequência da extrema pressão exercida pela sociedade. Segundo a BBC, o índice de suicídio no Japão é de 18,5 suicídios a cada 100 mil habitantes, um número 50% maior que as taxas da França, EUA e Áustria e três vezes a do Reino Unido (BBC Brasil, 2015). Em *Psycho-Pass* esse nível de *stress* está relacionado a como as pessoas são vigiadas e julgadas. A presença constante das câmeras claramente remete ao futuro vigiado descrito por vários autores, destacando-se a obra de Alan Moore e David Lloyd, *V de Vingança*. Em *Psycho-Pass* existe até mesmo uma referência já no primeiro episódio, quando Akane Tsunemori é acordada por seu holograma, que diz: “*Bom dia! São 8:15 do dia 5 de novembro*”. 5 de novembro⁴⁹ é uma data extremamente importante para a trama de *V de Vingança*, já em *Psycho-Pass* marca o segundo dia de trabalho de Akane Tsunemori.

O espectador segue a narrativa através da ótica de Akane Tsunemori, ela serve em vários momentos para apresentar o mundo. Os personagens Kōgami Shinya⁵⁰ e Makishima Shōgo, são as forças opostas que estão sempre em embate durante a série. A trama ganha forças e se complexifica com a inserção de Akane Tsunemori nesse conflito, juntos eles fazem as engrenagens da trama girarem, levando a narrativa a seu desfecho e a grande revelação no final.

A narrativa de *Psycho-Pass* segue um estilo *neo-noir*, ou seja, remete às histórias de detetives da década de 1940 tanto em atmosfera, visual e narrativa, mas com um estética mais moderna, semelhante à utilizada em *Blade Runner*. Os episódios, em sua maioria, seguem uma cadência ao estilo *noir*, mas sem as narrações em *voz over*, apresentando um plano geral da ação sem nenhum detalhe ou pista que possa levar ao desfecho do caso. No decorrer do episódio são inseridos *flashforwards* e referências para o melhor entendimento da narrativa, mas sem explicações demoradas.

49 “Lembrem, lembrem do cinco de novembro. Que traição, que artimanha. Por isso, não há por que esquecer uma traição tamanha.” (MOORE; LLOYDE, 2012, p. 26). O cinco de novembro se refere à Conspiração da Pólvora, em 1605, pretendia-se matar o rei Jaime VI da Escócia e I da Inglaterra. Também fazia parte do plano explodir a Câmara inglesa. O plano foi descoberto pelas autoridades. Os conspiradores foram descobertos, vários fugiram, mas Guy Fawkes e outros foram presos e enforcados. V, o protagonista de *V de Vingança*, utiliza uma máscara do rosto estilizado de Guy Fawkes em sua jornada contra o governo autoritário que domina a Inglaterra do século XX.

50 Kōgami Shinya (狡噛 慎也), Executor. Segundo o criador da série ele e Makishima Shōgo são complementares.



Figura 11: *Seven - Os Sete Crimes Capitais*, dirigido por David Fincher.

A estratégia utilizada narrativamente por *Psycho-Pass* é semelhante a utilizada por *Ghost in the Shell* e *Akira*: uma narrativa complexa baseada em pequenas peças que o espectador tem que ir juntando no decorrer, para assim chegar ao entendimento da obra. Isso pode parecer óbvio e simples, no entanto, não é uma marca de animês. Normalmente essas séries de animações para televisão japonesa são marcadas por intensos diálogos e *flashbacks*, que tem como objetivo explicar para o espectador a narrativa e poupar tempo de animação, já que na maioria das vezes esses diálogos e *vozes over* são acompanhados de imagens estáticas, pouco animadas ou repetidas de episódios anteriores. Em *Psycho-Pass* a ação é intensa, em alguns momentos existem explicações e *voz over*, entretanto são utilizadas para enriquecer a narrativa e explicar coisas que são constituintes do mundo, fatos que o espectador não teria como entender de outra maneira. Por isso a importância da personagem Akane Tsunemori. Pelo fato dela estar em treinamento é plausível que receba explicações, enquanto os outros personagens quando conversam entre si não perdem tempo explicando o que eles já sabem. Isso facilita a compreensão da ambientação e, ao mesmo tempo, não afasta o espectador do mundo da narrativa.

2.1.1. Ficha Técnica

O animê *Psycho-Pass* contou com uma equipe de produção muito qualificada dentro do mercado de animações no Japão, possuindo profissionais que já haviam trabalhado em produções do universo de *Ghost in the Shell*.

Psycho-Pass teve como diretor-chefe Katsuyuki Motohiro (本広 克行), que também dirigiu o longa metragem de *Psycho-Pass*. O diretor da série foi Naoyoshi Shiotani (塩谷 直

義), que já havia trabalhado em *Blood C*, *Blood +* e *Ghost in the Shell 2: Innocence*. Supervisão e roteiro de Gen Urobuchi, que já havia trabalhado em *Mahō Shōjo Madoka Magika* e *Fate/Zero*, os roteiristas foram Gen Urobuchi (trabalhou em toda a série, menos no episódio *Crossroad of the Devil*), Makoto Fukami (深見 真) (assim como Urobuchi não trabalhou no episódio *Crossroad of the Devil*) e Aya Takaha (高羽 彩) (roteirista do episódio *Crossroad of the Devil*), a música foi composta por Yūgo Kanno (菅野 祐悟), o Design original de personagens foi criado por Akira Amano (天野明), autora do mangá *Katekyō Hitman Reborn!*, o Design de personagens para a animação ficou por conta de Kyōji Asano (浅野 恭司), conhecido pelo seu trabalho no anime *Shingeki no kyojin*, o diretor de arte foi Kōji Etō (衛藤 功二).

Em sua grande maioria a equipe tem relações com o cyberpunk e a ficção científica de diversos tipos, o que agrega uma riqueza a mais à narrativa do animê.

2.1.2. Personagens principais

Os personagens de *Psycho-Pass* são complexos, tendo diversos elementos de suas personalidades e histórias que não são explorados abertamente nos episódios, mas sim através da sua atuação ou interações. Diferente de vários animês, *Psycho-Pass* não interrompe sua narrativa para exibir um *flashback*. Normalmente algo é dito em meio a uma conversa ou pelas reações dos personagens, como, por exemplo, a relação de Nobuchika Ginoza e Kōgami Shinya: no início parece ser uma relação de chefe e subordinado. No entanto, com o desenrolar da trama, a relação dos dois se mostra mais profunda.



Figura 12: Kōgami Shinya (狡嚙 慎也).

Kōgami Shinya (狡嚙 慎也) é um detetive extremamente habilidoso. Sempre vestindo preto, sua aparência lembra o Spike do animê *Cowboy Bebop*, que, de certa maneira, é uma referência para a série. Kōgami Shinya tem um forte senso de dever, o que o leva a cometer atos que podem parecer cruéis, mas na verdade ele é um personagem sensível. Originalmente ele não era um executor, mas sim um detetive. No entanto, devido a morte de um dos seus

subordinados seu coeficiente criminal subiu, o que fez com que ele fosse rebaixado ao nível de executor subordinado a Nobuchika Ginoza, seu amigo de infância e colega detetive. Kōgami Shinya está em uma trilha de vingança, caçando Makishima Shōgo, que acredita ser o responsável pela morte de seu parceiro. Kōgami Shinya e Makishima Shōgo, segundo Naoyoshi Shiotani (diretor da série), não são o mesmo personagem, mas pensam parecido, apesar de fazerem escolhas diferentes. Naoyoshi diz ainda: *“Eu queria mostrar esse contraste, e é por isso que eles são branco e preto, é por isso que os seus nomes, Makishima é Shōgo que significa o tempo entre o meio-dia e o pôr-do-sol, e Kōgami é Shinya o tempo entre a meia-noite e o nascer do sol. Então eles também são opostos, até mesmo os seus nomes!”* (Naoyoshi Shiotani, em entrevista para Alltheanime durante a MCM London Comic Con 2016).



Figura 13: Akane Tsunemori (常守 朱).

Akane Tsunemori (常守 朱) é uma nova recruta. O animê começa justamente com a chegada dela ao grupo. Akane Tsunemori entra para a divisão policial após ter passado em uma prova de qualificação, prova essa que mede a sua capacidade de exercer uma função dentro da sociedade. Akane Tsunemori passa com notas excelentes para diversos cargos, mas acaba por escolher a polícia devido ao fato de ser a única qualificada para a vaga. Ela é uma personagem frágil, sem muito conhecimento do mundo e da sociedade da qual faz parte. No decorrer da série ela é orientada por Tomoni Masaoka. A experiência que ela recebe da equipe faz com que ela evolua como pessoa, o que fica evidente no final da série.



Figura 14: Nobuchika Ginoza (宜野座 伸元).

Nobuchika Ginoza (宜野座 伸元) é sério e sempre calmo. Isso é parte constituinte de sua personalidade de maneira autoimposta. Quando Nobuchika Ginoza tinha nove anos de idade seu pai, Tomomi Masaoka, foi preso por conta de seu alto *psycho-pass*. Ao ver o pai se tornando um criminoso latente, Nobuchika Ginoza decidiu se tornar um investigador como maneira de se reconectar a Tomomi Masaoka. Ainda no colégio, Nobuchika Ginoza conhece Kōgami Shinya, e apesar de terem personalidades completamente diferentes se tornam amigos, ao ponto de quando Nobuchika Ginoza entra para o MWPSB (*Ministry of Welfare's Public Safety Bureau*, instituição policial de Tōkyō na série) Kōgami Shinya acaba escolhendo o mesmo caminho. Quando Kōgami Shinya se tornou um criminoso latente, Nobuchika Ginoza se trancou cada vez mais dentro de si. Todavia, mesmo que suas atitudes em relação a Kōgami Shinya e Tomomi Masaoka pareçam frias e distantes, ele ainda se importa muito com eles e todos os seus subordinados, questão fundamental no seu desenvolvimento como personagem.



Figura 15: Shūsei Kagari (藤 秀星).

Shūsei Kagari (藤 秀星) foi identificado como criminoso latente aos cinco anos de idade e vive preso desde então. Por esse motivo nutre ódio pelo sistema Sibyl. Entretanto, percebe que sua única oportunidade de ter uma vida melhor seria se tornando um executor. Shūsei Kagari é jovial e brincalhão, em seus momentos de folga costuma jogar videogames portáteis e comer doces. Shūsei Kagari, apesar de sua descontração, é extremamente sério no trabalho, mesmo parecendo descuidado. No início da série ele parece ser apenas o alívio cômico da narrativa. No entanto, no decorrer, percebemos sua importância, sendo ele o primeiro a descobrir o segredo de todo o sistema Sibyl.



Figura 16: Tomomi Masaoka (征陸 智己).

Tomomi Masaoka (征陸 智己) é o mais velho da equipe e pai de Nobuchika Ginoza. Sua experiência é crucial para sucesso da equipe. Tomomi Masaoka é escolhido por Nobuchika Ginoza para acompanhar Akane Tsunemori. Indiretamente o objetivo era que seu pai treinasse a novata no processo. Apesar de ser um criminoso latente, Tomomi Masaoka aparenta ser extremamente calmo e calculista. Ele possui um grande conhecimento do ofício de “policia” o que, na maior parte das vezes aliado às habilidades específicas da equipe, leva-os ao êxito da missão.



