

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
CINEMA DE ANIMAÇÃO E ARTES DIGITAIS**

Letícia Maria Brandão de Resende

UMA DISTOPIA EM NEON: CONCEPT ART DE CYBERPUNK E BLADE RUNNER

Belo Horizonte
2019

Letícia Maria Brandão de Resende

UMA DISTOPIA EM NEON: CONCEPT ART DE CYBERPUNK E BLADE RUNNER

Trabalho de conclusão de curso apresentado
como requisito parcial para a aquisição do grau de
Bacharéu em Cinema de Animação e Artes
Digitais

Orientador: Prof. Dr. Virgílio Carlo de Menezes
Vasconcelos

Belo Horizonte
Escola de Belas Artes da UFMG
2019

*Aos meus pais pelo incentivo e paciência,
aos meus irmãos por me transformarem em
uma criança dos anos 80, mesmo eu não
sendo uma.*

AGRADECIMENTOS

Agradecimentos especiais aos meus pais e irmãos pelo apoio incondicional, ao meu orientador, o professor Virgílio Carlo de Menezes Vasconcelos pela atenção, paciência e direcionamento a um tema que pareceu fechar perfeitamente a minha jornada acadêmica, até então. Ao Li que me apoiou durante todo esse processo.

Agradeço a todos aqueles que foram, de diferentes formas, contribuidores para a minha formação, que me inspiraram e influenciaram a ser não só uma artista e também alguém que tem um profundo respeito pela *anima* e ao estudo do cinema.

*“A realidade é aquilo que, quando você para
de acreditar, não desaparece”
(Philip K. Dick)*

RESUMO

Foi realizada neste trabalho uma pesquisa no sentido de se obter informações a respeito de dois conceitos – *cyberpunk* e *concept art* – a que se propôs contrastar os dois filmes de *Blade Runner*. Ao longo do trabalho é apresentada, em capítulos distintos, uma descrição breve sobre a situação econômica e social dos anos 80 que se transformou no movimento do *cyberpunk* especificamente nos Estados Unidos, e as características das histórias que estão dentro deste subgênero da ficção científica. Além da influência e importância do Japão pelo tema. O segundo capítulo é sobre *concept art* e vários dos aspectos necessários para entender o que envolve esse tipo de produção artística. E finalmente no último capítulo os detalhes da produção de concept arts nos filmes propostos, fazendo uma ligação com os temas discutidos anteriormente. Nas considerações finais foi possível refletir sobre as diferenças entre esses filmes e aquilo que é constante, como a criatividade e a metodologia encarada nesse tipo de trabalho e ilustração.

Palavras-chave:

Cyberpunk, ficção científica, concept art, ambiente, Blade Runner

ABSTRACT

In this research it was proposed to obtain information about two concepts – cyberpunk and concept art – in which was proposed to contrast the two Blade Runner films. Throughout the work is presented, in separated chapters, a brief description of the economics and social situation of the 1980s that became the movement of cyberpunk specially in the United States, and the characteristics of the stories that are within this subgenre of science fiction. Besides the influence and importance of Japan on the theme. The second chapter is about concept art and several aspects needed to understand what this type of artistic production involves. And finally in the last chapter the details of the production of concept arts in the proposed films, making a connection with the subjects discussed previously. In the final considerations it was possible to reflect on the differences between these films and what is constant, such as creativity and the methodology seen in this type of work and illustration.

Keywords:

cyberpunk, science fiction, concept art, environment, Blade Runner

SUMÁRIO

RESUMO.....	7
ABSTRACT.....	7
INTRODUÇÃO.....	9
1 CONCEPT ART.....	11
2 CYBERPUNK.....	19
2.1 Contexto histórico.....	20
2.2 Sobre o subgênero.....	22
2.3 As histórias.....	25
2.4 O Japão como Arquétipo para a Estética Cyberpunk.....	27
3 O CONCEPT ART EM BLADE RUNNER E BLADE RUNNER 2019.....	30
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	43
Recursos <i>on line</i>	45
Filmes.....	47

INTRODUÇÃO

Este trabalho irá abordar o tema de *concept art*, especificamente de ambientes, nos filmes da estética *cyberpunk* em dois momentos distintos, nas décadas de 1980 e 2010. Identificando o que é preciso para que se possa criar uma ilustração dentro das técnicas e das ferramentas apresentadas, além do entendimento da história e do contexto político-social que podem influenciar nessa tradução visual.

A estrutura desse trabalho se dá da seguinte forma: o primeiro capítulo apresentou como foco a análise do que é um *concept art* e o que é necessário para poder produzir essa ilustração tão específica, em que um *concept artist* deve ter no mínimo o conhecimento de técnicas como perspectiva, composição e teoria de cor para poder criá-lo. Abordando o uso recente da modelagem em 3D digital e recortes de fotografias como ferramentas de apoio importantes para desenvolver essa produção rapidamente. Além de fazer uma observação de que o artista, através do ato da criação, possa ter a habilidade de desenvolver caminhos não convencionais que tragam os elementos necessários para que a história e a atmosfera sejam o foco principal dessa ilustração.

O segundo capítulo trata do termo *cyberpunk*, o subgênero da ficção científica que foi inserido pela primeira vez na cultura literária, cinematográfica da década de 1980, e os fatores políticos e sociais que proporcionaram essa criação. Abordando os personagens e os enredos das histórias que foram responsáveis pela disseminação do *cyberpunk* pelo mundo. Além de trazer uma rápida compreensão da influência japonesa nesse subgênero.

Finalmente, o terceiro capítulo teve como objetivo compreender a relação entre os *concept art* produzidos em dois filmes de épocas diferentes que possuem um mesmo tema conduzindo a sua criação: o *cyberpunk*. O quanto ele foi importante para a visualização desse mundo complexo, poluído e tecnológico explorado nessas ilustrações. Trazendo um foco específico nas escolhas daqueles ambientes, da atmosfera e dos objetos que formam as cidades. Afastando de outros aspectos do

filme como a música, os efeitos visuais e especiais, etc. Buscando um entendimento breve do roteiro para entendermos as escolhas estabelecidas pelos *concept artists* no visual. E se, por esses *concept art* terem sido realizados em diferentes décadas, possuem abordagens distintas nos métodos e ferramentas usadas.

Nas considerações finais foi realizada uma análise dos resultados obtidos após essa pesquisa, da qual a metodologia se estabeleceu como um elemento decorrente da produção de um *concept art*, se o poder imaginativo do artista está conectado àquilo que se desenha ou também transparece ao tentar chegar a um resultado mesmo não tendo exatamente as mesmas ferramentas outros possuem.

1 CONCEPT ART

Na ficção científica, nós sempre estamos procurando por novas fronteiras. Nós somos atraídos pelo desconhecido.
(Ridley Scott)

Concept art, pode ser um desenho ou uma pintura, escultura ou maquete que irá prover uma visão artística inicial, uma ideia em forma de imagem que irá ajudar a determinar o design e a atmosfera de filmes, animações, jogos, histórias em quadrinhos e outros projetos que estão começando a sua fase de pré-produção. Ou seja, ao pensarmos especificamente em filmes, no momento em que o roteiro termina de ser escrito o *concept artist* irá pintar, por exemplo, o ambiente em que se passa a história, tentando passar já uma identidade visual do filme.

Concept Art serve um propósito duplo na fase de pré-produção. Ele conta para toda a equipe técnica como esses lugares, coisas, e criaturas vão se parecer, e, além disso, também os inspira. [...] Eu fiz questão de que o departamento de arte estivesse sempre aberto durante as horas de trabalho, e que a equipe técnica se sentisse sempre bem-vinda para passear pela galeria onde estavam os designs em progresso pregados na parede, e várias vezes eu ouvia “Oh, então é assim que vai ficar!”. (JOHNSTON, 2013, tradução nossa)

Para a produção de obras cinematográficas, faz parte da sua etapa de pré-produção a criação de várias imagens de *concept art* e *storyboards*¹ baseados em um roteiro escrito. É a partir dessas produções que torna-se possível identificar os elementos que serão presentes no filme, como locações, cenários, objetos, personagens, etc. Um cronograma extremamente detalhado é produzido para

1 Storyboard é uma representação gráfica de como o seu vídeo será desdobrado, cena por cena. É composto de vários quadros com ilustrações ou imagens representando cada cena, com notas sobre o que está sendo dito no roteiro durante a cena. É uma espécie de história em quadrinho do roteiro.

organizar todo o processo de produção. Então, em um filme de ficção científica, por exemplo, em que os cenários e personagens não são comuns, é necessário que os *concept artists*, prevejam e desenhem como eles serão para que a equipe técnica, que irá construir e fazer tanto os cenários quanto os figurinos, possa ter de onde se basear. Isso tudo passando pela aprovação do diretor.

Concept artist e artista conceitual não são a mesma coisa, sendo assim o termo fica sem uma tradução direta. Artista conceitual, é aquele que produz uma arte conceitual, um movimento que teve o seu auge na década de 70. O seu objetivo é criar uma arte em que o seu significado seja mais importante do que o objeto e sua representação física. Usando de diferentes meios como performances, instalações artísticas, vídeos, textos e vários outros, para conseguir esse resultado.

Joe Johnston, que atuou como artista de *concept* e técnico de efeitos visuais no filme Guerra Nas Estrelas (Star Wars, EUA, 1977), descreve (2013, pág.5) o *concept art* como uma ilustração que irá ajudar a inspirar os membros da equipe. Johnston descreve que quando Ralph McQuarrie – o artista responsável pelas primeiras ideias dos personagens e do mundo de Guerra nas Estrelas – os visitava na *Industrial Light and Magic*², trazendo uma ilustração ou duas, coloridas, que mostravam os designs de uma forma muito dramática e cinematográfica, os inspirava tremendamente.

A parte mais emocionante da fase de concept art é a noção de que tudo é possível. Nós não nos preocupávamos sobre o quanto que alguns dos nossos designs custariam para construir ou animar, ou como o ator conseguiria sobreviver em um dia de filmagem num traje de borracha. Se uma ideia funcionasse alguém teria que descobrir como transformá-la numa realidade tridimensional, normalmente com muitas idas e voltas entre os construtores do modelo e o departamento de arte. [...] Em vez de deixar os construtores decidirem o design final, nós levávamos a ideia de volta a mesa de desenho para tentar resolver os problemas que eles estavam tendo na montagem, ainda nos satisfazendo esteticamente. (JOHNSTON, 2013, tradução nossa)

2 A Industrial Light and Magic, ou ILM, é a empresa de filmes e efeitos visuais fundada em 1975 por George Lucas.

O artigo *online* escrito por David Revoy (2019) apresenta uma ramificação dentro do *concept art*, em que existem *concept artists* de personagem, de ambientes e de objetos. Essa divisão é feita para que um *concept artist* possa crescer tecnicamente, de forma mais aprofundada, em apenas um desses temas. E, também para que o diretor de arte possa se certificar que os artistas dentro de uma mesma especialização estejam obedecendo os parâmetros para aquele tema.

