
A metrópole devorada pelo homem e o homem devorado pela metrópole: análise comparativa das cidades distópicas Neo-Tóquio e Tóquio-3¹

Nathalia Figueiredo de Oliveira BRITO²

Marcelo Bolshaw GOMES³

Universidade do Rio Grande do Norte, Natal, Rio Grande do Norte.

Resumo

O artigo contempla uma análise comparativa das representações urbanas e tecnológicas nas obras japonesas Akira e Neon Genesis Evangelion. Ambas as obras são situadas em contextos pós-apocalípticos, com cidades marcadas por violência, futurismo e tecnologia avançada. Nas narrativas as cidades são retratadas como organismos devoradores, mas que também são devorados e destruídos pelos seus habitantes. A análise explora quatro aspectos: estrutura urbana, dinâmicas sociais, representação da tecnologia e construção da atmosfera e estética da cidade. Esses aspectos ajudam a entender as interações complexas entre homem, máquina e cidade, e a maneira como a tecnologia é integrada, avança e muitas vezes entra em conflito com a humanidade.

Palavras-chave: estudos da mídia; cyberpunk; cibercultura; cultura japonesa; tecnicidades.

Metrópoles distópicas

Muitas obras de arte personificam cidades, assemelhando-as a seres vivos e às vezes até mesmo identificando pontos específicos como o "coração da cidade." No gênero da ficção científica, essa representação assume uma conotação mais sinistra: a cidade não é apenas um organismo, mas um devorador, cujos escombros são regurgitados por seus próprios habitantes. Nestes cenários urbanos, não há conforto ou abrigo, apenas uma prisão implacável de concreto e máquinas. É neste ambiente desolador que as histórias dos animes japoneses Akira (1988) e Neon Genesis Evangelion (1995-1996) se desenrolam.

Akira é uma obra seminal do cyberpunk japonês, ao passo que Evangelion é uma narrativa pós-apocalíptica que integra a presença dos mecha, os robôs gigantes. O que

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação, Tecnicidades e Culturas Urbanas, XXIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), e-mail: natfbrito@gmail.com.

³ Professor titular do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), Pesquisador do Grupo de Pesquisas Gemini, e-mail: marcelobolshaw@gmail.com.

conecta essas duas séries distintas é a tríade homem-máquina-cidade, uma característica comum nas produções japonesas dos anos 80 e 90. Amaral (2005) descreve a cidade no cyberpunk como um útero necrosado, marcado pela decadência e pelo mal-estar que impõe aos seus habitantes.

Para contextualizar essa análise, é importante entender a definição específica de cyberpunk aplicada a Akira. Baseando-se na ideia de um futuro onde tecnologia avançada e caos urbano convivem (LEMOS, 2004), o cyberpunk representa uma perspectiva pessimista sobre as transformações tecnológicas que afetam a sociedade, cujas narrativas enfatizam a deterioração da qualidade de vida decorrente das relações humanas com o excesso de tecnologias.

Amaral (2006) vai além, argumentando que o cyberpunk transcendeu o status de subgênero da ficção científica, tornando-se uma atitude em relação ao mundo. Essa terminologia emerge da postura rebelde perante às tecnologias, fundindo a cibernética com o ethos do movimento punk (LEMOS, 2004). As histórias desse gênero costumam focar em personagens marginalizados, que vivem à sombra de uma sociedade dominada pela tecnologia.

Tanto Tóquio-3 em Neon Genesis Evangelion, reconstruída após o cataclísmico Segundo Impacto, quanto Neo-Tóquio em Akira, resultado da destruição da Terceira Guerra Mundial, são cenários pós-apocalípticos marcados pela violência. Essas cidades são marcadas por sua estética futurista e tecnologia avançada. O objetivo desta análise é explorar as construções visuais e narrativas dessas cidades e sua intrincada relação com a tecnologia.

Como Lemos (2004, p. 131) observa: "A cidade é um artifício, uma máquina simultaneamente imaginária e concreta, que coloca em sinergia processos complexos de transporte e comunicação". Fomentada pela ideia de Lemos, a análise comparativa das cidades citadas é construída de maneira a apontar o desenvolvimento dos processos comunicacionais tecidos nas narrativas das obras analisadas.

Método

A realização desta pesquisa foi conduzida através de uma abordagem metódica e sistemática, que culminou na identificação e análise de quatro aspectos cruciais, centralizados na exploração das interações entre homem, máquina e cidade nas obras

Akira e Neon Genesis Evangelion. Os aspectos selecionados fornecem um quadro abrangente para entender como essas relações são retratadas e desenvolvidas nas narrativas. São eles:

A estrutura urbana, que se caracteriza pela investigação da forma como as cidades são projetadas, estruturadas e organizadas. A maneira como os edifícios, as ruas e os espaços públicos são dispostos e interconectados desempenha um papel vital na definição da atmosfera das cidades representadas.