Figura 17: Makishima Shōgo (槇島 聖護).

Makishima Shōgo (槇島 聖護) é o antagonista da série e um criminoso assintomático, de acordo com os padrões de julgamento do sistema Sibyl. Tem como objetivo livrar a população do Japão da passividade imposta por Sibyl, para ele esse sistema de controle é uma abominação que priva os seres humanos de sua individualidade e capacidade de atuação independente. Ele define a si mesmo como um humanista, alguém apaixonado pela humanidade, por suas qualidades e defeitos, e seu objetivo é permitir que todos possam escolher seu destino e não estejam subordinados a máquinas. Esse posicionamento se manifesta em todos os detalhes da atuação de Makishima Shōgo, desde sua calma extrema ao cortar a garganta de um inocente até o modo como quando bebe chá em uma tarde. Calma e poder de persuasão são suas principais características. Durante toda a série vemos Makishima Shōgo sempre lendo livros reais e não digitais como os outros personagens. Esses livros são importantes, pois além de servirem como referência eles constituem a espinha dorsal da fundamentação do mundo da série. Entre esses livros estão *1984*, de George Orwell, *Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?*, de Philip K. Dick e *Neuromancer*, de William Gibson. Além de Makishima Shōgo, Kōgami Shinya também aparece com um livro: *Coração das Trevas*, de Joseph Conrad. Essas questões e referências são discutidas dentro da série. Makishima Shōgo é o único personagem a não ser detectado pelo sistema Sibyl, o que o torna um espectro. Segundo Kōgami Shinya, isso contribuiu para que Makishima Shōgo se considerasse uma “não-entidade”.



Figura 18: Sibyl System.

Sibyl System é um sistema de aplicação e execução de leis que trabalha em cooperação com o governo para gerenciar o combate ao crime no Japão. Esse sistema é responsável pelo monitoramento do psycho-pass de todo o Japão e por julgar os criminosos. É esse mesmo sistema que libera as Dominators para que os executores e os inspetores possam executar suas ordens. O software e hardware do sistema é composto por uma inteligência artificial formada por cérebros de criminosos assintomáticos humanos, fato descoberto por Shūsei Kagari no episódio 8 e por Akane Tsunemori no final da série. O nome Sibyl parece remontar de duas origens: uma são as *Sibilas*, mulheres que os gregos antigos acreditavam ser oráculos, e a outra seria o livro *Sybil*, da jornalista estadunidense Flora Rheta Schreiber, que relata a história de uma mulher que desenvolveu múltiplas personalidades devido a relação difícil com a mãe (o livro virou filme em 1976). A explicação contida na Wiki da série é que o nome se origina de uma lenda grega antiga. Na lenda, “*Cumaeen Sibyl*” era uma oráculo mortal que sonhava ser imortal. Por benevolência, o Deus Apolo atende seu pedido. No entanto, Sibyl havia esquecido de pedir juventude eterna também, logo a benção se tornou maldição: com o tempo, ela definhou até ser pequena o suficiente para ser guardada dentro de um pote. Em seguida ela foi pendurada em uma árvore, onde crianças abaixo a provocavam: “Sibyl, Sibyl, o que você deseja?” Ela responde: “Quero morrer!”, (tradução livre).⁵¹

51 No original (fonte Wiki da série): The system is named Sibyl after the "Cumaeen Sibyl" of ancient Greek mythology. Known as a prophet with oracular powers, she was once mortal but wished to be immortal. She is granted her wish by the god Apollo, but her boon becomes her bane when she forgets to also ask for eternal youth. Sibyl eventually withers away to be tiny enough to fit in a jar, then hung from a tree where children below taunt her saying, "Sibyl, Sibyl, what do you wish for?" to which she replies, "I wish to die."



Figura 19: Kasei Jōshū (禾生 壤宗).

Kasei Jōshū (禾生 壤宗) é a chefe do MPWSB, responsável por supervisionar os Inspetores. Ela determina que casos serão distribuídos e qual divisão ficará responsável pela investigação. Kasei Jōshū é uma androide, ela tem por função representar o Sibyl System no mundo real de maneira anônima. Toda vez que seu corpo é destruído um novo o substitui. Estes corpos são conchas que abrigam em seu interior um cérebro de um criminoso assintomático pertencente ao Sibyl System. Por este motivo, toda vez que é substituída Kasei Jōshū, apresenta um comportamento levemente diferente. Ela possui poder sobre todo o sistema, podendo até mesmo forçar modos diferentes da Dominator, caso sinta a necessidade.



Figura 20: Yayoi Kunizuka (六合塚 弥生).

Yayoi Kunizuka (六合塚 弥生) é uma Executora da Divisão 1, ela age sob as ordens de Nobuchika Ginoza. Ela é uma especialista em controle de robôs e drones, atuando como suporte do grupo.

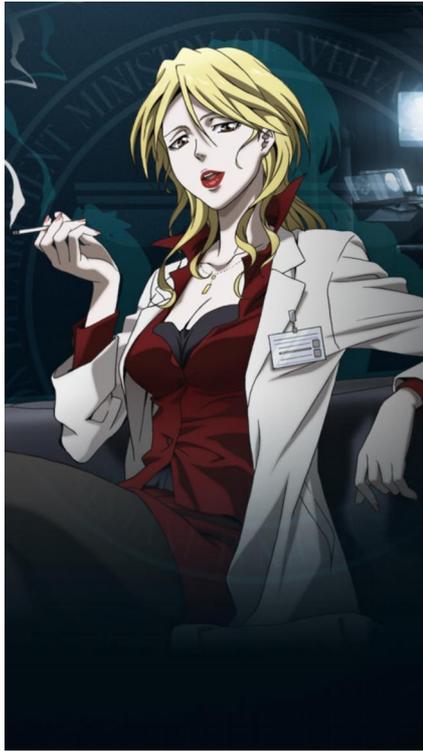


Figura 21: Karanomori Shion (唐之杜 志恩).

Karanomori Shion (唐之杜 志恩) é uma criminosa latente que trabalha no laboratório do Ministério. Suas principais habilidades são traçar perfis e analisar padrões de ações de criminosos, ajudando assim os Inspetores e Executores a resolver os casos.



Figura 22: Saiga Jōji (雜賀 讓二).

Saiga Jōji (雜賀 讓二) é um especialista em traçar perfis psicológicos de criminosos latentes. Antes de se exilar foi professor de psicologia de Kōgami Shinya, Nobuchika Ginoza e Risa Aoyanagi no MWPSB.



Figura 23: 45MW.TRG Dominator.

Dominator Portable Psychological Diagnosis and Suppression System, ou 45MW.TRG Dominator. Esta arma funciona sob o comando do Sibyl System. Sem a conexão direta com este a arma fica travada, não podendo ser utilizada. Tem a função de identificar o nível de psycho-pass de suspeitos e, dependendo da classificação, selecionar o tipo de punição correspondente. Ela alterna entre os modos: não-letal paralisante ou letal de eliminação.

O psycho-pass de uma pessoa é calculado baseado em seu nível de stress somado a sua probabilidade de cometer um crime. Este nível é captado por scanners climáticos do Sibyl System espalhados pela cidade. O nível de psycho-pass durante a série tem como sinônimo coeficiente criminal.

Nível de Coeficiente Criminal (psycho-pass):

- Abaixo de 100 – O gatilho da Dominator permanece travado, não sendo necessário agir contra o suspeito.
- Entre 100 e 299 – Suspeito classificado como criminoso latente. O gatilho da Dominator é destravado. O suspeito pode ser neutralizado pelo modo não-letal paralisante da Dominator.
- Acima de 300 – O suspeito é considerado um sério risco a sociedade. Uso de força letal é autorizado, a Dominator altera automaticamente para o modo letal de eliminação. Um disparo fará com que o alvo exploda, eliminando assim o perigo.

Inspetores são agentes de alto cargo de execução da lei sob o comando do Sibyl System. Eles são encarregados de investigar os crimes e manter os Executores sob controle.

Executores (Enforcers em inglês) são criminosos latentes que possuem habilidades de rastrear atividades criminais. Agem sempre sob o comando dos Inspetores. Na série, vários Inspetores foram rebaixados ao cargo de Executores pelo seu nível de psycho-pass alto,

devido ao stress da atividade, entre estes encontram-se Kōgami Shinya, Nobuchika Ginoza e Tomomi Masaoka.

2.1.3. Episódios

O *Psycho-Pass Extended Edition* tem 11 episódios de 46 minutos de duração, contando com abertura e encerramento. Essa temporada pode ser comparada às versões do diretor que alguns filmes ganham, como, por exemplo, *Blade Runner*, que em 1992 ganhou uma versão do diretor, que hoje é considerada canônica.

Os episódios da versão original foram agrupados aos pares, sendo dessa maneira o nome do episódio na versão *Extended Edition* definido pelos nomes dos episódios que lhe deram origem. Além dessas versões da primeira temporada, *Psycho-Pass* ganhou também um filme longa-metragem em animação (*Gekijō-ban Psycho-Pass*, *Gekijō-ban* nesse caso pode ser traduzido como “o filme” ou “versão para os cinemas”, tradução livre) que conta uma outra história posterior ao fim da primeira temporada. Também foi lançada a segunda temporada na televisão japonesa e duas histórias em mangá foram produzidas, sendo uma a adaptação da primeira temporada do animê e a outra conta a história antes da primeira temporada, com destaque para o personagem Kōgami Shinya. *Psycho-Pass* diferente de diversos animês por ter feito caminho inverso: ao invés de ser um mangá adaptado para animação, ele é uma história original produzida para a televisão que só depois ganhou uma adaptação para mangá (algo semelhante ao que aconteceu com a série *Cowboy Bebop*, de 1998).

A seguir, cada episódio estará listado com o seu nome em inglês e em japonês (tanto em romanji quanto em kanji), seguido de um resumo dos principais acontecimentos e fatos relevantes. A ordenação vai seguir a da versão analisada, ou seja, a *Psycho-Pass Extended Edition* com os nomes dos episódios correspondentes.

Episódio 1: *Crime Coefficient* «*Hanzai Keisū*» (犯罪係数) e *Those Capable* «*Nashi Uru Mono*» (成しうる者)

A primeira introdução no mundo de *Psycho-Pass* é o discurso de Makishima Shōgo sobre a condição humana. Essa cena é um *flashforward* retratando o encontro de Makishima Shōgo e Kōgami Shinya que só se concretizará na segunda metade do episódio 8 (*The Gates of Judgment*). A história começa, de fato, no primeiro dia de Akane Tsunemori como inspetora do MWPSB.