Focando especificamente no designer de ambientes, o seu principal objetivo é criar como serão os cenários do filme. Para criar ambientes realistas é necessário saber certos assuntos fundamentais do desenho. Perspectiva, composição, teoria de cor são especialmente importantes para esse artista. Aspirantes precisam ter um regime prático do estudo da perspectiva, que é o fator de maior peso dessas ilustrações, sendo a parte que, se estiver errada, pode arruinar toda a pintura. É imprescindível o estudo aprofundado de todos esses elementos visuais, como diz Donis A. Dondis (2000, p.23), a partir da inevitável prática incessante e diária da percepção visual, criando assim uma biblioteca e inteligência visual, para poder então usar da criatividade. Se queremos partir do ponto que aquilo que está sendo desenhado precisa ter credibilidade, então não tem como não estudar esses elementos.

Além disso, é necessário o entendimento de objetos básicos como plantas, animais, natureza, geologia e arquitetura. Não em um nível científico, mas em um ponto que conseguiria replicar as ideias diretamente da sua biblioteca visual. Afinal, é um trabalho que precisa de um prazo curto para a entrega. Mas esse prazo normalmente é relativo, dependendo da produção, e do nível de detalhamento que a ilustração necessita.

O *concept artist* precisa ajudar a descobrir a coerência visual entre os elementos de um universo ficcional. Para este processo, várias imagens são criadas e descartadas até que se decida pelas que melhor representam visualmente os objetivos da direção do filme. Acerca do processo do filme Guerra nas Estrelas, Joe Johnston afirmou que: há sempre uma tentação nos artistas de se apaixonarem por um desenho ou investir muito trabalho nele da primeira vez. Quanto mais se trabalha em uma imagem, mais perderá o dinheiro que deveria guardar. Entregando uma

imagem em vez de cinco alternativas diferentes. Um profissional aprende que ele precisa entender cada elemento, tratando eles em diferentes ideias e vários rascunhos, inicialmente dificilmente em cores. Sendo que parte desses designs individuais serão descartados pela equipe ou pelo diretor.

Se haviam vinte rascunhos de uma criatura que iria se tornar Yoda, por exemplo, George iria escolher duas ou três imagens que nos direcionaria para uma certa visualidade. Um dia ele veio até o departamento de arte com uma tinta vermelha e três carimbos de borracha escritos, MARAVILHOSO! OK, e NÃO TÃO OK. Isso fez o processo ficar bem mais simples. (JOHNSTON, 2013, tradução nossa)

Então, tipicamente, são usados rascunhos de muitas e várias ideias diferentes. As vezes usando referências de imagens. Esses esboços devem estar soltos, rápidos e precisam evocar um estado de espírito. Além de criar um mundo que não exista e trazê-lo para a realidade, por isso é tão comum que esses artistas trabalhem quase exclusivamente nos gêneros da fantasia e da ficção científica.

O processo de criação de uma mensagem visual pode ser descrito como uma série de passos que vão de alguns esboços iniciais em busca de uma solução até uma escolha e decisão definitivas, passando por versões cada vez mais sofisticadas. [...] Inicialmente, ele vê os fatos visuais, sejam eles informações extraídas do meio ambiente, que podem ser reconhecidas, ou símbolos passíveis de definição. No segundo nível de percepção, o sujeito vê o conteúdo compositivo, os elementos básicos e as técnicas. É um processo inconsciente, mas é através dele que se dá a experiência cumulativa de *input* informativo. Se as intenções compositivas originais do criador da mensagem visual forem bem-sucedidas, ou seja, se para elas foi encontrada uma boa solução, o resultado será coerente e claro, um todo que funciona. Se as soluções forem extremamente acertadas, a relação entre forma e conteúdo poderá ser descrita como elegante. Quando as soluções estratégicas não são boas, o efeito visual final será ambíguo os juízos estéticos que se valem de termos como "beleza" não precisam estar presentes nesse nível de interpretação, mas devem ficar restritos ao âmbito dos pontos de vista mais subjetivos. A interação entre propósito e a composição, e entre estrutura sintática e substância visual, deve ser mutuamente reforçada para que se atinja uma maior eficácia em termos visuais. Constituem, em conjunto, a força mais importante de toda comunicação visual, a anatomia da mensagem visual. (DONDIS, 2000: 205)

Dondis também defende que “a prática desse exercício de encontrar múltiplas soluções para um problema de design gráfico equivale a demonstrar a relação entre o uso de elementos e a natureza do meio de comunicação”, apresen-

tando a possível a ideia de que a criatividade do *concept artist* deve ultrapassar a fantasia e o uso da técnica, e adentrar em um aspecto mais lógico e racional, que é encontrar soluções rapidamente para algum problema do seu design.

O escritor Arthur Koestler em seu livro *O Ato da Criação* (1964), propõe a teoria que a atividade criativa é a bissociação de dois quadros aparentemente incompatíveis de pensamento. Ele diz “qualquer habito ou a habilidade, qualquer padrão de comportamento ordenado governado por um código de regras fixas” (p.68). Duas matrizes anteriormente desconectadas, ao se conectarem e se tornarem compatíveis geram a experiência de *eureka*.

Se em um *concept* é necessário que o ambiente mostre um planeta em que os seus habitantes voam, ou seja, eles não precisam andar necessariamente, apenas flutuar, em uma cidade urbana desse planeta provavelmente não haverá a necessidade de ruas, passeios ou carros. Apenas plataformas de pouso. Poderia ser uma cidade nas nuvens. A criação desse ambiente vai depender a quantidade de liberdade dada ao *concept artist* vinda do diretor, ou até mesmo dos problemas que ele for encontrando conforme for desenvolvendo essa imagem.

Koestler (idem) afirma que muitos avanços criativos bissociativos ocorrem após um período intenso de esforço consciente direcionado a um objetivo criativo ou um problema, muitas vezes em um período de relaxamento quando o pensamento racional é abandonado, como durante sonhos, meditações e outros. Se essa atividade criativa está sendo reprimida por rotinas automáticas de pensamento e comportamento que dominam as suas vidas, será mais difícil recorrer a ela.

Por isso apesar de ser importante primeiramente adquirir todo o conhecimento de desenho e elementos visuais, ao realmente fazer um *concept art* a forma mais adequada de estruturar o seu trabalho e desenvolvê-lo em sua mente é: a história, o design e a técnica. Ou seja, colocar a história em primeiro lugar. Afinal, ele não é apenas uma ilustração bonita. Esse trabalho de arte requer um crescimento que vai além do design, ele deve estar bem enraizado na ideia que suporta a história. A prioridade é identificar as suas necessidades e os seus desejos. O que a história precisa que seja conceitualizado imediatamente.

A partir dos desenvolvimentos da área de computação gráfica e ampliação do acesso a dispositivos e softwares de criação visual, a produção de imagens de *concept art* com técnicas digitais tornou-se predominante. Editores gráficos para pintura digital se tornaram ainda mais facilmente disponíveis, assim como *hardware* como *tablets* gráficos, permitindo métodos de trabalhos mais eficientes. Ainda assim a pintura digital é uma ferramenta que usa em abundância as técnicas aplicadas em pinturas tradicionais. Antes disso, os meios tradicionais como tintas a óleo, acrílicas, guache, marcadores e lápis eram mais comumente utilizados, apesar de que até hoje, obviamente, artistas recorram a eles. O conhecimento de técnicas e ferramentas tradicionais de pintura pode ser útil para que artistas de *concept* usem *softwares* de pintura de modo mais eficiente.

Programas populares usados pelos artistas desse meio incluem o *Adobe Photoshop* e o *Corel Painter*. Esses *softwares* simulam a mistura de cores e materiais como a tinta a óleo, aquarela e pinceis variados. Além daqueles programas uma opção gratuita e sob uma licença de *software* livre³ que foi lançada em 2005 e tem se tornado cada vez mais popular é o *Krita*, que oferece recursos de pintura de imagens de *concept art*.

Além das ferramentas de pintura que simulam materiais tradicionais, outros recursos de computação gráfica permitem novas abordagens. Entre elas, a adoção da técnica 3D digital permite realizar a mescla de formas, luzes, câmeras e perspectiva geradas em um ambiente virtual de três dimensões. O aproveitamento dessas formas tridimensionais ou mesmo fotografias digitais para a síntese de novas imagens é, segundo Claire Heginbotham (2019) chamada de “photobashing”, e permite a criação rápida de imagens de *concept art*.

O *concept artist* poderá começar a sua pintura com um esboço ou uma fotografia base e, com as suas habilidades de pintura, pode adicionar elementos personalizados que farão com que tudo se encaixe. Uma rua lotada de Nova Iorque pode se tornar em uma zona de guerra desolada com alguns toques finais.

3 Os programas sob a licença de *Software* livre concede a liberdade ao usuário para executar, acessar e modificar o código fonte.

Às vezes, os artistas também usam recursos de 3D que eles criam em *softwares* como o *Blender* – que também é um software livre e gratuito – para mesclar com as pinturas digitais. Elementos em 3D e fotos reais compõem a maior parte dos recursos de *photobashing*.

A arte e o significado da arte mudaram profundamente na era tecnológica, mas a estética da arte não deu resposta às modificações. Aconteceu o contrário: enquanto o caráter das artes visuais e sua relação com a sociedade modificaram-se dramaticamente, a estética da arte tornou-se ainda mais estacionária. [...] Na verdade, a expressão visual é o produto de uma inteligência extremamente complexa, da qual temos, infelizmente, um conhecimento muito reduzido. O que vemos é uma parte fundamental do que sabemos, e o alfabetismo visual pode nos ajudar a ver o que vemos e a saber o que sabemos.(DONDIS, 2000: 27)

De certa forma, a atuação de um *concept artist* pode ser aproximada à de um ilusionista. Afinal, suas obras permitem que o público não só assista e aprecie o visual, mas também acredite que aquele universo é real, sem acesso aos mecanismos de sua criação. Essa ilusão é o que permite que o público suspenda sua descrença e se envolva com a história.

O trabalho de um *concept artist* não é apenas criar algo para a admiração do público, mas também inspirar o artista dentro de cada diretor e cineasta. Ao abraçar o conhecimento de que não existe propriedade naquilo que se faz – que não é sobre quem fez o design de quê, ou quem teve a ideia primeiro – nós podemos aperfeiçoar e fortificar o que criamos. Remover o ego libera o artista para alcançar o seu maior potencial. As melhores ideias normalmente são aquelas nascidas de um trabalho em equipe.

Possivelmente então, um bom *concept art* pode ser aquele que o mundo fantástico apresentando não seja feito de imagens fantásticas. Ao ver objetos de um ponto de vista diferente, podemos transformar algo ordinário em algo extraordinário. Se é necessário criar um design futurista, é ainda mais crucial olhar para o passado. A pesquisa fornece a fundação, porque não é sábio fazer um design sem um estudo, ou uso de referências, e até mesmo a história. Principalmente por estarmos em uma

era em que a informação está livre para ser estudada e pode prover inspiração e ajudar a aterrizar ideias para a realidade.

A técnica de *concept art* pode ser aplicada para definir vários gêneros e estilos narrativos. Assim, veremos na próxima sessão deste trabalho os elementos que permitem definir o estilo do subgênero de ficção científica conhecido como *cyberpunk*.

2 CYBERPUNK

Tudo o que pode ser feito com um rato pode ser feito com um ser humano. E podemos fazer quase tudo com ratos. Isso é uma coisa difícil de se pensar, mas é a verdade. Isso não vai embora porque cobrimos nossos olhos. Isso é cyberpunk.
(Bruce Sterling)

Em relação ao termo *cyberpunk*, sua construção adota o prefixo “cyber” em referência à cibernética, ciência que estuda o controle e a comunicação no animal e na máquina, conforme definido por Nobert Wiener, criador do termo. O termo também se aproxima de ciberespaço, dado o contexto de emergência e expansão das redes digitais de computadores a partir da década de 1970. Por fim, o termo usa como sufixo o termo *punk*, em referência a uma manifestação cultural ligada à rebeldia, a uma postura contra-hegemônica em relação às normas sociais. O termo também possui relações com os movimentos ligados à contracultura nos EUA, embora se aproxime mais de manifestações ligadas aos movimentos anarquistas de grandes centros urbanos. Na palavra, ele se enquadra mais corretamente em um ideal anarquista e antiautoritário.

Para entendermos o que é *cyberpunk* é necessário conhecer o contexto histórico e tecnológico que influenciou a sua emergência. Ao mesmo tempo, é importante dizer que quando tentamos definir ou descrever um estilo artístico ou literário, é como estar em um território desconhecido, não cartografado perfeitamente, em que não é possível delimitar exatamente onde ele começa ou onde ele termina. Esse princípio pode ser aplicado com uma força especial por esse estilo (se é que é um estilo) ou movimento (se é que é um movimento), afinal, ao longo dos anos, várias batalhas, debates e polêmicas foram travadas por esse território que é o *cyberpunk*.

2.1 CONTEXTO HISTÓRICO

Ronald Reagan? O ator? Então quem é o vice-presidente? Jerry Lewis? Eu imagino que Jane Wyman seja a primeira-dama então.
(Dr. Emmett Brown)

Nos anos 80 os Estados Unidos estavam saindo de uma época problemática, os movimentos radicais e de contracultura que caracterizaram boa parte das décadas anteriores como a guerra do Vietnã, a situação alarmante do Oriente Médio, uma longa crise econômica, a Guerra fria e suas ameaças nucleares, só diminuiriam a confiança do cidadão norte-americano no seu governo. Por isso, muitos americanos abraçaram uma posição conservadora, caracterizada pelos dois mandatos do presidente Ronald Reagan, totalizando 8 anos sob sua política de viés de liberalismo econômico, conservadorismo moral e incentivo ao consumismo.

Reagan implementou políticas baseadas na economia de oferta, defendendo uma filosofia progressista e uma política fiscal de livre mercado, buscando estimular a situação econômica com grandes cortes de impostos, mas apenas para a parte mais rica da população e grandes empresas. A ideia do neoliberalismo é a privatização das empresas estatais, a expansão das multinacionais para outros países, a globalização, adoção de medidas contra o protecionismo econômico e outros, definição de Nicola Smith, em um artigo para a Enciclopédia Britânica (2019). O governo esperava que a população se sentisse mais encorajada em comprar mais bens de consumo e em investir em seus próprios negócios.

Em relação aos costumes, parece ter sido uma década oposta aos anos 60, ao observarmos o comportamento e todos os protestos e reformas, podemos ver que os jovens americanos demonstravam a sua insatisfação contra a Guerra do Vietnã, afro-americanos buscavam os seus direitos civis, as mulheres um tratamento

igualitário. Para muitos o herói da sociedade era altruísta, como os *hippies*⁴, aquele que estava se doando para ajudar os outros. Entretanto, na década de 80, o herói da sociedade passava a ser egoísta, aquele que se ajudava, o seu sucesso era medido pela quantidade de dinheiro que ele gerava. Um grupo de pessoas – os *yuppies*⁵ - que vivia para fazer dinheiro, gastá-lo para depois fazer mais.

Nas casas a TV a cabo, que havia sido criada na década de 70, havia se tornado muito mais popular e acessível. Então fenômenos da cultura popular se espalhavam com muito mais facilidade. Os filhos dos *baby boomers*⁶ estavam assistindo *Nickelodeon* e *MTV*. Estrelas do pop como Michael Jackson e Madonna estavam no seu ápice, e eram capazes de transmitir a sua imagem assim como a sua música. *Thriller* é lançado e *Material Girl* expressava muito bem a mensagem daqueles anos. Até em programas de TV o entretenimento mostrava interesse nessa sociedade que firmava o sucesso financeiro, vários personagens moravam em casas perfeitas, usavam roupas caras e carros ainda mais caros.

Entretanto as produções de cinema da época foi marcada por produções de grande sucesso de público e crítica em filmes de ação, aventura e ficção científica. Produções de filmes como Indiana Jones e os Caçadores da Arca Perdida (*Indiana Jones and the Raiders of the Lost Ark*, EUA 1981), Império Contra-Ataca (*The Empire Strikes Back*, EUA, 1981), E.T. O Extraterrestre (*E.T the Extra-Terrestrial*, EUA, 1982), De Volta para o Futuro (*Back to the Future*, EUA, 1985), Alien, o Oitavo Passageiro (*Alien*, EUA, 1986), e vários outros. Filmes que foram capazes de recriar diversos universos diferentes com enredos sem precedentes na história do

4 Hippie é um membro da contracultura dos anos 1960, originalmente um movimento de jovens que começou nos Estados Unidos e depois se espalhou pelo mundo. Dentre vários aspectos da juventude que disse não-ao-não, eles rejeitavam instituições estabelecidas, criticavam valores da classe média, se opuseram às armas nucleares e à Guerra do Vietnã.

5 Significa “young urban professional” e a tradução literal seria jovem profissional urbano, e são jovens da década de 80 que viviam em grandes cidades metropolitanas dos EUA, e difundiam a ideia de fazer muito dinheiro, usar produtos de marca e ter uma vida extremamente materialista. O filme que melhor representa essa cultura é Psicopata Americano (*American Psycho*, EUA, 2000).

6 Baby boomer é uma pessoa nascida entre 1946 e 1964. Depois da Segunda Guerra Mundial, vários países tiveram um súbito aumento de natalidade, por isso o nome em que a tradução literal seria “uma explosão de bebês”. Representam cerca de 20% do público americano, na infância, adolescência e vida adulta jovem presenciaram a Guerra Fria, foram a geração que criou o movimento hippie, e que na vida adulta tem um grande impacto sobre a economia.

cinema até então. O público se rendia ao sedutor poder dos filmes de fantasia e ficção científica.

Enfim, um cenário sociopolítico de desilusão com o poder das grandes corporações aliado às expectativas e projeções ligadas aos desenvolvimentos tecnológicos do meio digital ofereceram elementos para a emergência de um novo subgênero de ficção científica. Assim, é possível identificar como a desilusão aliada à tecnologia permitiu o surgimento de histórias distópicas como reflexo de seu tempo. Também é possível estabelecer relações com o contexto contemporâneo, em que novas produções para cinema, TV e jogos resgatam a estética cyberpunk: afinal, desde a crise econômica de 2008 há um novo cenário de desilusão política e econômica, um retorno de retóricas de conservadorismo moral e liberalismo econômico além de avanços e questionamentos ligados às tecnologias digitais, como manipulação política, privacidade e o poder de grandes empresas como Google, Facebook e Amazon.

2.2 SOBRE O SUBGÊNERO

Eu? Me falaram que a minha maior contribuição foi inventar o estereótipo do punk hacker que usa moicano. Isso, e eu dei nome à fera, é claro.
(Bruce Bethke)

Como subgênero de narrativas de ficção científica, as principais características do *cyberpunk* são o contexto de uma civilização extremamente urbana, que possui a ciência e a tecnologia avançadas, com a criação e reiteração de termos como: inteligência artificial, vida artificial, computadores, ciberespaço, internet, nanotecnologia, interface neural, robôs, softwares e realidade virtual. Da qual de um lado nós temos poderosas megacorporações, empresas de vigilância privativa, e do

outro, o escuro submundo de transações ilegais, gangues drogas e o vício. E entre esses dois ambientes existem a inevitável corrupção e as revoltas populares. Elementos que, ao entender o contexto político, fazem todo o sentido de estarem pairando pelo imaginário dos autores, que criaram um mundo totalmente distópico.

A visão de um futuro extremamente problemático que muitas vezes é a antítese da visão utópica tão popular do futuro das décadas de 40 e 50. No *cyberpunk*, normalmente é feito de forma que o leitor ou espectador se sinta inquieto e chama atenção do seu comportamento. Sempre tentando expressar aquele senso de rebelião e um tipo de revolução cultural dentro da ficção científica.

Desde as primeiras obras nessa estética, o *cyberpunk* foi considerado uma saída radical dos padrões de ficção científica normais e uma nova manifestação de vitalidade. Os temas de degradação social, inteligência artificial, paranoia e uma separação muito tênue entra a objetividade e a realidade subjetiva, sendo assim uma expressão literária do capitalismo e a globalização em seus aspectos supremos.

Apesar do termo *cyberpunk* ter sido cunhado pelo escritor Bruce Bethke, em 1984, quando escreveu uma pequena história com esse título, as características do subgênero foram marcadas pelo filme *Blade Runner – O Caçador de Androides* (*Blade Runner*, EUA, 1982) de Ridley Scott e pelo livro de William Gibson, *Neuromancer* (Aleph, 2016) em 1984, considerado o maior expoente desse subgênero.

Enfim, ambos foram um evento de convergência que potencializaram o nascimento do movimento. *Blade Runner* influenciou – e ainda influencia as características visuais, e *Neuromancer* nas estruturas narrativas. A ficção *cyberpunk* se tornou influente e inspirou outros autores como Bruce Sterling, que publicou alguns romances que acrescentaram novas dimensões aos estilo. Outros autores importantes que trouxeram novas dimensões para o subgênero são Pat Cadigan, Neal Stephenson, John Shirley e Rudy Rucker. Assim como as revistas que deram origem a vários contos *cyberpunks* como *New Worlds* e *Amazing Stories*.