Uma chuva fina e insistente cai, pessoas se amontoam para ver o que acontece. Nobuchika Ginoza espera Akane Tsunemori sob uma tenda. Quando esta chega ele faz um relatório da situação. O caso é o de Nobuo Okura, que foi detectado por um *scanner* de rua que o classificou como um criminoso em potencial. Nobuo Okura sequestrou Chika Shimazu. Durante a missão, Akane Tsunemori é instruída por Tomomi Masaoka, já que ela desconhece

as questões práticas do trabalho policial, o uso da Dominator e a relação entre Executores e Inspetores.

Durante a perseguição o Executor Shūsei Kagari encontra Nobuo Okura e o atinge com um tiro Paralisador da Dominator, mas Nobuo Okura havia ingerido uma grande quantidade de estimulantes o que neutraliza o efeito do disparo. Nobuo Okura foge, mas Kōgami Shinya o embosca utilizando Akane Tsunemori e Tomomi Masaoka de isca, sua Dominator se altera para o modo de execução, Kōgami Shinya dispara em Nobuo Okura, que explode. Devido ao stress, o coeficiente criminal da refém aumenta para um nível inaceitável. Kōgami Shinya se prepara para eliminá-la também, mas Akane Tsunemori o paralisa com sua Dominator. Akane Tsunemori conversa com a vítima e consegue acalmá-la o que reduz seu Coeficiente Criminal ao ponto em que ela pode ser paralisada e presa. Nobuchika Ginoza exige de Akane Tsunemori um relatório completo da operação.

Kōgami Shinya permanece hospitalizado se recuperando da paralisia causada pelo disparo do Dominator de Akane Tsunemori. Uma ameaça é detectada em um shopping center. Tomomi Masaoka e Akane Tsunemori são designados para a missão. Ao retornar, Akane Tsunemori janta com Shūsei Kagari, onde os dois tem uma conversa sobre a real situação dos Executores e os motivos que levaram Akane Tsunemori ao serviço de segurança. Mais tarde, ela visita Kōgami Shinya, que diz que ela fez a escolha correta diante de uma situação com reféns. Akane Tsunemori entrega seu relatório a Nobuchika Ginoza, que pergunta a Kōgami Shinya se ele tem algo a reportar. Kōgami Shinya responde negativamente.

Episódio 2: *Rearing Conventions* «*Shīku no Sahō*» (飼育の作法) e *Nobody Knows Your Mask* «*Dare mo Shiranai Anata no Kamen*» (誰も知らないあなたの仮面)

A equipe é chamada para resolver um caso de mutilação em uma fábrica de drones. Nobuchika Ginoza e Tomomi Masaoka se desentendem. Akane Tsunemori pergunta a Nobuchika Ginoza o motivo. Ele a reprende por ela considerar os Executores como iguais, em vez de subordinados, a ponto dela se preocupar com o fato dele ter se desentendido com Tomomi Masaoka.

Kuraudo Goda, responsável pela fábrica, argumenta não haver assassinos na fábrica, e que todos passam por testes de psycho-pass constantemente e que tudo havia sido um acidente. Para proteger os segredos de produção, a fábrica não tem conexão com a internet, o que impossibilita o acesso ao Sibyl System, logo eles não têm como identificar o assassino. Alguns Executores servem de isca, enquanto outros puxam uma conexão improvisada via cabo para o ligar o Dominator a Sibyl. Com a manobra de Kōgami Shinya, os Executores conseguem identificar o assassino e o neutralizam. Com esse caso eles descobrem uma pista (que naquela situação ainda era desconhecida pela equipe), que liga o caso a Makishima Shōgo.

Surge um novo crime, este com relação a internet. A representação e a interação dos personagens com a internet se parece muito com as de *Neuromancer* e *The Matrix*, onde as pessoas se projetam virtualmente em uma realidade computacional.

A equipe tenta encontrar o culpado pelo assassinato de um homem conhecido por seu avatar "Talismã", que agora está sendo controlado por seu assassino. Akane Tsunemori, com a ajuda do avatar "Spooky Boogie", infiltra-se numa reunião de avatares para expor o assassino, mas o plano falha. O assassino mata a dona de "Spooky Boogie" e assume esse avatar também. No final do episódio o espectador descobre que o assassino está a serviço de Makishima Shōgo.

Episódio 3: *Nobody Knows Your Face* «*Dare mo Shiranai Anata no Kao*» (誰も知らないあなたの顔) e *Return of the Lunatic Prince* «*Kyōōji no Kikan*» (狂王子の帰還)

Kōgami Shinya analisa as conversas de Akane Tsunemori no bate-papo com Spooky Boogie e com os dados determina a identidade do assassino, que usa o nome de Masatake Mido. Enquanto isso, Mido recebe um aviso de Gu-sung Choe para não decepcionar Makishima Shōgo. Tomomi Masaoka, Akane Tsunemori e Kōgami Shinya aproximam-se do suspeito e conseguem feri-lo severamente. Entretanto, Mido consegue fugir. Pensando estar em segurança com seus avatares, ele tenta contactar Makishima Shōgo, que diz estar decepcionado e coloca os avatares de Mido para atacá-lo. Não muito tempo depois, o grupo de Kōgami Shinya consegue chegar até Mido e eliminá-lo.

Nobuchika Ginoza conta a Akane Tsunemori que Kōgami Shinya foi seu amigo de infância e um inspetor antes de seu coeficiente criminal se elevar devido a um caso sem solução. Em seguida, a equipe começa a acreditar que todos os crimes estão sendo orquestrados por uma mente criminosa.

Kōgami Shinya vê semelhanças entre estes crimes e o caso sem solução que levou à morte de seu subordinado, Mitsuru Sasayama, caso este que fez o psycho-pass de Kōgami Shinya se elevar o rebaixando-o a Executor. Akane Tsunemori reúne informações sobre Kōgami Shinya e esse caso, conhecido como "Specimen Case". Enquanto isso, em um internato para meninas, Rikako Ōryō, a enigmática presidente do clube de arte, cria sua obra de "arte" com a consultoria de Makishima Shōgo. Trata-se de um brutal assassinato.

Episódio 4: *The Language of the Chinese Orchid* «*Shiran no Hanakotoba*» (紫蘭の花言葉) e *And Then, Silence* «*Ato wa, Chinmoku*» (あとは、沈黙)

Nobuchika Ginoza percebe as semelhanças desse novo caso com o "Specimen Case", retira Kōgami Shinya da investigação e incumbe Akane Tsunemori de vigiá-lo. Durante uma conversa sobre o assassinato de Sasayama, Kōgami Shinya mostra a Akane Tsunemori a única evidência que possui: uma imagem embaçada de Makishima Shōgo. Enquanto isso, Makishima Shōgo conversa com Toyohisa Sengūji e revela as circunstâncias da morte de

Roichi Oryo. Mais tarde, a filha de Roichi Oryo, Rikako Ōryō, continua seus crimes com a ajuda de Gu-sung Choe.

Kōgami Shinya faz uma análise do perfil dos assassinatos recentes e percebe que esses não têm a "originalidade" do "Specimen Case", tratando-se de um imitador. Akane Tsunemori e ele percebem que o culpado é uma das alunas do internato para meninas. Akane Tsunemori e Kōgami Shinya localizam Oryo, que foge quando um dos professores impede Kōgami Shinya de executá-la.

Makishima Shōgo liga para Oryo e diz que ela o decepcionou. Ele envia Toyohisa Sengūji para eliminá-la. Makishima Shōgo começa a achar Kōgami Shinya interessante, pensando nele como um bom adversário.

Episódio 5: *Fruit of Paradise* «*Rakuen no Kajitsu*» (楽園の果実) e *Methuselah's Game* «*Metosura no Yūgi*» (メトスラの遊戯)

Kōgami Shinya leva Akane Tsunemori para conhecer seu ex-professor Jōji Saiga, que ensina a ela sobre perfis criminais. Nobuchika Ginoza não gosta do fato, chegando até mesmo a repreender Akane Tsunemori.

Tomomi Masaoka revela que Nobuchika Ginoza age dessa maneira fria por se sentir traído pelo fato de que tanto o pai quanto o melhor amigo terem se tornado criminosos latentes. Mais tarde na série o espectador descobrirá que Tomomi Masaoka é pai de Nobuchika Ginoza. Tomomi Masaoka revela uma grande falha do Sibyl System, que quando passou a operar julgou como criminosos os policiais de antes, por possuírem altos níveis de *stress*.

Makishima Shōgo discute humanidade e filosofia com Sengūji, quase como se o provocasse, pois Sengūji, em uma entrevista na televisão, diz ser quase um cyborg completo. Makishima Shōgo diz que o próximo alvo será Kōgami Shinya, e o cyborg prepara sua espingarda de caça.

Makishima Shōgo e Sengūji usam Funahara Yuki, amiga de Akane Tsunemori, como isca para atrair Kōgami Shinya a uma estação de metrô abandonada, a fim de começar uma caçada humana. Kōgami Shinya entra na armadilha e consegue achar Yuki. Nesse momento, descobrem que devem fugir de Sengūji e seus robôs canídeos de caça. Makishima Shōgo observa toda a ação. Kōgami Shinya consegue fazer contato com a equipe do lado de fora, eles se preparam para entrar e resgatá-los.

Episódio 6: *Saint's Supper* «*Seija no Bansen*» (聖者の晩餐) e *Crossroad of the Devil* «*Akuma no Jūjiro*» (悪魔の十字路)

A equipe utiliza um Drone para enviar uma Dominator para Kōgami Shinya, que elimina Sengūji, mas acaba levando alguns tiros. Funahara Yuki é capturada por Makishima Shōgo.

Tomomi Masaoka cuida dos ferimentos de Kōgami Shinya e Akane Tsunemori vai sozinha atrás de Makishima Shōgo. Akane Tsunemori alcança Makishima Shōgo, aponta sua Dominator para ele, no entanto seu coeficiente criminal é zero. Makishima Shōgo dá a Akane Tsunemori a oportunidade de matá-lo com a espingarda de Sengūji, mas ela se vê incapaz de fazê-lo, mesmo com sua amiga sendo morta na sua frente. Makishima Shōgo foge. Akane Tsunemori relata à equipe que ele não pode ser julgado pelo Sibyl System.

Em seguida a história de como Yayoi Kunizuka se tornou uma Executora é contada em uma passagem em *flashback*. Esse trecho se passa três anos antes do tempo atual da história, contando com Kōgami Shinya (ainda inspetor) e Nobuchika Ginoza como seu parceiro.

Episódio 7: *Invitation from the Abyss* «*Shinen kara no Shōtai*» (深淵からの招待) e *Sweet Poison* «*Amai Doku*» (甘い毒)

O Psycho-Pass de Ginonza se eleva cada vez mais, o que faz com que ele converse com um médico a respeito. Em seguida ele vai falar com a chefe do Gabinete de Segurança Pública, Kasei Jōshū, sobre Makishima Shōgo. Kasei Jōshū revela que há três anos houve outro criminoso assintomático como Makishima Shōgo, e que para o bem do sistema esses casos nunca deveriam ser levados a público. Kasei Jōshū ordena que Nobuchika Ginoza capture Makishima Shōgo com vida.

Após o enterro de Funahara Yuki, Akane Tsunemori se submete a uma Memory Scoop, escaneamento de memórias para fornecer um perfil de Makishima Shōgo baseado em suas memórias do incidente. Esse procedimento é extremamente perigoso, podendo comprometer o psycho-pass de quem se submete a ele. Uma imagem de Makishima Shōgo é obtida pelo procedimento sem que o psycho-pass de Akane Tsunemori fosse danificado. Nobuchika Ginoza e Tomomi Masaoka discutem, dessa vez revelando para o público informações que confirmam o fato de serem pai e filho.

Em seguida, começam a aparecer criminosos usando capacetes que camuflam seu psycho-pass, impedindo-os de serem julgados pelo Sibyl System.

Episódio 8: *The Town Where Sulfur Falls* «*Iō Furu Machi*» (硫黄降る街) e *The Gates of Judgment* «*Sabaki no Mon*» (裁きの門)

As imagens dos assassinatos cometidos por pessoas com o capacete vazam na internet, e o público busca uma maneira de se defender. Makishima Shōgo começa a distribuir os capacetes a mais criminosos, que cometem assassinatos horríveis ao ar livre. Ao se defenderem, as pessoas comuns passam a ser julgadas como criminosas pelo Sibyl System. Todo o MWPSB vai para as ruas tentando impedir o caos. Kōgami Shinya percebe que esse é

o plano de Makishima Shōgo: afastar todos os policiais da Nona Tower, onde o núcleo do Sibyl System está situado.

Kōgami Shinya, Akane Tsunemori e Shūsei Kagari vão para a Nona Tower e descobrem que Makishima Shōgo já está no prédio. Eles se dividem em dois grupos: Kōgami Shinya e Akane Tsunemori vão para a antena do prédio, onde Makishima Shōgo está, enquanto Shūsei Kagari se dirige para o porão, onde Choe está. Akane Tsunemori é ferida por um criminoso de capacete e Kōgami Shinya segue sozinho atrás de Makishima Shōgo.

Shūsei Kagari entra no porão e descobre uma passagem que leva aos níveis inferiores. No caminho ele derrota os capangas de Choe e pega suas armas e rádio. Choe e Shūsei Kagari conversam através do rádio. Choe revela que está cortando a porta final para o núcleo do Sibyl System. Shūsei Kagari pede a Choe para destruir o núcleo antes que ele chegue, pois quando ele chegar vai matá-lo e assim ficará livre de duas coisas que odeia.

Kōgami Shinya finalmente encontra Makishima Shōgo. Esse trecho se junta ao prólogo no início do primeiro episódio. Apesar de Kōgami Shinya ser um excelente combatente, não é páreo para Makishima Shōgo, mas Akane Tsunemori consegue chegar e salvá-lo, desacordando Makishima Shōgo com um golpe na cabeça.

Enquanto isso, Shūsei Kagari consegue chegar ao núcleo do Sibyl System. Choe filma o núcleo, dizendo que não é necessário destruí-lo, basta revelar a verdade. A Chefe do MWPSB, Kasei Jōshū, aparece por trás Choe e atira nele com a Dominator no modo letal, mas ao mesmo tempo Choe acerta Kasei Jōshū, que cai. Para a surpresa de Shūsei Kagari, Kasei Jōshū se levanta, revelando ser um androide. Ela aponta a Dominator para Shūsei Kagari. Inicialmente a arma está em modo paralisante, entretanto Kasei Jōshū força a arma a entrar no modo letal, disparando contra Shūsei Kagari, que sorri antes de morrer.

Episódio 9: *Heart of Iron «Tetsu no Harawata» (鉄の腸)* e *Promises Written in Water «Mizu ni Kaita Yakusoku» (水に書いた約束)*

Makishima Shōgo é levado preso e o caos é controlado. Kasei Jōshū remove a equipe de Nobuchika Ginoza do caso de Makishima Shōgo e ordena que eles investiguem o sumiço de Shūsei Kagari, o que provoca a ira de Nobuchika Ginoza e Kōgami Shinya.

Kasei Jōshū revela a Makishima Shōgo ser Kōzaburō Tōma, um criminoso assintomático que compartilha um corpo cibernético com Kasei Jōshū. Ela explica a Makishima Shōgo a verdadeira natureza do Sibyl System, que é uma rede de supercomputadores composta de cérebros de criminosos assintomáticos como ele. Kozaburu oferece a Makishima Shōgo a chance de fazer parte do sistema mas, mas ele recusa, destrói o corpo de Kasei Jōshū e foge. Kōgami Shinya recebe uma mensagem de Makishima Shōgo informando que ele descobriu a verdadeira forma de Sibyl.

Kasei Jōshū, com um novo corpo, declara Kōgami Shinya uma ameaça. Nobuchika Ginoza o transfere para a Divisão 2. No entanto, Kasei Jōshū descobre e força o modo de

eliminação da Dominator de Nobuchika Ginoza e ordena que mate Kōgami Shinya. Akane Tsunemori rapidamente dispara em Kōgami Shinya em modo paralisante e assim o salva. Ela diz a Nobuchika Ginoza que sua Dominator provavelmente está com defeito, pois alvos com psycho-pass abaixo de 300 devem ser neutralizados, não eliminados. Kasei Jōshū olha de maneira desaprovadora para Akane Tsunemori.

Kōgami Shinya acorda e encontrar Akane Tsunemori ao lado de sua cama. Ela o explica ao Exeuto o que aconteceu. Ele vai até Karanomori, a técnica da divisão, e pede um capacete para poder fugir. Em seguida, Kōgami Shinya conversa com Tomomi Masaoka, que lhe dá a chave de um depósito e diz a Kōgami Shinya para pelo menos escrever uma carta a Akane Tsunemori. Kōgami Shinya usa o capacete para escapar de MWPSB. No esconderijo ele encontra um revólver e uma motocicleta.

Akane Tsunemori encontra a carta de Kōgami Shinya. Enquanto lê, lágrimas caem de seus olhos. Ela termina de ler e o chama de idiota.

Episódio 10: *Transparent Shadow* «Tōmei na Kage» (透明な影) e *The Place Where Justice is Found* «Seigi no Arika» (正義の在処)

Nobuchika Ginoza começa a fazer terapia intensiva. Seu nível de *stress* está preocupante. Kōgami Shinya visita Saiga para tentar antecipar o próximo movimento de Makishima Shōgo. Os dois descobrem que Makishima Shōgo tentará interferir no abastecimento de alimentos do Japão, para forçar uma abertura das fronteiras do país para a importação de alimentos. Mais tarde o Sibyl System diretamente entra em contato com Akane Tsunemori, prometendo que lhe dirá a verdade sobre tudo.

Akane Tsunemori vai até o núcleo do Sibyl System, que se mostra como uma complexa rede de cérebros criminosos interligados. Sibyl então pede sua cooperação para capturar Makishima Shōgo vivo.

Makishima Shōgo encontra o cientista responsável pela hiper-aveia, elemento crucial para o abastecimento do Japão, e o assassina depois de descobrir a informação que procura. Kōgami Shinya chega ao local não muito tempo depois e deixa uma pista para o MWSPB. Enquanto isso, Akane Tsunemori convence Sibyl a retirar a ordem de execução para Kōgami Shinya, caso ela cumpra seu pedido e capture Makishima Shōgo vivo. A equipe de Nobuchika Ginoza encontra a pista deixada por Kōgami Shinya e descobre o que está acontecendo. Makishima Shōgo finalmente chega ao seu destino, com Kōgami Shinya em seu encalço.

Episódio 11: *Blood-Stained Reward* «Chi no Hōshō» (血の褒賞) e *Perfect World* «Kanpeki na Sekai» (完璧な世界)

Kōgami Shinya tenta chagar até Makishima Shōgo, que inicia seu plano para destruir a principal fonte de alimento do Japão, mas percebe que há segurança em todos os lugares.

A Divisão 1 do MWPSB, sob o comando de Nobuchika Ginoza, está a caminho. Kōgami Shinya se surpreende com o fato. Ele pede para Akane Tsunemori desligar a fonte de energia principal, o que iria desligar a segurança da fábrica, e lhe permitiria impedir Makishima Shōgo de continuar com seu plano.

Nobuchika Ginoza, Tomomi Masaoka, Akane Tsunemori e Kunizuka entram na fábrica em seguida. Eles se dividem: Akane Tsunemori vai com Kunizuka para a sala de controle, enquanto Nobuchika Ginoza vai com Tomomi Masaoka ao laboratório da fábrica. Ao entrar, Nobuchika Ginoza aciona uma armadilha que provoca uma explosão. Algumas caixas caem sobre o inspetor. Tomomi Masaoka corre em seu auxílio. No entanto, Makishima Shōgo aparece e eles começam a lutar. Tomomi Masaoka consegue imobilizar Makishima Shōgo, devido a força do braço mecânico, Makishima Shōgo não consegue se desvencilhar de Tomomi Masaoka e apela para a dinamite que carregava consigo. Ele arremessa a dinamite em direção a Nobuchika Ginoza, que ainda está preso sob os escombros da explosão anterior. Nobuchika Ginoza grita para Tomomi Masaoka não soltar Makishima Shōgo, mas ele não pensa duas vezes e salta para salvar seu filho. Tenta lançar a dinamite para longe, mas ela explode em sua mão. Tomomi Masaoka acaba ficando ferido gravemente no processo.

Nobuchika Ginoza faz força para sair dos escombros e acaba esmagando o próprio braço. Ao chegar perto de Tomomi Masaoka, que está gravemente ferido, Kōgami Shinya aparece e atira em Makishima Shōgo, mas acaba errando. Kōgami Shinya fica horrorizado ao ver Tomomi Masaoka e vai atrás de Makishima Shōgo. Nobuchika Ginoza chama Tomomi Masaoka de pai pela primeira vez em anos, mas ele já está morto.

Kōgami Shinya consegue alcançar Makishima Shōgo. Contudo, Makishima Shōgo o surpreende derrubando o seu revólver. Eles continuam a luta, Kōgami Shinya com faca e Makishima Shōgo com sua navalha. Kōgami Shinya fere Makishima Shōgo. Akane Tsunemori chega ao local e lança uma granada elétrica para evitar que Kōgami Shinya mate Makishima Shōgo, todavia Makishima Shōgo a chuta para o ar e foge para longe do raio da explosão. Akane Tsunemori discute com Kōgami Shinya e pede para ele pegar o Dominator e voltar a agir como um detetive, Kōgami Shinya aceita e entrega seu revólver a Akane Tsunemori.

Makishima Shōgo foge em um caminhão. Akane Tsunemori se segura na parte de trás e, com a arma de Kōgami Shinya, dispara no pneu, fazendo o caminhão tombar. Ela e Makishima Shōgo ficam feridos. Makishima Shōgo sai do caminhão, vai até Akane Tsunemori, pega o revólver e tenta atirar nela, no entanto a arma está vazia. Ele solta arma e vai embora. Kōgami Shinya chega até Akane Tsunemori e a coloca em um lugar seguro. Akane Tsunemori percebe que Kōgami Shinya pegou o revólver e o recarregou. Ela chora.