De qualquer forma essa geração de autores uniu a cibernética das trocas de informações entre homem-máquina com a atitude punk e niilista. O *cowboy* virtual desafiaria essas grandes corporações do seu próprio quarto, imerso na sua solidão.

Existem alguns romances precursores desse tema que ajudaram a criar o imaginário que depois seriam associados ao gênero, como *Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?* De Philip. K. Dick, que foi publicado em 1968, e foi usado como base para a criação do filme *Blade Runner*. O escritor durante a produção do filme alternava entre desdém e esperança, mas ao ver um trecho do filme ficou entusiasmado pelo trabalho.

Em entrevista concedida à revista *Paris Review*, William Gibson afirmou que descobriu conversando com Ridley Scott que muitos dos ingredientes que ele usou para fazer *Neuromancer* haviam sido os mesmos usados em *Blade Runner*. Principalmente as histórias em quadrinhos francesas, como *Moebius*⁷, que produziram um material que inspirou muito a visualidade e os ambientes das histórias.

Mobius, eu acho, é maravilhoso - provavelmente o melhor artista de quadinhos do mundo. Nós o fizemos trabalhar um pouco em *Alien*, e eu tentei envolvê-lo em *Blade Runner*. Eu adoraria fazer um filme completo com ele, mas eu sempre o pego no pé errado. Meu conceito de *Blade Runner* ligava-se a uma história em quadrinhos que eu o tinha visto há muito tempo; foi chamado de "O Longo Amanhã", e eu acho que Dan O'Bannon [autor do roteiro original do *Alien*] o escreveu. Seu trabalho sobre isso foi maravilhoso porque ele criou um futuro tangível. Se o futuro é um que você pode ver e tocar, isso o deixa um pouco mais à vontade porque você sente que está ao virar da esquina. E você sempre tem em seu trabalho uma sensação de sobrecarga, de cidades sobrecarregadas. (SCOTT, 1982, tradução nossa)

O subgênero *cyberpunk*, entretanto, se tornou mais do que isso, mais do que Gibson ou Scott, a sua literatura e os filmes. Na verdade, esse rótulo foi aplicado de formas variadas, às vezes inteligentemente e outras nem tanto assim. Hackers foram chamados desse nome, assim como pessoas que usavam roupas pretas de

7 Um artista francês de histórias em quadrinho, seu verdadeiro nome é Jean Giraud. Como *Moebius* criou vários quadrinhos que iam de ficção científica até fantasia, todos extremamente imaginativos, abstratos e surreais. Ele também contribuiu com os storyboards e concept designs de vários filmes como *Alien – O Oitavo Passageiro*, *Tron*, *O Quinto Elemento* e *O Abismo*.

estilo urbano. Aliás, são muitas vezes confundidos por *crackers*⁸ na mídia tradicional, e não como um gênero literário ou um elemento estético.

É possível especular que vivemos num contexto *cyberpunk*, William Gibson afirma (2013) que “O futuro já está aqui – apenas não é distribuído de forma muito uniforme”. A melhoria das próteses, o fato delas poderem ser controladas pelo cérebro, as corporações que crescem e dominam a política global e influenciam a cultura criando uma situação propícia à subversão. Em “A Cyborg Manifesto” - Manifesto Ciborgue – artigo de Donna Haraway originalmente publicado em 1985, na *Socialist Review*, a autora defende a ideia de que as fronteiras entre animais e os seres humanos, o físico e o não-físico, orgânico e não-orgânico estão em colapso. Em que as máquinas do século XX tornaram ambíguas as linhas entre aquilo que é natural e aquilo que é artificial. Enfim, o mundo cibernético parece se fundir com o mundo real por meio das mídias sociais, celulares, realidade virtual e realidade aumentada.

É interessante perceber que, assim como o romantismo e o surrealismo antes dele, o subgênero *cyberpunk* vem se tornando tão culturalmente gigantesco e sofreu tantas mudanças que apenas não é tão fácil ser localizado ou identificado como antes. A sua influência na moda, na arquitetura e na filosofia. Ele está na televisão – desenhos animados como *Samurai Jack* (*Samurai Jack*, EUA, 2001) e *Batman do Futuro* (*Batman Beyond*, EUA, 1999) - nos filmes, em quadrinhos – por exemplo o mangá *Gunm* (*Battle Angel Alita*, Japão, 1990) - na música e em vários outros lugares. Não há mais tantos moicanos por aí pelas ruas e jaquetas de couro, mas parte das previsões que esses autores fizeram para o futuro estão mais do que concretizadas.

8 Pessoas com conhecimento técnico avançado (hackers) que fazem uso desse conhecimento para atividades ilícitas, como crimes cibernéticos.

2.3 AS HISTÓRIAS

Alta tecnologia, baixa vida.

(William Gibson)

Dentre as características comuns às obras literárias e cinematográficas do *cyberpunk*, é possível destacar que suas histórias destacam a atitude contra-hegemônica, o antiautoritarismo, a guerra contra grandes marcas, a inteligência tecnológica, o desenvolvimento tecnológico, o suspense, o protagonista masculino e a *femme fatale*. O protagonista muitas vezes é um forasteiro, normalmente um anti herói, pária, criminoso, visionário, dissidente e desajustado. O aspecto que se aplica a todos desse grupo é a natureza subversiva. E está profundamente conectado àquela geração *yuppie* que havia se formado nos anos 80. Na verdade isso até faz com que ao começar a ler os personagens não sejam muito simpáticos, porém ao vê-los diante de uma missão impossível e uma pequena chance de sucesso é difícil não se interessar pela história.

A *femme fatale*, ou mulher fatal, é um arquétipo feminino também muito usado. Apesar de em muitas histórias elas serem simplesmente as vilãs que seduzirão o herói para obter algo que eles possuem, aqui ela também é um anti-heroína. A personagem de Rachael no livro de Phillip K Dick é muito menos glamorosa e na verdade, segundo o autor, representa a Lilith original, a primeira esposa de Adão, a Eva sombria que arrasta o protagonista para o abismo.

O subgênero tende a ter elementos dos filmes *noir*, romances de detetive e uma prosa pós modernista para descrever um ambiente normalmente niilista e eletrônico da sociedade. Essa ideia de um anti-herói, muitas vezes consumido pela sua melancolia, que usa da sua inteligência e deduções para poder resolver os problemas do seu trabalho – que aliás, normalmente, é a sua maior obsessão – não exatamente um conceito novo. Na verdade ele só tomou uma roupagem mais futurística.

Os escritores do gênero usufruem muito de escritores do gênero *noir*. Afinal, um mundo contraditório, de homens “durões”, detetives que envolvem em casos estranhos, mulheres enigmáticas, prostitutas de luxo, assassinos de aluguel, as pessoas da pior qualidade que, por um acaso, se juntam com os perdedores de coração mole, são características que podem descrever parte de ambos os estilos.

Utilizamos muitos punks reais nas cenas de rua em *Blade Runner*. Necessitávamos de “multidões”, então tivemos que usar de muito tempo e dinheiro recrutando uma grande quantidade de extras: 200 punks, 100 chineses, 100 mexicanos. [...] E os vestimos menos punk, pois obtemos os fundamentos físicos do punk: os cortes de cabelo excêntricos aquele aspecto peculiar do rosto, porém dessaturados, não punks completos, apenas pessoas estranhas nas ruas. Porque as coisas vão desaparecer. Essa caracterização desaparecerá e outra coisa tomará o seu lugar. Mas pode haver vestígios ou restos de punk. (SCOTT, 1982, tradução nossa)

Apesar de que no *cyberpunk* exista a tecnologia, a sociedade não estava muito diferente daquela representada na década de 20, existe sim uma alta tecnológica, mas ela não conseguiu deixar as diferenças sociais menos contrastadas e sim deixou uma disparidade ainda maior entre as classes. A classe baixa não possui meios de se beneficiar com a maior parte da tecnologia disponibilizada, ampliando ainda mais a divisão, porque à medida que a elite fica mais rica, ela tem mais acesso a esses avanços científicos e tecnológicos.

William Gibson afirma que “as ruas acham um uso próprio para as coisas” (1982, pg.215) eles em uma forma própria de lidar com as coisas que lhe são dadas – ou achadas – o contexto disso são movimentos como código aberto e faça você mesmo. Nós sabemos que a taxa de desenvolvimento tecnológico é tão rápida que gera-se rapidamente muitas coisas novas, deixando várias outras obsoletas muito rapidamente. Essas coisas perdem seu valor e são descartadas, mas então esse lixo é aproveitado e usado de maneiras que nem os criadores jamais teriam imaginado.

2.4 O JAPÃO COMO ARQUÉTIPO PARA A ESTÉTICA CYBERPUNK

*O Japão moderno simplesmente ERA cyberpunk.
(William Gibson)*

O autor William Gibson em uma de suas viagens ao Japão em 2001, escreveu um artigo para a revista Time na qual conta que os próprios japoneses sabiam que o Japão já era *cyberpunk* e adoravam isso. “Eu me lembro da primeira vez que vi Shibuya, quando um jovem jornalista de Tokyo me levou lá, o seu rosto encharcado com a luz de mil sóis de telões”.

Na década de 1980, o Japão se destacava como um grande centro de desenvolvimento econômico e tecnológico. Seus desenvolvimentos também foram marcados pela rapidez, uma vez que poucas décadas foram suficientes para que o país deixasse uma posição de país arrasado pela 2ª guerra mundial para a de liderança tecnológica, econômica e cultural. Essa mudança de percepções foi retratada em um dos filmes mais icônicos da década de 80, De Volta Para o Futuro (Back to the Future, EUA, 1985), em que a visão do personagem Doc sobre as peças japonesas em 1955 era de desdém, mas rebatida por Marty a partir de seu contexto de 1985: O que você quer dizer? O Japão faz coisas incríveis!”. No contexto de surgimento do subgênero *cyberpunk*, o país era visto no ocidente como à frente de seu tempo, parecia já viver no futuro.

A estética da maior parte dos filmes do subgênero possui não só uma certa similaridade com os prédios e cidades japonesas, como possuem o uso dos caracteres da língua japonesa pelos outdoors e hologramas. É interessante observar que com a entrada de muitos produtos e companhias primariamente no início dos anos 80 nos Estados Unidos, que agora já entregavam produtos muito mais tecnológicos e de qualidade, o país se sentia levemente ameaçado por isso, e pela aquisição dos japoneses de muitas empresas norte-americanas. Os escritores e

cineastas então viram uma oportunidade de incorporar isso massivamente na estética dos filmes.