Makishima Shōgo, gravemente ferido, atravessa o campo de hiper-aveia e chega a uma colina, cai de joelhos e reflete sobre a eminência da morte. Kōgami Shinya chega até ele.

Makishima Shōgo pergunta se o Executor encontrará um substituto para ele. Kōgami Shinya responde que ele espera que isso nunca aconteça. Após um breve silêncio, Kōgami Shinya aponta a arma para a cabeça de Makishima Shōgo e puxa o gatilho.

Dias depois, Akane Tsunemori retorna ao núcleo do Sibyl System. Este diz que por causa de sua incapacidade de capturar Makishima Shōgo vivo, eles não têm escolha senão rebaixar a avaliação de suas habilidades. Mas sendo seu psycho-pass saudável e sua apatia formidável, ela se mostra como um vislumbre dos cidadãos almejados pelo sistema para o futuro. Sibyl deseja no futuro, quando a sociedade estiver mais evoluída, não ser mais necessário esconder sua verdadeira natureza. Com essas declarações o sistema tenta convencer Akane Tsunemori a fazer parte dele. Ela recusa, dizendo que quando a sociedade estiver evoluída não será mais necessária a existência do sistema.

Nobuchika Ginoza, agora com seu coeficiente de criminal em 140, decide se tornar um Executor. Em frente ao túmulo de seu pai, ele diz que vai seguir o mesmo caminho que ele. Akane Tsunemori encontra Nobuchika Ginoza e no carro conversam sobre Kōgami Shinya.

Em uma cena que se referencia à primeira aparição de Akane Tsunemori surge Mika Shimotsuki, a nova inspetora. Ela diz está ansiosa para o trabalho. Chega o caminhão com os Executores. Akane Tsunemori diz que Mika deve confiar neles, mas em mesma medida deve desconfiar, repetindo o papel feito por Nobuchika Ginoza no primeiro episódio da série. O ciclo então se reinicia.

3. UM REFLEXO NA MATRIX

O objetivo desse capítulo é identificar os mecanismos pelos quais o cyberpunk opera, e assim definir os elementos que fazem de *Psycho-Pass* uma obra cyberpunk. A base para a análise serão os elementos visuais e narrativos, utilizando os conceitos de atmosfera fílmica em conjunto com a linguagem cinematográfica empregada na série.

Psycho-Pass se utiliza de diversos elementos fílmicos e artísticos para construir seu mundo com atmosfera cyberpunk crível. Uma das características mais importantes do cyberpunk é a sensação de familiaridade, ou seja, essas narrativas sempre nos fazem acreditar que estamos vendo uma história que se passa em um futuro próximo ao nosso tempo, tão próximo, que alguns chegam a afirmar que tais obras previram a nossa sociedade atual ou futura. Esse processo é descrito como *World Building*⁵², construção de ambiente, ou seja, a construção de um mundo imaginário associado a um universo ficcional. No caso do cyberpunk essa construção é aliada à verossimilhança com o mundo em que vivemos.

Psycho-Pass é uma série em animação, logo a criação de atmosfera passa por processos específicos, como estilo de animação, cor e materiais empregados.

Why choose animation instead of live action? There are many possible answers to this questions, but the following points may serve to summarise some of the key perspectives:

- Animation offers a different vocabulary of expression to live action and enables greater creative freedoms.
- Animation gives a greater degree of control over the construction and outcome of the work.
- Animation may be usefully related to and operate within the physical and material world of live action.
- Animation can offer a different representation of ‘reality’ of create worlds governed by their own codes and conventions that radically differ from the ‘real world’.
- Animation can achieve anything that can be imagined and create an ‘art of the impossible’ (WELLS, 2006, p. 10).

O conceito de atmosfera aqui utilizado para analisar a narrativa cyberpunk se baseia no texto *A atmosfera fílmica como consciência*, de Inês Gil, onde a autora subdivide a atmosfera fílmica em quatro: atmosfera temporal, espacial, visual e sonora. A atmosfera fílmica é uma dominante abstrata que se compõe de vários elementos fílmicos para dar a tônica emocional de uma obra de arte.

52 “... The process of a constructing an imaginary world, sometimes associated with a whole fictional universe.” (HAMILTON, 2009, p. 8 - 9)

O que é uma atmosfera? É um meio e um ligante, como a gelatina que liga os sais de prata da imagem fotográfica. Permite aos elementos do mundo de se conhecer e de estar consciente da natureza do seu estado. A atmosfera rege as relações do homem com o seu meio ambiente e sujeita-o à sua disposição de humor. Não é por acaso que os expressionistas alemães a associam ao conceito de “Stimmung”, espécie de disposição de espírito e de alma, imanente das “coisas” do mundo. Utilizar o termo “atmosfera” torna-se no mesmo que falar do tom específico de um espaço, atribuindo-lhe qualidades (GIL, 2002, p. 1).

Dentre esses elementos que compõem a atmosfera no meio audiovisual, podemos destacar:

A subatmosfera Temporal: refere-se ao ritmo, duração e temporalidade, englobando também os *flashbacks* e *flashforwards*, em suma, a montagem e o roteiro. Esta subatmosfera serve como orientação temporal para o espectador, evidenciando para ele o momento em que está na linha do tempo da narrativa (Ibidem, p. 3). Todavia, essa função pode ser (e muitas vezes é) usada como elemento de confusão ou suspensão, podendo levar o espectador a uma confusão ou total falta de noção temporal, ou seja, o tempo é experimentado de forma esquizofrênica, o tempo já não é mais um continuum linear que vai do passado em direção ao presente, mas uma série de presentes contínuos.

Uma estória com ou sem flashbacks e arranjada em uma ordem temporal de eventos que o público pode seguir é contada em TEMPO LINEAR.

Uma estória que salta aleatoriamente através do tempo, ou que obscureça tanto a continuidade temporal que o público não consiga entender a ordem dos acontecimentos, é contada em TEMPO NÃO LINEAR (MCKEE, 2013, p. 61).

Além da noção de tempo cronológico, a atmosfera temporal refere-se ao ritmo da narrativa e da sucessão de planos como meio de transpor o espectador para dentro da narrativa. A alternância de imagens de forma frenética dá dinamismo à sequência. É o caso, por exemplo, da sequência de sexo em *Laranja Mecânica* (1971), de Stanley Kubrick, onde Alex e duas mulheres são enquadrados em plano geral e toda a sequência ocorre acelerada, denotando toda a volúpia da cena. Este recurso também serve para dar ao espectador a noção de tempo. Toda a ação tem uma longa duração, a aceleração acentua essa noção, mesmo que o tempo total do plano não seja tão longo. A noção de tempo também pode ser usada para diminuir o ritmo, seja através de *slow motion*, uma sucessão lenta de planos, *pillow shots*, entre outros. A temporalidade desta subatmosfera está ligada à representação do tempo, sendo este uma constante invisível, que só se torna perceptível pela mudança de natureza, pelo movimento ou pela distância percorrida, logo pode ser percebido pela espacialidade (GIL, 2002, p. 2).

A *atmosfera Visual* pode ser sintetizada como o uso plástico da imagem através das cores, cenários e composição. A cor é um dos elementos mais importantes na criação de atmosferas, sendo a cor, de uma maneira científica, a percepção da ação da luz sobre os objetos, também podendo ser definida pelo efeito produzido nos olhos sob condições específicas, podendo alterar o efeito dependendo do material, condição de luz e visibilidade (MAYER, 2015, p. 170 ; SMITH, 2012, p. 345). Logo, ao se pensar na atmosfera de um filme além da escolha da cor simplesmente, deve-se levar em consideração a textura, reflexibilidade, opacidade, dentre outros elementos que podem modificar a percepção da cor. Esse planejamento leva até os outros elementos dessa subatmosfera, os cenários e a composição. Os cenários são os ambientes onde a narrativa ocorre. Sua caracterização se dá pelo uso de objetos e construções. Este para ter sua máxima expressividade depende de uma composição primorosa, ou seja, uma organização dos elementos e dos espaços constituintes da ação. Nessa relação, a cor tem um papel mais abstrato, sendo uma condensadora de sentimentos, se valendo dos aspectos psicológicos como, por exemplo, a sensação de calma que o azul transmite ou a euforia e o calor da cor vermelha.

A *atmosfera Espacial* se relaciona ao movimento e o enquadramento, sendo sintetizada pela decupagem. Esta tem como base a própria narrativa fílmica, se valendo de seus elementos básicos para transmitir a história ao espectador. Ela também se relaciona a espacialidade, a profundidade de campo e, principalmente, a tudo o que é mostrado e como é mostrado.

Por fim, a *atmosfera Sonora* tem por base o uso do som, a ambientação através dos ruídos e a emoção evocada pela trilha musical. Ela é, por vezes, responsável pela homogeneização da narrativa, unindo planos e sequências distintos, dando uma sensação de continuidade ou ainda, de modo inverso, o som pode ser introduzido com o objetivo de problematizar e não corroborar com a diegese, como pode ser observado nas obras de Godard e, em especial, na sequência de luta entre as gangues de Alex e Billy no filme *Laranja Mecânica*, onde Kubrick sincroniza toda a luta à música clássica, reforçando assim a sensação de barbárie e a contradição interna do personagem principal.

3.1. A série diferencial

A construção de mundo de *Psycho-Pass* se dá predominantemente pela subatmosfera visual, assim como em *Blade Runner*, por este motivo a análise da forma como o subgênero cyberpunk opera em *Psycho-Pass* tem esta como ponto central.

Sendo a questão visual articulada na narrativa uma das mais importantes na construção de uma obra cyberpunk, *Psycho-Pass*, logo no início do primeiro episódio da série, estabelece essa relação, com o uso da oposição direta entre o vermelho e o azul. A câmera enquadra a ação do nível do chão. O espectador vê em plano-detalle o pé de Makishima Shōgo batendo no piso de metal vermelho com as luzes das paredes holográficas azuis e com a cidade

enquadrada ao fundo. Esse primeiro plano da série tem como objetivo estabelecer a atmosfera geral de toda a obra.



Figura 24: Plano-detalle do pé de Makishima Shōgo.

A sensação contida nessa sequência torna-se uma constante no desenrolar da série. A oposição vermelho-azul, cores primárias na pintura, se mantém por toda a temporada. O vermelho utilizado na série não é uma cor quente como costuma ser classificada: ao invés de um vermelho primário brilhante, este é um vermelho sujo com uma baixa vibração, o que dá um aspecto frio à ambientação. Apesar desse contraste ser recorrente na série, a paleta de cores geral é sempre sóbria, pouco saturada e com pequenas áreas de alto contraste. As cores mais saturadas estão presente com mais ênfase na realidade computacional.



Figura 25: Makishima Shōgo encontra Kōgami Shinya, episódio 1.

Essa primeira sequência é um *flashforward*, que tem como objetivo introduzir o conflito principal entre Makishima Shōgo e Kōgami Shinya, apresentando o encontro entre os dois que só irá se concretizar na segunda metade episódio 8 (*The Gates of Judgment*). Naoyoshi Shiotani afirma que os dois são opostos, por isso um está vestido de branco enquanto o outro usa preto. A oposição inicial no primeiro plano adianta toda essa tensão, sendo o azul a cor que representa a polícia e o vermelho estando associado ao sangue das vítimas de Makishima Shōgo.

Esta sequência inicial traz profundidade a narrativa, revelando o elemento principal de construção de plots para a série no início. Kōgami Shinya ficou ferido enfrentando homens armados usando capacetes, que são derrotados facilmente. Em seguida, Makishima Shōgo desce as escadas. Nesse momento, Makishima Shōgo é enquadrado em contra-plongée e Kōgami Shinya em plongée, assim o espectador percebe sem muito esforço quem é o antagonista e quem é o protagonista, além de toda a relação existente entre ambos, mesmo que nunca tenham se encontrado pessoalmente. O monólogo interior de Makishima Shōgo acerca da condição humana e a narração de Akane Tsunemori sobre a reação de Kōgami Shinya e Makishima Shōgo explicita a natureza dos conflitos ideológicos da narrativa.



Figura 26: Makishima Shōgo olhando para Kōgami Shinya, episódio 1.



Figura 27: Kōgami Shinya olhando para Makishima Shōgo, episódio 1.

Esta oposição se prolonga por todos os cenários da narrativa. O submundo, onde acontecem os crimes, normalmente é composto por lugares escuros com uma forte predominância de sombras. Estes ambientes retratam um passado distante da série, onde os policiais usavam de seus instintos para caçar os criminosos. Tais espaços podem ser atribuídos aos sentimentos de Kōgami Shinya, sendo este um policial que age como criminoso e é classificado como tal pelo sistema. Em oposição ao submundo existe o mundo das pessoas comuns, a sociedade apática gerida pelo Sibyl System. A representação desse cenário se dá pela utilização de luzes artificiais, mesmo durante o dia, para gerar uma sensação de luminosidade e visibilidade o tempo todo. As cores são mais suaves e o branco é predominante. Este pode ser relacionado a Makishima Shōgo pois, apesar dele não ser um cidadão ordinário, ainda assim essa é a sociedade na qual ele quer se infiltrar para destruir de dentro. Em alguns aspectos a caracterização de Makishima Shōgo pode ser considerada como uma camuflagem, permitindo assim que ele se misture as pessoas que vivem sob a regência do Sibyl System, em outros apenas uma simbolização de seu desprendimento do mundo.

Esta sequência, em parte, tem uma função de isca, trazendo o espectador para dentro da narrativa, fazendo com que este espere pelo momento em que esse encontro finalmente se realizará. Essa opção influi na atmosfera temporal da série, ou seja, a narrativa não mais segue linearmente, tendo reviravoltas temporais para dinamizar a série, oferecendo ao espectador conhecimento de eventos futuros através dos mecanismos de montagem, roteiro e ritmo, o que tem impacto direto na absorção do conteúdo da narrativa por parte deste.

Após esta sequência, o mundo passa a ser apresentado através dos olhos de Akane Tsunemori. O tempo da narrativa se fixa no início e finalmente será feita a ambientação da história. Iniciando com um plano geral, no qual é apresentada a cidade, seguindo a progressão de planos na qual cada vez mais o enquadramento se torna mais próximo, conduzindo o espectador para dentro da história. Nesta sequência, são reveladas informações necessárias para o entendimento do mundo e das ferramentas usadas pelos personagens. Para isso a figura de Akane Tsunemori é fundamental, pois assim como o espectador, ela desconhece os

procedimentos policiais e o funcionamento da parte criminalística. Akane Tsunemori funciona, no início da série, como um “Watson”⁵³ nesse momento da narrativa, alguém com quem os outros personagens possam conversar e revelar detalhes importantes que eles conhecem bem, mas que o público e o “Watson” desconhecem. Essa é a principal função de Akane Tsunemori nesse primeiro momento, no decorrer da narrativa ela ganha importância e torna-se a força que impulsiona a narrativa.

O primeiro elemento de ambientação que se pode destacar dessa sequência é a cidade cyberpunk, sendo as paisagens noturnas urbanas o principal cenário onde se desenrolam os acontecimentos mais relevantes dessas histórias. A cidade é apresentada de maneira semelhante a *Blade Runner*, um sobrevoo sobre a cidade, ambientando o espectador no local onde a trama vai se passar, a Baía de Tōkyō, a mesma localização em que se passa *Akira* (no caso de *Akira* a baía foi destruída e *Neo Tōkyō* foi erguida sobre o local). Em seguida, o enquadramento fica mais próximo, revelando um labirinto de concreto e luzes neon. A chuva acentua o aspecto frio da cidade.



Figura 28: Cidade de Tōkyō em *Psycho-Pass*.

Além disso, Vancouver é um destino muito popular para turistas japoneses. Aqui existem, por exemplo, bares especiais, que atendem exclusivamente japoneses, e quase ninguém mais entra neles porque o cenário todo é muito estranho. Tenho certeza de que coloquei muito disso quando escrevi *Neuromancer*. De fato, os japoneses realmente compraram toda essa coisa de cyberpunk. É como se eles acreditassem em tudo o que Bruce Sterling escreveu a respeito! É assustador. Mas uma das coisas que eles parecem gostar no meu trabalho é que eu não tento inventar nomes japoneses: consegui os nomes das ruas em um calendário da Japan Air Lines. E dei sorte com a geografia (GIBSON, 2014, p. 416).

53 Referência ao personagem Dr. John H. Watson, biógrafo e companheiro de aventuras de Sherlock Holmes, ambos criados por Sir Arthur Conan Doyle.

As cidades em obras cyberpunks são aglomerados culturais cheios de imigrantes e refugiados. Essas cidades são cruéis e as pessoas que nelas vivem se tornam parte da massa, suas culturas são descontextualizadas e despidas de seus significados originais.



Figura 29: Tōkyō em *Ghost in the Shell*.



Figura 30: Los Angeles em *Blade Runner*.

Psycho-Pass apresenta ao espectador um Japão no início do século XXII. Apesar de ainda apresentar várias marcas de sua cultura “original”, a mudança e perda de significado é visível. O primeiro índice de mudança de cultura acontece logo assim que Akane Tsunemori chega ao local onde a equipe de polícia está reunida. Ela faz uma loga reverência se curvando e dizendo em voz alta “*yoroshiku onegai shimasu*” e é ignorada por todos, quando a resposta polida e educada seria “*onegai shimasu*”. *Yoroshiku* deriva do adjetivo “*yoroshii*”, que significa bom ou favorável, quando o “*i*” é substituído por “*ku*” a palavra torna-se uma advérbio, “*onegai Shimasu*” é formado pelo prefixo de polidez “*o*” “*negai*” substantivo que pode ser entendido como desejo ou esperança, “*shi*” é o radical do verbo fazer, “*suru*”, e “*massu*” verbo auxiliar que indica polidez. A frase como um todo pode ser traduzida de forma livre como “por favor”, “conto com você” (se for usado acompanhado de um pedido), “prazer em conhecer”, ou no caso da Akane Tsunemori, funciona mais como um pedido de permissão

para integrar a equipe, pedido esse que, de acordo com a tradição japonesa, deve ser feito do fundo do coração, de maneira simples significa “humildemente peço sua consideração favorável”⁵⁴. Akane Tsunemori, da maneira mais cordial possível, pede para integrar o grupo e é completamente ignorada. Essa é a representação da decadência da sociedade japonesa de *Psycho-Pass*.

As cidades por si só não possuem cultura ou qualquer marca, estes atributos lhes são atribuídos pelas pessoas que nelas habitam. As narrativas cyberpunks tendem a desenvolver a plasticidade desses locais como um reflexo da decadência da população residente. Sendo assim, a cidade de *Psycho-Pass* é determinada por japoneses “americanizados”, o que ocasiona a perda de identidade como nação japonesa obtida nas gerações anteriores. Fato esse explicitado no momento em que Akane Tsunemori diz “*yoroshiku onegai shimasu*” e não é respondida. Essas marcas de deterioração e decadência da sociedade humana são uma constante nas obras cyberpunk.

Em *Psycho-Pass*, a distopia não se manifesta de maneira plástica estilizada, mas está enraizada nas pessoas que vivem nesses espaços. Mesmo que a cidade parece muito limpa e ordeira, no fundo a distopia está presente na psiquê dos personagens. A decadência é cultural, a deterioração é mental.

A distopia de *Psycho-Pass* não se baseia em ditaduras explícitas, cidades destruídas ou guerras, mas sim em uma evolução natural dos problemas que o Japão e o mundo vem enfrentando, como o avanço massivo da cultura norte-americana e a pressão exercida pela sociedade sobre as pessoas comuns, este último uma grande causa de suicídio no Japão. Os casos de mortes causadas pelo excesso de trabalho e pressão da sociedade são tão comuns que foi cunhado um termo para defini-los, *Karōshi*. São mais de 2 mil casos de *karōjisatsu*, pessoas que se suicidam devido ao excesso de trabalho, as vítimas relatam não conseguir ser quem elas tem que ser, além de cansaço excessivo devido ao trabalho, alguns chegam a trabalhar 20 horas por dia (BBC BRASIL, 2016).

A cidade é representada como espaços distintos. De um lado trata-se de uma cidade bem cuidada e habitada por pessoas com posses, as que podem pagar pela tecnologia e assim viver melhor. Os habitantes desse espaço tendem a ser submissos e a seguir o sistema sem questionar. O outro espaço é a periferia, retratado nesse primeiro episódio como um conglomerado de prédios velhos e habitados pelo submundo, esses bairros vivem isolados do centro da cidade. O visual dessa área mistura elementos industriais com prédios residenciais. Diferente do grande centro, os becos acumulam lixo e pessoas excluídas socialmente.

54 O significado de *yoroshiku onegai shimasu* e sua explicação foi gentilmente fornecida pelo Instituto Cultural Niten.



Figura 31: centro de Tōkyō em *Psycho-Pass*.



Figura 32: periferia de Tōkyō em *Psycho-Pass*.

Nesse cenário, o primeiro mecanismo de identificação do subgênero cyberpunk é posto em ação: a segregação social e os ambientes degradados. Para mostrar essa condição, a construção plástica deste ambiente se baseia em áreas de sombras e penumbras bem marcadas, com a utilização de luzes neon para preencher o espaço de importância e o enquadramento mais distante, com ângulos mais ousados, colocando o espectador em um estado de constante apreensão. Nesse momento da narrativa, em um dos planos de ambientação, aparece enquadrado em primeiro plano um homem segurando em direção a câmera uma pílula que faz referência a uma droga usada em *Akira*. Esse elemento, assim como vários outros, conectam o animê ao universo de obras cyberpunk anteriores. Nesse primeiro episódio as similaridades com *Akira* e *Ghost in the Shell* vão além do cenário. A própria construção das sequências, ambos têm um estado de apreensão causado pela posicionamento e comportamento da câmera, que em alguns pontos é simplesmente uma observadora passiva da ação (mostrando tudo o que o espectador tem que ver para entender a progressão narrativa) em outros momentos assume ângulos inusitados, uma postura de observação semelhante às utilizadas em filmes de terror para indicar a presença de um perigo oculto.