Além de ter elementos de sua cultura usados como referência para a criação da estética desse subgênero, o país também tornou-se um expoente entre as produções literárias e cinematográfias do cyberpunk. Embora as obras japonesas tenham muitas características semelhantes às das produções ocidentais, elas apresentam novos temas e violência mais explícita. Baseando em artigos como de Jasper Sharp, *Where To Begin with Japanese Cyberpunk* (2019) – Por onde devemos começar com o Cyberpunk Japonês – percebemos que o *cyberpunk* japonês tem características muito parecidas do norte-americano, porém o que faz parecer distinto são as pequenas modificações, ele parece ser mais violento e ter temas ainda mais pesados. Além de conter, obviamente, mais elementos da cultura japonesa ele tem a sua carga psicológica, uma colisão entre carne e metal, repressão, fetiches e pesadelos. O uso do poder militar também é muito mais comum.

Entre as obras mais relevantes do cyberpunk japonês, *Akira* (Japão, 1988) é, segundo Covill (2017), um dos filmes que mais exerceram influência estética sobre a ficção científica. O filme foi responsável por ser um dos que mais ajudou na popularização do anime e do mangá para audiências globais e perpetuou o *ethos cyberpunk*, ele condensou a narrativa da obra de seis partes de Otomo em um filme de duas horas dirigido pelo próprio. É um marco, já que foi o primeiro a ter um sucesso comercial não apenas no mercado interno, mas também conseguiu encontrar um público no exterior. A adaptação de Katsuhiro Otomo de sua série original de mangá demonstra de como o anime se presta a uma forma expansiva de construção de mundo, muito além do alcance orçamentário dos cineastas de ação ao vivo do Japão.

Mutação, modernidade e inquietação social, a fusão final com o metal evoca uma noção da tecnologia que corrompe a forma humana, e nesse caso literalmente. Além de ser um precursor visual muito importante para vários filmes que vieram depois.

Outros filmes importantes são Tetsuo – O Homem de Ferro (Tetsuo – The Iron Man, Japão, 1989), dirigido por Shinya Tsukamoto um dos diretores do subgênero no *live action* mais importantes do país, e Ghost In the Shell (Ghost In the Shell, Japão, 1995). E séries de anime como Cowboy Bebop (Cowboy Bebop, Japão, 1998), a série de curtas Animatrix (The Animatrix, Japão, 2003) e posteriormente o filme Paprika (Paprika, Japão, 2006). Todos esses usando de elementos como humanos-máquina, andróides, hackers, conflitos com autoridades, batalhas psicológicas, cidades claustrofóbicas e vários outros.

3 O CONCEPT ART EM *BLADE RUNNER* E *BLADE RUNNER 2019*

*“Você foi feita tão bem quanto nós podíamos fazê-la”
(Tyrell)*

Em *Blade Runner*, o Caçador de Androides, Deckard (Harrison Ford) é forçado em continuar o seu trabalho como um caçador de replicantes. A sua tarefa é “aposentar” quatro Replicantes – um androide biônico que é idêntico fisicamente a um ser humano – que fugiram das colônias e retornaram de forma ilegal à Terra. Deckard vai até a *Tyrell Corporation* para começar as suas investigações, lá ele se encontra com Dr. Eldon Tyrell (Joe Turkel) e conhece Rachael (Sean Young). Ele faz o teste *Voight-Kampff* – em que as respostas emocionais e não verbais humanas são diferentes das respostas de um replicante – e descobre que ela é uma replicante que acredita ser um humano. Assim começa a sua busca pelos replicantes, em que o diretor do filme aproveita para dar uma visão de Los Angeles inédita até então.

O filme começa com a cidade sob o céu esfumaçado e amarronzado, enquanto chaminés de fábricas soltam labaredas de fogo e o ar parece denso e poluído. As construções colossais, as pirâmides – vindas das influências da obra de Moebius – os prédios baixos que parecem ser dependentes entre si, mesclados. Os prédios grandes podem servir como orientação diante de todo aquele breu e luzes artificiais.

E as enormes propagandas iluminadas que constituem os prédios, forma e luz inseparáveis. Os efeitos do capitalismo sem limites que está literalmente se envolvendo ao redor da cidade. Ele é a cidade. Los Angeles em 2020 é um labirinto de escuridão urbana. Sinais de néon e guarda-chuvas com raios de neon imprimem a eterna noite de vapor, sujeira de ruas estreitas e caminhões de lixo roncando. Acima do nível dos olhos, um par de arranha-céus cintilantes e piramidais, encadeado pelo tráfego veloz de *hovercars* aerotransportados. Mais alto ainda, um zumbido



Figura 1: Cena Inicial do filme Blade Runner. Los Angeles engolida pela poluição e as chaminés de fogo. Fonte: Blade Runner: Caçador de Andróides. Direção: Ridley Scott. EUA, Warner Bros, 1982. 1DVD (117 min), NTSC, color.



Figura 2: O carro passando pelos prédios, e uma grande tela publicitária. Fonte: Blade Runner: Caçador de Andróides. Direção: Ridley Scott. EUA, Warner Bros, 1982. 1DVD (117 min), NTSC, color.

flutuante com alto-falantes e provocações gigantescas na tela da TV: “Venha para o mundo exterior”.

Essa visão da cidade, chuvosa, imersiva e infinita. Da qual parece não haver diferença entre dia e noite, é icônica na história do cinema. A cidade parece realmente um lugar real. E muito dessa visão que mistura o futuro com o passado, de forma aterrada, resulta do trabalho do artista: Syd Mead. Em 1980, quando Ridley Scott aceitou participar da produção, ele se deparou com uma ilustração que mostrava a cidade como ele nunca havia visto antes. Essa ilustração era de um designer

de produto, que trabalhava desenvolvendo peças para a *Ford* e para produtos da *Phillips* que pode ser vista na Figura 3.

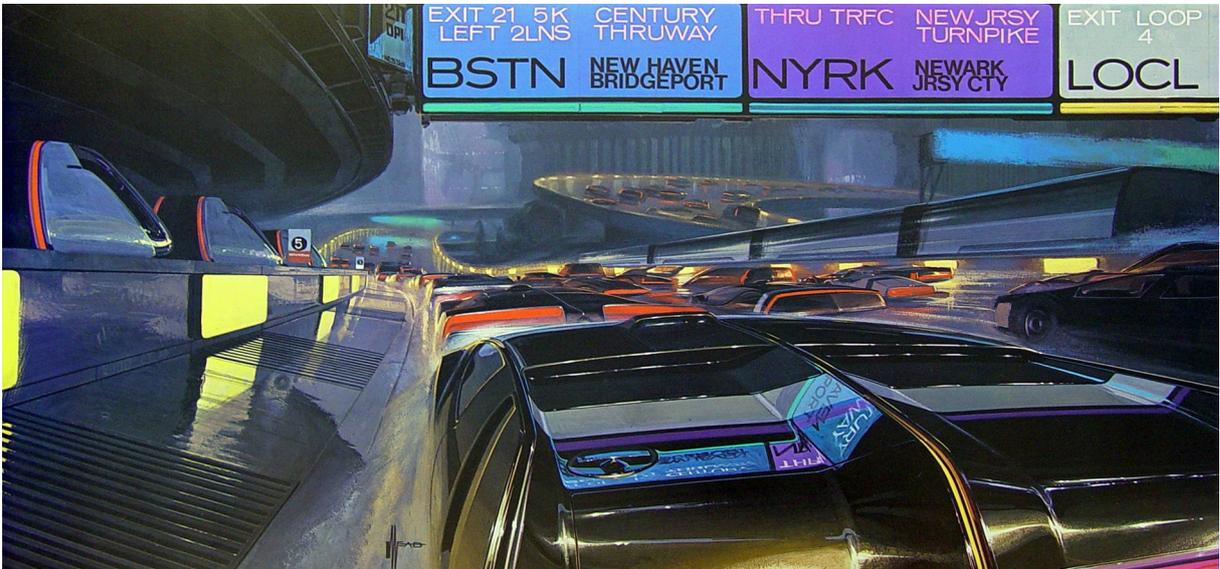


Figura 3: Ilustração de Los Angeles, chuvosa e futurística, feita por Syd Mead para um projeto chamado U.S. Series. Fonte: <http://sydmead.com/gallery/>

Aquele trabalho de Mead fez com que fosse contratado para atuar como concept artist no filme de Scott, e sua experiência como designer de produto foi fundamental para o senso realismo do universo que criou. Tudo tinha que ser realmente funcional e baseado em tecnologias já existentes.

Trabalhar em filmes é, para mim, essencialmente, resolver problemas de design. O roteiro é o manual para a duração do envolvimento, o diretor é o cliente e toda a técnica de soluções é aplicada como qualquer desafio de design. Você está, essencialmente, desenhando coisas para um mundo imaginário. Os filmes mais difíceis eram aqueles em que o diretor não sabia exatamente o que ele queria. Sem clareza de conceito, o problema se torna uma frustração e um processo de perda de tempo. (MEAD, 2018, tradução nossa)

O seu processo de *concept artist* está muito ligado à sua carreira como designer de produto, cada sessão do *concept* possui vários rascunhos a parte de como cada parte funciona. Ele usa materiais como canetas e guache, o primeiro para fazer os seus esboços, e o segundo porque permite fazer as várias camadas da pintura em pouco tempo, já que o material seca rapidamente. Por ser opaco,

diferentemente da aquarela, e não tão vibrante e plastificado quanto a tinta acrílica, ele conseguia obter um resultado rápido e com as diferentes camadas e atmosferas que o filme precisava.



Figura 4: Concept Art – Blade Runner - os prédios imponentes, os neons e a atmosfera pesada. Fonte: <http://sydmead.com/gallery/>

As ferramentas mais importantes? Elas estão dentro da sua cabeça! Sofisticação é, essencialmente, uma boa memória. Perceba tudo. Encontre com outros profissionais que fazem algo diferente de você. Dessa forma, você não deixa a sua habilidade no 'gueto' e consegue mais do que um campo definido de especialidade. (MEAD, 2018, tradução nossa)

Syd Mead afirma (2018) que para ter um bom *concept art*, é preciso desenhar de forma com que se sinta no lugar, porque o que está sendo feito é a duplicação de um espaço tridimensional em um plano, chapado. E que, hoje em dia, com a imagem gerada no computador, nos filmes e jogos, pode-se criar uma imagem tridimensional em realidade artificial, e mover-se por ela. Mas se está produzindo uma imagem da forma tradicional, deve essencialmente fingir, dar a ilusão de algo tridimensional, ou então a imagem não parecerá real. Como ele usa materiais tradicionais, ele precisa criar essa ilusão tendo certeza que os objetos estão atrás uns dos outros, sem tangências.