Figura 33: ruas da periferia de Tōkyō, *Psycho-Pass*.

Esses enquadramentos, aliados ao trabalho sonoro, criam uma sensação de apreensão, o que encaixa muito bem na verdade do mundo, pois uma das coisas mais presentes nessa cidade de Tōkyō são os scanners de psycho-pass. Esses funcionam como câmeras de segurança só que registram o coeficiente criminal de cada cidadão, logo temos uma sociedade policial dominada por um sistema de vigilância semelhante ao que acontece em *1984*, de George Orwell, e *V de Vingança*, de Alan Moore e David Lloyd.

O Sibyl System se utiliza de vigilância constante para manter os cidadãos sob controle. Apesar desses scanners estarem integrados à paisagem, sendo quase invisíveis, todos sabem que estão sendo vigiados o tempo todo e vigiam a si mesmos, sempre monitorando seus níveis de *stress*. Esta tensão impõe uma disciplina aos indivíduos de Tōkyō, que tornam-se apáticos para não serem enquadrados como criminosos latentes pelo sistema. Essa armadilha de visibilidade pode ser associada a descrição de Foucault do funcionamento e dos efeitos do Panóptico.

Uma sujeição real nasce mecanicamente de uma relação fictícia. De modo que não é necessário recorrer à força para obrigar o condenado ao bom comportamento, o louco à calma, o operário ao trabalho, o escolar à aplicação, o doente à observância das receitas. (...) Quem está submetido a um campo de visibilidade, e sabe disso, retoma por sua conta as limitações do poder; fá-las funcionar espontaneamente sobre si mesmo; inscreve em si a relação de poder na qual ele desempenha simultaneamente os dois papéis; torna-se o princípio de sua própria sujeição. (FOUCAULT, 2014, p. 196).

Assim como o Panóptico, o Sibyl System pode ser utilizado como uma máquina de alteração de comportamentos e treinamento de indivíduos. Através da vigilância e de um sistema de punição, certas ideias e comportamentos são incentivados, direcionando assim a “evolução” da sociedade. Suas aplicações por vezes são exaltadas como uma utopia do

encarceramento perfeito. No entanto, seu funcionamento se baseia em aperfeiçoar o exercício do poder, reduzindo o número de pessoas que o exercem e multiplicando o de pessoas sobre o qual é exercido (Ibidem, p. 196-199).



Figura 34: scanner de stress de *Psycho-Pass*.

A história de *Psycho-Pass* é fundamentalmente sobre o controle exercido pelo Sibyl System e como isso impacta na sociedade. Parte desse impacto está no campo visual. Resumidamente, a cidade de Tōkyō de *Psycho-Pass* é melancólica e apática, refletindo bem a atmosfera opressiva criada pelo sistema de vigilância. Segundo o próprio Sibyl System, esse é o futuro perfeito e o tipo de cidadão almejado para a sociedade. Além da questão visual, outro elemento que define o cyberpunk é a base da narrativa de *Psycho-Pass*: a questão social. Nesse quesito, o Sibyl System é a força motriz por trás de todos os acontecimentos da série.

O Sibyl System, como já foi descrito, é uma inteligência artificial composta por vários cérebros de criminosos assintomáticos organizados e divididos em setores onde funcionam de maneira organizada, cumprindo a função de identificar, analisar, julgar e emitir ordens de execução de pessoas que são criminosos latentes. O sistema é basicamente um instrumento preciso de comando: todas as atividades dos indivíduos são coordenadas e vigiadas e exigem indivíduos treinados, apáticos, que obedecem cegamente à ordem imposta. Sibyl é um dispositivo disciplinar, pois é “um aparelho onde as técnicas que permitem ver induzam a efeitos de poder, e onde, em troca, os meios de coerção tornem claramente visíveis aqueles sobre quem se aplicam” (FOUCAULT, 2014, p. 168), tendo a vigilância como base. “Vigilância se apoia num sistema de registro permanente (...). No começo da ‘apuração’ se estabelece o papel de todos os habitantes presentes na cidade um por um; nela se anotam ‘o

nome, a idade, o sexo, sem exceção de condição' ” (FOUCAULT, 2014, p. 191). Sibyl System tem o controle total da vida dos habitantes de Tōkyō, usando a medição do psycho-pass como ferramenta primária para exercer seu controle.

Surge assim uma exigência nova a que a disciplina tem que atender: construir uma máquina cujo efeito será elevado ao máximo pela articulação combinada das peças elementares de que ela se compõe. A disciplina não é mais simplesmente uma arte de repartir os corpos, de extrair e acumular o tempo deles, mas de compor forças para obter um aparelho eficiente. Essa exigência se traduz de várias maneiras. (Ibidem, p. 161).



Figura 35: Sibyl System.

A sociedade como um todo está decadente, mais diferente das obras cyberpunks anteriores, em *Psycho-Pass* tudo é “disfarçado”. Aparentemente a sociedade está perfeita. Isso se deve à organização do povo japonês, que deve evitar a todo o custo mostrar seus problemas. No entanto, é possível notar pessoas com sérios problemas psicológicos e excluídos socialmente, apesar desses assuntos não serem tratados abertamente pela sociedade. Em *Psycho-Pass*, a cidade de Tōkyō é descrita como um espaço dinâmico com múltiplas camadas culturais, se destacando a cultura japonesa tradicional, prestes a mudar completamente, e a norte-americana, que ganha força.

O Sibyl System não está preocupado com a questão cultural, o que o interessa é simplesmente averiguar o nível de *stress* e lidar com os possíveis criminosos. Para isso, impõe uma lei dura com uma série de mecanismos de vigilância. Toda essa opressão é expressa pela decupagem empregada durante a série, onde por vezes a câmera é posicionada no alto em

plongée, simulando a posição de uma câmera de segurança. Com isso o espectador experimenta a sensação de ser um observador que é parte do sistema. Nesses momentos é como se este assumisse o ponto de vista de Sibyl.



Figura 36: Assassino na fábrica.



Figura 37: Interface de observação do Sibyl System.

Psycho-Pass, assim como *Akira*, tem uma parte importante do desenvolvimento de sua trama ocorrendo durante a noite. Para criar essa ambientação noturna de megalópole viva e pulsante, a paleta de cores de ambos faz uso de laranjas e amarelos, o que seria algo incomum, em um primeiro momento, para uma paisagem noturna, sendo esta uma cor oposta ao azul no círculo cromático. Entretanto, a inserção dessas cores remetem às luzes artificiais. Essa utilização de cores complementares dá à imagem um dinamismo e uma tensão.

A noite e as ruas são elementos importantes para a ambientação cyberpunk. Contudo, outra peça faz-se necessária para a criação dessa paisagem: o cyberspaço. Em *Neuromancer*

há uma especulação de um futuro hiperconectado. O próprio Gibson admitiu em entrevistas que só pôde criar completamente uma realidade computacional crível baseado no fato de desconhecer como funciona um computador. Já *Psycho-Pass* não foi produzido na década de 1980, onde a computação estava começando a se formar, e sim em 2012, quando a computação já mostrava uma grande parte de seu potencial vindouro. Em *Psycho-Pass*, a internet é uma rede de convivência para pessoas comuns. Esse espaço funciona como uma válvula de escape do mundo, nada muito distante de sua utilização nos dias de hoje. A construção do cyberspaço na obra se baseia na interação interpessoal em comunidades. Até onde foi mostrado na série, normalmente os membros dessas comunidades utilizam avatares, simulações de computador customizáveis em forma de personagens, que representam um aspecto da personalidade do usuário.



Figura 38: Akane Tsunemori usando uma interface de acesso ao CommuFields.

Em *Psycho-Pass* as interações na internet se desenrolam principalmente no CommuFields, uma espécie de ambiente online onde as pessoas se conectam em suas contas e assumem as identidades de seus avatares, e muitos avatares disputam a audiência na rede, como forma de receber dinheiro de anunciantes por propagandas em seus CommuFields.



Figura 39: Avatar de Akane Tsunemori no CommuFields.

Diferente do restante da ambientação da série, o CommuFields é muito mais colorido. A arte torna-se estilizada, mais próxima das caricaturas ou do estilo chibi⁵⁵, as cores são mais saturadas, beirando as *candy colors*⁵⁶. Apesar da aparente infantilidade da construção desse espaço, a atmosfera é pesada, tratando de assuntos que as pessoas não tratam em suas vidas cotidianas, pois no CommuFields, aparentemente, não há vigilância por parte do Sibyl System. Makishima Shōgo manipula um usuário mais suscetível e, com a influência de avatares famosos, ele começa a fazer com que os usuários reflitam sobre o sistema sob o qual vivem. Apesar de seus atos criminosos, toda a motivação de Makishima Shōgo é libertária. “Fica cada vez mais claro, assim, que a rede é espaço de disputa política” (ASSANGE, 2013, p. 09). Esse fato fica claro ao vermos a personagem Spooky Boogie, famosa por ser uma anarquista, permitir que em seu campo de convivência as pessoas, através de seus avatares, conversem abertamente sobre as questões que lhes afligem.



Figura 40: Nobuchika Ginoza e Akane Tsunemori como Avatares no CommuFields de Spooky Boogie.

Todos os elementos citados neste capítulo são questões recorrentes em narrativas cyberpunk ou distópicas. Todavia, o que diferencia *Psycho-Pass* das narrativas ocidentais e até mesmo das orientais que o precederam é a reinterpretação de elementos clássicos desse subgênero: ao mesmo tempo que existem referências e homenagens, existe uma preocupação de repensar a construção de mundo e dar um passo além, em direção ao Pós-cyberpunk.

55 Chibi significa baixinho, em japonês (tradução livre). Estilo de ilustração japonesa vinculada ao mangá e o animê, onde os personagens tem suas proporções exageradas (em especial a cabeça, em proporção ao resto do corpo), geralmente para obter um efeito cômico ou mais sentimental.

56 Significa cores de doce, em inglês (tradução Livre). Cores de tonalidades mais suaves, comumente utilizadas em animações e ilustrações infantis.

4. CYBERCRASH

Psycho-Pass tem como ponto de virada em direção ao pós-cyberpunk a revelação da verdadeira natureza do Sibyl System. Akane Tsunemori passa a ter conhecimento sobre as questões de poder do mundo em que vive. A partir deste momento o subgênero se altera, deixando para trás o cyberpunk e se encaminhando para o pós-cyberpunk.

Como foi descrito no capítulo 1.1, o pós-cyberpunk seria um passo além do cyberpunk. Neste subgênero da ficção científica temos o mesmo tipo de ambientação e atmosfera, no entanto, o que muda é o fato de alguns personagens saberem a verdade sobre o sistema que os controla, mas ainda assim continuarem impedidos de destruí-los. Por exemplo, *Akira* não pode ser pós-cyberpunk, pois os personagens não tem poder nem conhecimento algum sobre a situação do mundo que os cerca, além de não terem a vontade de mudá-lo. Já em *Psycho-Pass* temos Makishima Shōgo que está cansado da apatia da população e do controle exercido por Sibyl. Ele então começa uma cruzada para destruir todo o sistema. Existe também a figura de Akane Tsunemori que descobre juntamente com os espectadores a verdadeira face de Sibyl.