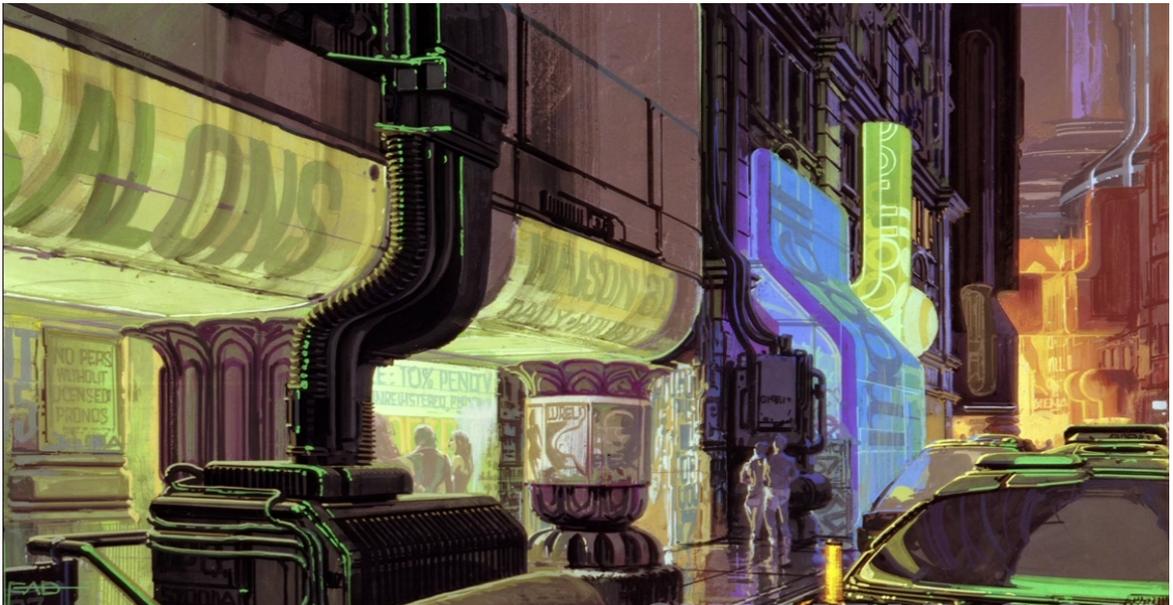


Figura 5: Concept Art – Blade Runner. Fonte: <http://sydmead.com/gallery/>

Como ilustrador de produção, ele sempre teve como objetivo tornar “a realidade antecipada”, criando designs evocativos que combinam conteúdo verossímil com uma forma futurística. É essa capacidade de prever o potencial tecnológico que o ajudou a criar uma estética tão distinta e influente. O “Futurista Visual” - título que recebeu por causa do filme – desempenhou um papel fundamental na formação da visão de futuro do cinema. Ou seja, por uma variação de terminologia, o trabalho hoje considerado do *concept artist*, antes poderia ser realizado pelo “designer de produção” ou “futurista visual”.

O design é um processo deliberado. Minha apreciação geral é que “se é uma boa ideia, acabará acontecendo”. O futuro é o resultado da acumulação do passado e do presente, e o que eu faço é postular que variação pode ser o caso desse “mundo”. Não é realmente uma premissa muito complicada. (MEAD, 2018, tradução nossa)

É necessário compreender então, o contexto em que a produção do filme estava inserida. Além da situação econômica e social, que já foi citada antes, é importante citar alguns avanços tecnológicos que inspiraram o seu visual, que foi enfatizado muitas vezes por ter sido inovador. Durante a década de 70 e 80 novas

tecnologias como o computador pessoal, interface gráfica do usuário, *walkmans*, aparelhos de fita cassete, consoles de videogame, TV a cabo, estavam se tornando populares. E os produtos japoneses também começando a dominar várias áreas de produtos.

A cidade para mim é a maior característica da tecnologia. A gente não era exatamente interessante como espécie até que nos tornamos capacitados de fazer cidades – foi quando tudo se tornou realmente diverso, porque você não consegue fazer cidades sem o substrato de outras tecnologias. Existe uma matemática para isso – a cidade não consegue chegar até um certo tamanho a não ser que você consiga crescer coletar e armazenar uma quantidade de comida na vizinhança. Então você não consegue ficar ainda maior a não ser que entenda como se faz um esgoto. E se você não tem um esgoto suficiente tecnologicamente a cidade chega até um certo tamanho e todo mundo pega cólera. (GIBSON, 2011, tradução nossa)

Todos esses elementos foram essenciais para a construção da Los Angeles do futuro. A visão do *cyberpunk* em mostrar como a tecnologia consegue fazer com que os efeitos do capitalismo fiquem ainda piores. Por isso o filme possui essa arquitetura acumulada, aditiva. Os tubos, pilares, postes se sobrepõem no exterior dos prédios, como um exoesqueleto. Não é interessante gastar dinheiro demolindo um prédio gigantesco, apenas para construir outro em seu lugar. Então, a cidade foi se aglutinando, num estado de preguiça e exagero. E, parece não ser por acaso que a mais imponente propaganda tenha sido a imagem de uma gueixa japonesa.

E tudo isso se repete, com algumas diferenças, no visual de *Blade Runner 2049* (*Blade Runner 2049*, EUA, 2017). A história do novo filme se passa trinta anos após o original, em que o personagem K (Ryan Gosling), um replicante que atua como *blade runner* para a polícia de Los Angeles descobre um segredo que abala a sua existência. Ele recebe uma missão secreta ligada a Rick Deckard (Harrison Ford), o protagonista do filme anterior que havia desaparecido.



Figura 6: Cena inicial do filme, K anda pelas ruas de Los Angeles cobertas pela neve. Fonte: Blade Runner 2049. Direção: Denis Villeneuve. EUA, Warner Bros, 2017. 1 DVD (163min), NTSC, color.

Se o primeiro filme se passa na chuva, o segundo se passa em uma versão ainda mais estranha do que seria o clima em uma cidade que está na Califórnia. Denis Villeneuve, o diretor do filme, conta em uma entrevista para o Talk to Google (2017) que esteticamente a primeira decisão a ser tomada foi que o filme se passaria na neve. Por causa da sua grande influência e interferência na luz e na atmosfera. Ao abordar o universo do filme anterior através de uma lente algo que é tão familiar, o ajudou a perceber o que ele manteria do primeiro filme, o que ele terminaria e o que ele criaria de forma diferente.

Afinal, neve em uma cidade como Los Angeles, que é praticamente no meio de um deserto, mostra uma grande perspectiva sobre como a humanidade havia levado para o extremo aquilo que o *cyberpunk* dos anos 80 teria premeditado. De forma que o mundo naquele ponto está tão desgastado das consequências de megacorporações e o recorrente descaso da política capitalista neoliberal com o meio ambiente, que a natureza do planeta está totalmente fora de controle.

O Blade Runner de 1982 mostra uma mistura das tecnologias criadas nos anos 70 e 80, objetos que são, hoje em dia, considerados analógicos e retrôs,

versus replicantes e carros voadores. Essa mistura constitui um visual verossímil à trama, afinal, mesmo estando agora em 2019 nem todos possuem um produto de alta tecnologia, assim como o *cyberpunk* havia previsto ao apontar que as diferenças sociais fariam com que a tecnologia chegasse em tempos diferentes para as classes.



Figura 7: Los Angeles em 2049. A mesma atmosfera densa e os prédios. Fonte: Blade Runner 2049. Direção: Denis Villeneuve. EUA, Warner Bros, 2017. 1 DVD (163min), NTSC, color.

No novo filme, a premissa é que toda a informação digital da humanidade foi apagada durante uma queda de energia. Segundo o diretor Denis Villeneuve em uma entrevista no *Talks at Google* em 2017, os motivos para essa escolha no roteiro são que com a tecnologia o trabalho de detetive se torna mais tedioso, porque com o apertar de uma tecla pode-se descobrir várias coisas sem precisar sair do seu quarto. Apesar dessa ser praticamente a trama de *Neuromancer*, em *Blade Runner 2049* para continuar a ideia do *noir* – ou nesse caso *neo-noir* – eles tomaram a decisão de retornar ao analógico, até mesmo traçando uma ligação mais direta com o primeiro filme.

Isso tornou os *concept arts* do filme *Blade Runner 2049*, de certa forma, parecidos com os originais, pelo menos na história que eles precisam passar. Porém agora o universo se tornou um pouco mais amplo, o filme mostra outros lugares

além de Los Angeles. O que mais difere são as técnicas e ferramentas usadas para fazer a ilustração. O *concept artist* principal foi George Hull.



Figura 8: Wallace Tower Concept art - feito por George Hull. Fonte: <http://www.ghull.com/high-light-gallery>

George Hull descreve no livro *Art and Soul of Blade Runner 2049* (2017) que a torre de Wallace foi imaginada pelo Niander Wallace, e teria a sua estrutura construída o mais alto possível para escapar da poluição e o caos do nível a rua, e também permitir que os interiores fossem cobertos com a luz quente “Tyrell”. Visando uma estrutura simples de proporções monolíticas.

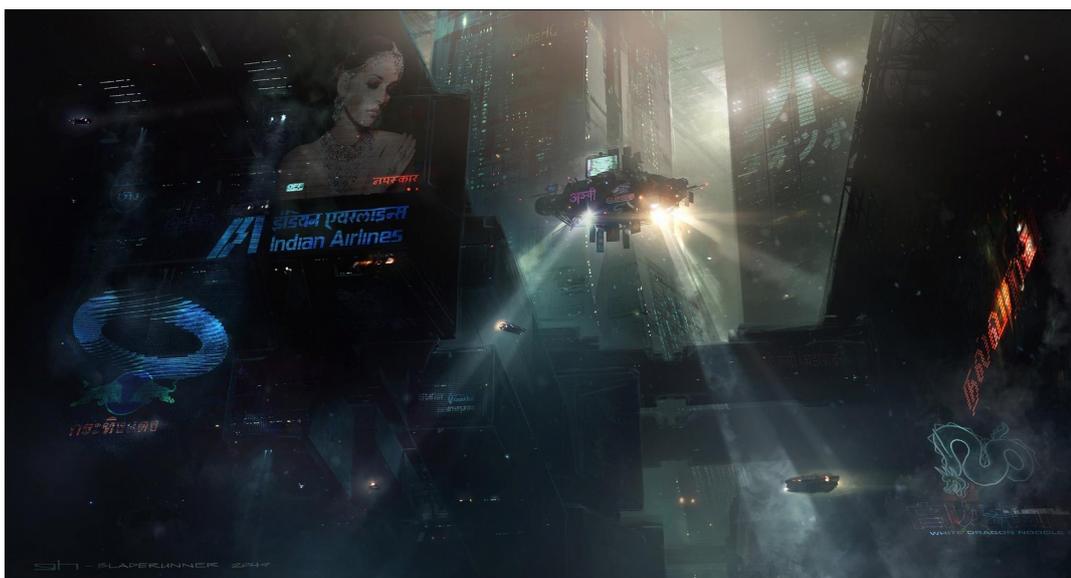


Figura 9: Los Angeles 2049 Concept art - feito por George Hull. Fonte: <http://www.ghull.com/high-light-gallery>

A Figura 9 foi um estudo da paisagem urbana com logotipos multiculturais. George Hull, no mesmo livro, conta que resolveu colocar o nome da sua filha em hindi no balão para poder trazer uma conexão especial a ilustração. E adicionou “tetos” horizontais de arquitetura e construção com a tela gigante de anúncios olhando para as ruas a uma milha no ar – tudo para aumentar o ponto de história distópico opressivo. A esquerda o logotipo da *Atari*, acima de todos os outros, possivelmente criando uma conexão com a influência japonesa tão presente no primeiro filme.