Não basta apenas saber a natureza do sistema, é preciso combatê-lo. Com isso a figura de Makishima Shōgo se torna essencial. Segundo o diretor ele é um dos personagens principais ao lado de Kōgami Shinya e Akane Tsunemori. Com ele existe um embate direto e uma reflexão acerca do papel humano em meio a tudo isso. Makishima Shōgo tem total conhecimento da situação do mundo. Por vezes ele aparece com livros que são a base da crítica feita pela narrativa, como, *Neuromancer, 1984* e *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, e os temas dessas obras, assim como o mundo do personagem, são discutido dentro da diegese da série. Em determinado momento, Makishima Shōgo levanta a possibilidade do mundo de *Psycho-Pass* estar mais próximo de *Neuromancer* do que de *Blade Runner*. Algo que, a primeira vista, pode parecer uma simples referência, mas no fundo é uma crítica embasada em estudos de casos. Esse é o espírito do pós-cyberpunk, tão anárquico quanto o cyberpunk, mas consciente o suficiente para conseguir se autoavaliar e emitir opiniões sobre si próprio, questionar sua condição e lutar contra suas amarras; os personagens principais não são mais apáticos. Em resumo, esse é o manifesto pós-cyberpunk.

Akane Tsunemori, no final da série, possui todo o conhecimento necessário para derrubar o sistema vigente. Todavia, ela percebe que se acabar com o sistema a sociedade mergulhará na barbárie, se o sistema continuar a opressão e a brutalidade da aplicação da lei se manterá. Esse dilema é o grande passo além da série, um plot impressionante que dá ao personagem a escolha que os espectadores queriam que ele tivesse, mas é suficientemente engenhoso e bem orquestrado para para criar uma amarra impossível de ser desatada ou mantida sem a perda de algo importante. Essa construção foi algo trabalhoso, segundo Naoyoshi Shiotani, pois o sistema era tão perfeito e aparentemente infalível que seria difícil fazer com que alguém cometesse crimes nesse mundo. Sem os crimes não teria como fazer com que uma história policial seguisse em frente. Uma série de fatores contribuíram para a

criação da série e a escolha do gênero. Um dos principais foi o fantasma das produções anteriores do estúdio, dentre as quais se destacam *Patlabor* e *Ghost in the Shell*, ambas obras de ficção científica, sendo *Ghost in the Shell* um marco para o cyberpunk. Nada mais natural do que essas influências estarem nas cabeças dos idealizadores da série, assim como suas referências cyberpunks citadas e discutidas abertamente durante os episódios.

Assim como a narrativa de *Psycho-Pass* começa como um cyberpunk tradicional e se desenvolve até ganhar a profundidade que tem no último episódio, o gênero cyberpunk também evolui. O pós-cyberpunk está mais para um amadurecimento do gênero do que uma nova subdivisão. Esse seria mais um galho na árvore genealógica da ficção científica. No decorrer dessa monografia, tive como objetivo traçar essas bases que dão origens a novos ramos nessa imensa árvore e como uma folha de um galho em específico se comporta, que elementos fazem dela parte desse conjunto. Esse esforço está longe de ser o definitivo ou o mais completo, afinal existem centenas de folhas, cada uma com suas especificidades e formas de operar. Esse é apenas o início de uma longa pesquisa sobre o cyberpunk.



Figura 41: Makishima Shōgo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMARAL, Adriana. *Visões Perigosas: para uma genealogia do cyberpunk*. Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. Disponível em: <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/81/81>>. Acessado em: 4 Jan. 2017.

ASIMOV, Isaac. *Nove Amanhãs – contos do futuro próximo*. São Paulo: Expressão e Cultura, 1971.

ASIMOV, Isaac. *Eu, Robô*. São Paulo: Circulo do Livro, 1976.

ASSANGE, Julian. *CYPHERPUNKS – Liberdade e o Futuro da Internet*. São Paulo: Boitempo Editorial, 2013.

BARBOSA, Denison Carlos Sousa; MALAFAIA, Rafael Alexandrino; LIMA, Tailson Rodrigues de. *Ficção Científica e Cyberpunk: Uma breve introdução*. Disponível em: <<http://abrapa.org.br/hotsite/pdf/Arquivo09.pdf>>. Acessado em: 4 Jan. 2017.

CAMPEBELL, Joseph. *O Herói de mil faces*. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1997.

CLARKE, Arthur C. *2001 – Uma Odisseia no Espaço*. São Paulo: Aleph, 2014.

DAHOU, Albert Paul. *A Jornada do Herói*. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/32487631/Jornada-do-Heroi-Artigo-de-Albert-Paul-Dahoui>>. Acessado em: 4 Jan. 2017.

DICK, Philip K. *Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?*. São Paulo: Aleph, 2014.

DICK, Philip K. *Realidades Adaptadas*. São Paulo: Aleph, 2012.

FOUCAULT, Michel. *Vigiar e Punir – nascimento da prisão*. Petrópolis: Vozes, 2014.

GIBSON, William. *Neuromancer*. São Paulo: Aleph, 2014.

GIL, Inês. A atmosfera fílmica como consciência. In: *Caleidoscópio* – Revista de Comunicação e Cultura. Portugal: Edições Universitárias Lisófonas, n. 2, p. 95 – 101, 2002. Disponível em: <<http://revistas.ulusofona.pt/index.php/caleidoscopio/issue/view/185>>. Acessado em: 4 Jan. 2017.

GOMES, Ana Carolina; PICCOLO, Priscilla; REY, Ricardo. *Exposições Universais: sociedade no século XIX*. Disponível em: <http://www.historia.uff.br/nec/sites/default/files/Exposicoes_Universais__Sociedade_no_seculo_XIX_0.pdf>. Acessado em: 4 Jan. 2017.

GRAVETT, Paul. *Mangá – como o japonês reinventou os quadrinhos*. São Paulo: Conrad, 2006.

HUXLEY, Aldous. *Admirável Mundo Novo*. São Paulo: Globo, 2009.

KOIKE, Kazuo; KOJIMA, Goseki. *Lobo Solitário*. Campinas: Cedibra, 1988.

MAYER, Ralph. *Manual do Artista*. 5ª Edição. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

MCKEE, Robert. *Story – substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro*. Curitiba: Arte & Letra Editora, 2013.

MOORE, Alan; LLOYD, David. *V de Vingança*. São Paulo: Panini Books, 2012.

OLIVEIRA, Fátima Regis de. *Ficção Científica: uma narrativa da subjetividade homem-máquina*. Disponível em: <<http://www.comciencia.br/reportagens/2004/10/08.shtml>>. Acessado em: 4 Jan. 2017.

OLIVEIRA, João Matias de. A Ficção Científica, Os Robôs e a Modernidade. *Blecaute* - uma revista de literatura e artes. Campina Grande, Ano 2, n. 6, p. 16. Disponível em: <http://revistablecaute.com.br/wordpress/wp-content/uploads/2010/09/6_Jo%C3%A3o1.pdf>. Acessado em: 4 Jan. 2017.

ORWELL, George. *1984*. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

PEAKE, Anthony. *A Vida de Philip K. Dick – O Homem que Lembrava do Futuro*. São Paulo: Pensamento-Cultrix, 2015.

SHELLEY, Mary. *Frankenstein*. Prefácio de Percy Bysshe Shelley de 1817; prefácio de Mary Shelley de 1831. São Paulo: Landmark, 2016.

SMITH, Ray. *Manual Prático do Artista*. 2ª Edição Atualizada. São Paulo: Dorling Kindersley, 2012.

WELLS, Paul. *The Fundamentals of Animation*. New York: AVA Publishing SA, 2006.

FILMOGRAFIA

2001 – Uma Odisseia no Espaço. Dirigido por Stanley Kubrick. EUA e Reino Unido, 1968.

AKIRA. Dirigido por Katsuhiro Ōtomo. Japão, 1988.

BLADE Runner “The final cut”. Dirigido por Ridley Scott. EUA, Reino Unido e Hong Kong, 1982.

ELYSIUM. Dirigido por Neill Blomkamp. EUA, 2013.

FRANKENSTEIN. Produzido por Edison Studios. EUA, 1910.

GHOST in the Shell. Dirigido por Mamoru Oshii. Japão e Reino Unido, 1995.

METROPOLIS. Dirigido por Fritz Lang. Alemanha, 1927.

OSAMU Tezuka’s Metropolis. Dirigido por Rintarō. Japão, 2001.

PSYCHO-PASS Extended Edition. Dirigido por Naoyoshi Shiotani. Japão, 2014, 11 episódios.

SEVEN - Os Sete Crimes Capitais. Dirigido por David Fincher. EUA, 1995.

THE Girl with the Dragon Tattoo. Dirigido por David Fincher. EUA, Suécia e Noruega, 2011.

THE Matrix. Dirigido pelos Wachowski. EUA, 1999.

VIAGEM à Lua. Dirigido por Georges Méliès. França, 1902.

Referências Web

A Ficção Científica e a Questão da Subjetividade Homem-Máquina. Disponível em: <<http://www.comciencia.br/reportagens/2004/10/08.shtml>>. Acessado em: 4 Jan. 2017.

Como o suicídio de funcionária exausta levou à renúncia do presidente de gigante japonesa. BBC Brasil. Publicada em 29 dez 2016. Disponível em: <http://www.bbc.com/portuguese/internacional-38461828?ocid=socialflow_facebook>. Acessado em: 4 Jan. 2017.

E-Dicionário de Termos Literários. Disponível em: <<http://edtl.fcsh.unl.pt/business-directory/6034/ficcao-cientifica/>>. Acessado em: 4 Jan. 2017.

Entrevista com Naoyoshi Shiotani, diretor de Psycho-Pass. Disponível em: <<http://www.otakupt.com/anime/entrevista-ao-diretor-de-psycho-pass/>>. Acessado em: 4 Jan. 2017.

GENDLER, Alex. How to recognize a dystopia. TED-Ed. Disponível em: <<http://ed.ted.com/lessons/how-to-recognize-a-dytopia-alex-gendler>>. Acessado em: 4 Jan. 2017.

Por que o Japão tem uma taxa de suicídios tão alta?. BBC Brasil. Publicada em 5 de jul. 2015. Disponível em: <http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2015/07/150705_japao_suicidio_rb>. Acessado em: 4 Jan. 2017.

Psycho Pass 2 is a Deliciously Dark and Disturbing Cyberpunk Tale. Disponível em: <http://kotaku.com/psycho-pass-2-is-a-deliciously-dark-and-disturbing-cybe-1674300062?utm_campaign=Socialflow_Kotaku_Facebook&utm_source=Kotaku_Facebook&utm_medium=Socialflow>. Acessado em: 4 Jan. 2017.

PSYCHO-PASS WIKI. Disponível em: <http://psychopass.wikia.com/wiki/Psycho-Pass_Wiki> . Acessado em: 4 Jan. 2017.