Denis Villeneuve diz em sua entrevista ao Talk on Google, que *Blade Runner 2049* é uma carta de amor para o primeiro filme de Ridley Scott. E quanto ao *concept art*, podemos perceber que mantiveram muitas das características do primeiro, apenas adicionando mais elementos para reforçar toda a ideia do *cyberpunk*. O respeito, aliás é tão grande, que chamaram novamente Syd Mead para se envolver com a produção. Ele foi o responsável pelo visual das cenas de Las Vegas, na Figura 10 podemos ver o seu *concept art* e na Figura 11 como foi utilizada a mesma atmosfera densa e quente, e os prédios monumentais.

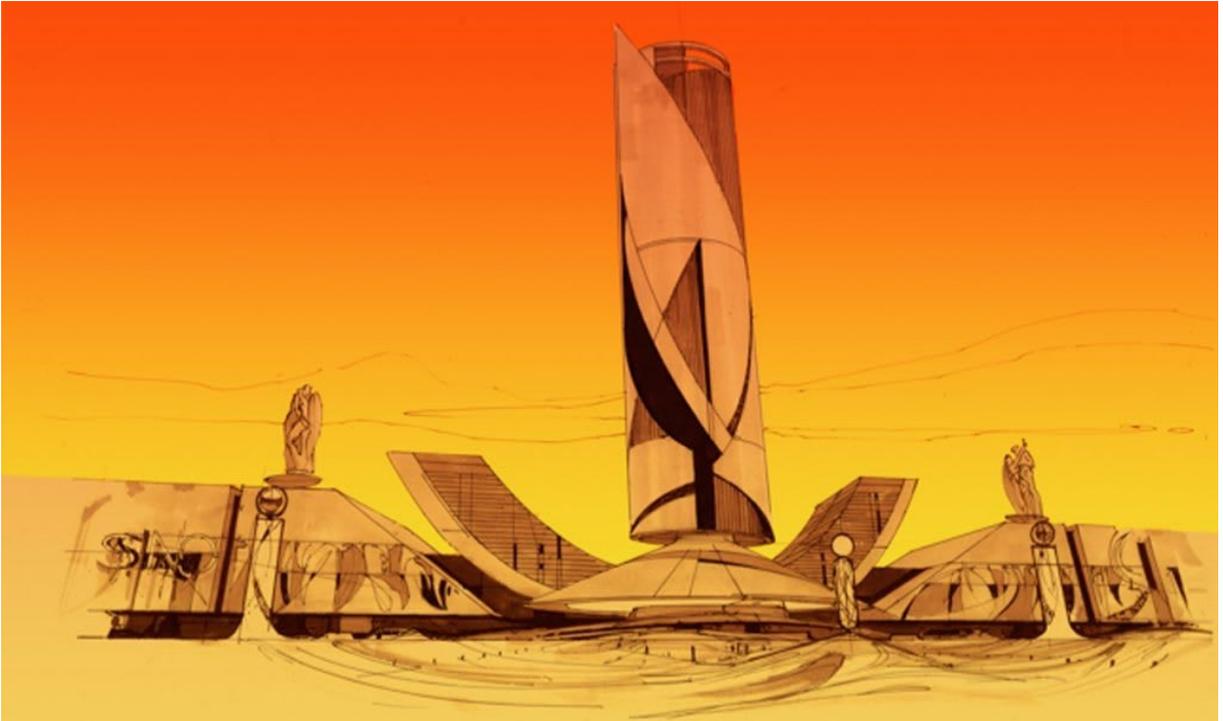


Figura 10: Um dos concept arts usados para a Las Vegas do futuro de Syd Mead para Blade Runner. Fonte: <http://sydmead.com/gallery/>



Figura 11: Cena de Las Vegas em Blade Runner. Fonte: Blade Runner: Caçador de Andróides. Direção: Ridley Scott. EUA, Warner Bros, 1982. 1DVD (117 min), NTSC, color.

Em uma entrevista ao site Fast Company em 2017, Mead diz que primeiramente usou imagens das ruas de Las Vegas para ter uma visualização precisa em seus esboços. Os apresentou para Villeneuve que indicou aqueles que havia mais gostado. Syd Mead afirma, nessa mesma entrevista, ser favorável ao uso de ferramentas computacionais, como a pintura digital, 3D e photobashing para a produção de *concept art*, mais especificamente da pintura digital, do 3D e do *photobashing* na produção de um *concept art*. Defende que a tecnologia não muda a necessidade do uso da imaginação como um designer ou artista. Que ao criar uma imagem ainda precisa fazer o design de algo. O computador, assim como o guache é uma ferramenta. Ferramentas sempre irão mudar, mas ao construir um cenário, uma ilustração com um propósito, sempre necessitará da habilidade de ser criativo.

O homem que pretende dominar seus semelhantes suscita a máquina androide. Ele abdica então diante dela e lhe delega sua humanidade. Ele busca construir a máquina de pensar, a máquina de viver, para manter-se atrás dela sem angústia, liberado de todo perigo, eximido de todo sentimento de fraqueza e triunfando mediadamente por aquilo que ele inventou. Ora, nesse caso, a máquina, tornada segundo a imaginação esse duplo do homem que é o robô, desprovido de interioridade, representa de modo bem evidente e inevitável um ser puramente mítico e imaginário. (SIMONDON, 1958, p. 10)

As relações inter-humanas não são organizadas segundo uma mediação econômica e de classe, mas como “seres que se exprimem no objeto técnico” (SIMONDON, 1958, p. 253). Gilbert Simondon, filósofo e tecnólogo francês, defende que a máquina e a rede estão associadas com o humano e o natural, de forma que ambos evoluam paralelamente.

Então, fazer um *concept art* hoje com técnicas digitais é tão normal quanto fazer com guache e caneta em 1980: são as técnicas de seus tempos. Para o trabalho de *concept artists* como Syd Mead ou George Hull, por exemplo, a técnica – ou ferramenta – segundo o raciocínio de Simondon, pode não ser definitiva e nem determinante para um bom resultado, da mesma forma em que eventualmente será criada uma maneira totalmente nova de se produzir um *concept art*.

É relevante ressaltar que para o filósofo o conhecimento da realidade humana das técnicas – ou das máquinas – vai na direção oposta da “especialização dita técnica”, que “corresponde no mais das vezes a preocupações exteriores aos objetos técnicos propriamente ditos” (SIMONDON, 1958, p. 13), a especialização técnica, para Simondon, é a ilusão do automatismo. Pode-se instigar então que não se sabe se um *concept artist* será necessário no futuro. Ou se por mais que as ferramentas evoluam, a necessidade de um pensamento intuitivo, da criatividade fora de parâmetros preestabelecidos, não poderá ser algo automático ou androide.

De forma que podemos criar um paralelo com o título do livro “Andróides Sonham com Ovelhas Elétricas?” de Philip. K. Dick (1968) e trazendo novamente o conceito *cyberpunk*. O humano alterado e continuação da máquina, o hacker, o ciborgue, nada mais é que a evolução e a combinação entre a humanidade e a técnica.

Em síntese, os prédios gigantescos, as pirâmides, os *neons* da metrópole futurista de Los Angeles, em ambos os filmes de *Blade Runner*, nada mais é que a expansão do microcosmo que está dentro de cada personagem, sendo apenas um grande reflexo de questões filosóficas apresentadas durante ambos os filmes, e nas diferentes versões – que mais instigam do que respondem. Questões que envolvem a ideia de o que é ser humano e o que é ser máquina. Da mesma forma que essa pesquisa sugeriu indicadores do que pode ser um *concept art* e um *concept artist*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Tecnologia, como a arte, é um exercício crescente da imaginação humana.”

(Daniel Bell)

Em *Blade Runner*, na cena do interrogatório, o diretor do filme traz um paralelo entre o olho humano e o olho da câmera, entre aquilo que é originalmente desenhado pela natureza e a imitação artificial. O olho e a câmera se mesclam e se confundem de forma que um se dá a origem do outro. Ambos conseguem muito mais do que gerar meras imagens da realidade. O intercâmbio entre o mundo exterior e o mundo interior, a percepção e a identidade.

A partir deste trabalho, foi necessária a pesquisa de vários aspectos históricos e culturais que permeavam os assuntos. Um dos objetivos era poder, a partir desse breve entendimento tanto de *concept art* quanto de *cyberpunk*, contrastar os dois filmes de forma em que houvessem muitas mudanças de pensamento, até mesmo pelos trinta e cinco anos que os separam.

Entretanto, a única coisa que mudou entre o processo dos dois foram as ferramentas usadas. A técnica – metodologia – e o conceito se permaneceram praticamente os mesmos, pois vieram das mesmas fontes. E se percebermos bem, até mesmo as ferramentas não precisam ser as mesmas de um artista para o outro. Quando um *concept artist*, como Syd Mead, diz que não se importa com uso da tecnologia ao se produzir um *concept art*, é interessante perceber que realmente o que importa é o entendimento de condições básicas para a criação dessa ilustração, que praticamente não mudaram durante todos esses anos que separam os dois filmes. Ao produzir um *concept art* é necessário o entendimento de todo o universo e contexto que permeiam a imagem e a história, através de uma intensa pesquisa, da exploração daquele tema e de uma biblioteca visual. Sendo assim, o artista poderá, possivelmente, se tornar apto para criar tal ilustração, contando também com a prática incessante das técnicas mencionadas nesse trabalho.

Agora, com a chegada de softwares livres e gratuitos para o uso, podemos usufruir de ferramentas que parecem tão boas quanto as de grandes estúdios, dentro das nossas casas. E isso faz um grande paralelo ao mundo *cyberpunk* idealizado na década de 80, o hacker não precisava sair do seu ambiente para poder transformar o mundo. E, além disso, a contribuição de tornar esses programas melhores, através da possibilidade de implementação do código fonte, é algo positivo de se extrair dentre toda essa distopia.

Enfim, a criatividade também pode estar presente nesse processo de uso da tecnologia e adaptação da ferramenta. Ou seja, não só na ilustração ou no processo criativo artístico. E que a pesquisa, o entendimento da história, da emoção, da atmosfera é que são, realmente importantes para a criação desse mundo através de um desenho.

Este é um exemplo extraordinário do crescente interesse dos anos 80 pela incomparável capacidade do cinema para criar ilusões. O espetáculo cinematográfico que permitia perder de vista o mundo consciente. A década que teve uma forte tendência em criar recursos, as convenções e os métodos cinematográficos. - E há algo mais *cyberpunk* do que isso?

REFERÊNCIAS

- RINZLER, J.W. Star Wars Concept – Foreword Joe Johnston. Nova Iorque, EUA: Abrams, 2013.
- DICK, Philip K. Androides Sonham com Ovelhas Elétricas. São Paulo, BR: Aleph, 2014.
- GIBSON, William. Neuromancer. São Paulo, BR: Aleph, 2016.
- _____. Burning Chrome. Ontario, CAN: Omni. 1982. PDF File.
- KOESTLER, Arthur. The Act of Creation. Nova Iorque, EUA: Macmillan, 1964. PDF File.
- DONDIS, Donis A. A Sintaxe da Linguagem Visual. Belem, BR: 2008. PDF File.
- BLADE RUNNER Sketchbook. San Diego, EUA: Blue Dolphin Enterprises. PDF Edition, 2008
- GURNEY, James. Imaginative Realism. New London, Connecticut, EUA: Andrews McMeel, 2013. PDF File.
- KANDINSKY, Wassily. Ponto, Linha e Plano. São Paulo, BR: Martins Fontes, 2002. PDF File.
- PONTY, Merleau. Olho e Espírito. São Paulo, BR: Cosac & Naify. 2004. PDF File.
- LAPOINTE, Tarya. The Art and Soul of Blade Runner 2049. Londres, ING: Titan. 2017. PDF File.
- SIMONDON, Gilbert. Du Mode D'existence des Objects Techniques. Paris, FRA: Aubier. 1958. PDF File

RECURSOS ON LINE

- WRITE, Just. **Blade Runner, Altered Carbon, and the Relevancy of Cyberpunk**. 2018. (12m19s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=YK6lJkjkil>>. Acesso em 03 de maio de 2019.
- NETWORK, Autoline. **The Real Blade Runner: A Conversation with Futurist Syd Mead - Autoline This Week 1732**. 2013. (27m12s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=djBk03-IER4U>>. Acesso em 05 de maio de 2019.
- WORKSHOP, The Gnomon. **The Techniques of Syd Mead 4 Final Gouache Rendering**. 2017. (1m58s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=95qLWhqCYOs>>. Acesso em 05 de maio de 2019.
- GOOGLE, Talks at. **Denis Villeneuve: "Blade Runner 2049" | Talks at Google**. 2017. (32m03s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pPn-xuifkFg>>. Acesso em 12 de maio de 2019.
- REPORTER, The Hollywood . **Denis Villeneuve Made 'Blade Runner 2049' "By Pure Love of Cinema"**. 2017. (04m59s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oky9_tJyvpI>. Acesso em 12 de maio de 2019.
- WIRED. **Ridley Scott Breaks Down His Favorite Scene from Blade Runner | Blade Runner 2049**. 2017. (4m59s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=lpzFOHEO8Sc>>. Acesso em 12 de maio de 2019.

BRAGA, Ana Lúcia. O Cinema enquanto fonte de compreensão da realidade: Blade Runner e seu repertório simbólico. Revista Eletrônica O Olho da História, Bahia, Ano 10, nº 6, 2004. Disponível em: <<http://www.oohodahistoria.ufba.br/artigos/cinemarealidade.pdf>>. Acesso em 28 de maio de 2019.

AMARAL, Adriana da Rosa. Visões Perigosas - Uma Aque-genealogia do Cyberpunk — Do Romantismo Gótico as Subculturas. Comunicação e Cibercultura em Philip K. Dick . Universidade Federal de Goiás, Goiás, 2005. Disponível em: <https://tecnos.cienciassociais.ufg.br/up/410/o/Uma_arque-genealogia_do_cyberpunk_-_do_romantismo_g%C3%B3tico....pdf>. Acesso em 28 de maio de 2019.

REVOY, David. Characters, Props, Or Enviroments: Picking A Concept Art Speciality <<https://conceptartempire.com/picking-a-concept-art-specialty/>> Acesso em 28 de maio de 2019.

WALKER-EMIG, Paul. Neon and Corporate Dystopias: Why does Cyberpunk Refuse to Move On. <<https://www.theguardian.com/games/2018/oct/16/neon-corporate-dystopias-why-does-cyberpunk-refuse-move-on>> 16 de Outubro de 2018. Acesso em 28 de maio de 2019.

LUSSIER, Germain. An Artist Dreams Come True With These Blade Runner 2049 Concept Images. <<https://io9.gizmodo.com/an-artists-dream-comes-true-with-these-blade-runner-204-1819926253>>. 27 de outubro de 2017. Acesso em 05 de junho de 2019.

WEBSTER, Andrew. Inside Syd Mead's Visions of the Future, from Blade Runner to Tron. <<https://www.theverge.com/2017/9/24/16345612/syd-mead-art-design-book-blade-runner>> 24 de setembro de 2017. Acesso em 05 de junho de 2019.

DIAZ, Jesus. How Did Blade Runner Artist Syd Mead Designed Las Vegas 2049. <<https://www.fast-company.com/90149520/how-blade-runner-artist-syd-mead-envisioned-the-city-of-2049>>. 17 de novembro de 2017. Acesso em 05 de junho de 2019.

PROJECT, The Cyberpunk. Information Database – Cyberpunk Timeline. <<http://project.cyberpunk.ru/idb/timeline.html>>. 10 de fevereiro de 2017. Acesso em 05 de junho de 2019.

KENNEDY, Harlan. Blade Runner: Ridley Scott Interviewed. <<https://www.americancinemapapers.com/files/bladerunner.htm>>. 1982. Acesso em 05 de junho de 2019.

WALLACE-WELLS, David. Paris Review - William Gibson, The Art of Fiction. <<https://www.theparisreview.org/interviews/6089/william-gibson-the-art-of-fiction-no-211-william-gibson>> 2011. Acesso em 07 de junho de 2019.

ZUHLKE, Samantha. The 80's: The Decade that Made Us. <<https://www.nationalgeographic.org/media/80s-decade-made-us/>> 06 de Abril de 2013. Acesso em 05 de junho de 2019.

SMITH, Nicola. Neoliberalism Political and Social Science. <<https://www.britannica.com/topic/neoliberalism>> 28 de junho de 2019. Acesso em 05 de julho de 2019.

PLAYER, Mark. Post Human Nightmares – The World of Japanese Cyberpunk Cinema. <<https://www.americancinemapapers.com/files/bladerunner.htm>>. 13 de maio de 2011. Acesso em 25 de junho de 2019.

GIBSON, William. The Future Perfect. <<http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,1956774,00.html>>. 30 de Abril de 2001. Acesso em 25 de junho de 2019.

HARAWAY, Donna. A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Social-Feminism in the Late Twentieth Century. <<https://web.archive.org/web/20120214194015/http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html>> 1991. Acesso em 28 de julho de 2019.

COVILL, Max. 'Akira' Is Frequently Cited as Influential. Why Is That? <<https://filmschoolrejects.com/akira-influence-12cb6d84c0bc/>>. 03 de Abril de 2017. Acesso em 28 de julho de 2019.

SHARP, Jasper. Where to Begin with Japanese Cyberpunk. <<https://www.bfi.org.uk/news-opinion/news-bfi/features/where-begin-japanese-cyberpunk>> 1 de abril de 2019. Acesso em 28 de julho de 2019.

FILMES E DESENHOS ANIMADOS

Caçadores da Arca Perdida. Direção: Steven Spielberg. EUA: Paramount Pictures, 1981. 1 DVD (115 min), NTSC, color. Título Original: *Indiana Jones and the Raiders of the Lost Ark*.

Star Wars V: Império Contra-Ataca. Direção: Irvin Kershner. EUA: 20th Century Fox, 1981. 1 DVD (124 min), NTSC, color. Título Original: *The Empire Strikes Back*.

E.T. O Extraterrestre. Direção: Steven Spielberg. EUA: Amblin Entertainment, Universal Studios, 1982. DVD (114 min), NTSC, color. Título Original: *E.T. the Extra-Terrestrial*.

Duna. Direção: David Lynch. EUA: Universal Pictures, 1984. 1 DVD (136 min), NTSC, color. Título Original: *Dune*.

De Volta para o Futuro. Diretor: Robert Zemeckis. EUA: Universal Pictures, 1985. 1 DVD (116 min), NTSC, color. Título Original: *Back to the Future*.

Alien, O Oitavo Passageiro. Diretor: Ridley Scott. EUA: 20th Century Fox, 1986. 1 DVD (117 min), NTSC, color. Título Original: *Alien*.

Akira. Diretor: Katsuhiro Otomo. Japão: Toho, 1988. 1 DVD (124 min), NTSC, color. Título Original: *Akira*.

Tetsuo – O Homem de Ferro. Diretor: Shinya Tsukamoto. Japão: Kaijyu Theatres, 1989. 1 DVD (67 min), NTSC, color. Título Original: *Tetsuo – The Iron Man*.

Ghost in the Shell. Diretor: Mamoru Oshii. Japão: Flashstar Home Video, 1995. 1 DVD (83 min), NTSC, color. Título Original: *Ghost in the Shell*.

Cowboy Bebop. Diretor: Shinishiro Watanabe. Japão: TV Tokyo, 1999. 1 DVD (26 min), NTSC, color. Título Original: *Cowboy Bebop*.

Alita: Anjo de Combate. Diretor: Shinishiro Watanabe. Japão: TV Tokyo, 1999. 1 DVD (26 min), NTSC, color. Título Original: *Cowboy Bebop*.

Cowboy Bebop. Diretor: Shinishiro Watanabe. Japão: TV Tokyo, 1999. 1 DVD (26 min), NTSC, color. Título Original: *Cowboy Bebop*.

Animatrix. Diretor: Lilly e Lana Wachowski, Andy Jones, Mahiro Maeda, Shinishiro Watanabe, Yoshiaki Kawajuri, Takeshi Koite, Koji Morimoto, Peter Chung. Japão: Warner Home Video, 2003. 1 DVD (101 min), NTSC, color. Título original: *The Animatrix*.

Paprika. Diretor: Satoshi Kon. Japão: TV Tokyo, 2006. 1 DVD (90 min), NTSC, color. Título Original: *Paprika*.

Batman do Futuro. Diretor: Bruce Timm, Paul Dini, Alan Burnett. EUA: Warner Bros, 1999. 1 DVD (23 min), NTSC, color. Título Original: *Batman Beyond*.

Samurai Jack. Diretor: Genndy Tartakovsky. EUA: Cartoon Network, 2001. 1 DVD (22 min), NTSC, color. Título original: *Samurai Jack*.