As dinâmicas sociais, que consiste na análise das complexas interações entre os cidadãos, o governo, as organizações e a maneira como essas relações influenciam e são influenciadas pela configuração urbana. Isso também envolveu o estudo das tensões sociais, culturais e econômicas que permeiam as duas obras.

A representação da tecnologia, uma vez que ela desempenha um papel central nas duas animações. A análise focou em como ela é integrada na vida cotidiana, os avanços tecnológicos apresentados nas metrópoles, e a relação simbiótica ou conflitante entre tecnologia e humanidade.

A construção da atmosfera e a estética da cidade. Este aspecto se caracteriza pelo enfoque na aparência geral, no tom, no clima e na sensação transmitida pela cidade, considerando elementos como iluminação, cor, som e arte visual.

Para realizar a análise comparativa, foi realizada a coleta dos dados das obras selecionadas, fazendo-se uma leitura crítica da construção dos aspectos analisados no decorrer das animações. Para tal foi necessário assistir cada uma das obras duas vezes, para que os principais elementos da análise fossem capturados afim de serem tencionados com os teóricos que discorrem acerca de cada tema.

Além disso, a pesquisa empregou métodos qualitativos, como análise de conteúdo e interpretação semântica, para extrair significados mais profundos e tencionar as relações complexas representadas nas obras. A integração de várias abordagens permitiu uma análise multifacetada que captura a complexidade das relações entre homem, máquina e cidade, assim como o contraste do papel da tecnologia nas duas obras analisadas.

Estrutura urbana

Neo-Tóquio, a cidade palco dos acontecimentos do filme Akira, é uma metrópole cyberpunk, permeada pelo caos urbano. As ruas estão cheias de néon, poluição e

decadência, o reflexo de uma sociedade em desintegração. A arquitetura é uma mistura de futurismo avançado com ruína, onde os arranha-céus altos convivem com estruturas em esfaceladas, demonstrando o contraste entre progresso tecnológico e degradação social. A representação urbana corrobora o que Amaral (2005) propõe acerca da cidade cyberpunk derivar da arquitetura gótica, por sua estrutura promover uma sensação de alienação e mal-estar.

A metrópole na obra funciona como um personagem em si, representando a perda de controle, a corrupção, e a dissolução de fronteiras entre homem e máquina que permeiam as práticas comunicacionais que se desenvolvem nos espaços decadentes de Neo-Tóquio. A cidade é tanto um campo de batalha quanto um símbolo da condição humana fragmentada, uma vez que a decadência espacial é resultado da Terceira Guerra Mundial. A tecnologia em Akira é onipresente, mas frequentemente violenta e destrutiva, servindo tanto como um símbolo de progresso quanto de alienação.

Conforme Brown (2010, p.3) articula, em Akira estão presentes “[...] as cenas de cataclismo são meticulosamente detalhadas, cenas que mostram o impacto na cidade, em sua arquitetura, e os humanos habitantes e objetos materiais ocupando os espaços arruinados⁴”. Esta representação visual não é apenas um retrato da destruição, mas também da brutalidade e violência infligidas à própria espacialidade da metrópole. A constante presença desse tema na obra não apenas enfatiza a ruína física, mas também serve para ressaltar fator humano na destruição do espaço. A complexidade dessas cenas reflete a fragilidade da interação entre humanidade, tecnologia e espaço urbano.

Em contraste, a Tóquio-3 de Neon Genesis Evangelion é uma cidade reconstruída após o catastrófico Segundo Impacto e, portanto, é projetada para ser uma fortaleza capaz de se manter erguida mesmo sob constantes ameaças. A estrutura urbana é meticulosamente planejada para defender-se dos ataques dos seres extraterrestres chamados de Anjos. A arquitetura é flexível e adaptativa, com edifícios que podem se retrair para o subsolo, representando a ordem, o controle e a união forçada da humanidade contra ameaças externas.

A metrópole é constituída como o último bastião da humanidade e reflete a esperança, ainda que frágil, de um futuro. É também um campo de batalha, mas um onde

⁴ Tradução nossa do original: [...] meticulously detailed the scenes of cataclysm are, scenes that show the impact upon the city, its architecture, and the human inhabitants and material objects populating the ruined spaces.

a batalha é direcionada contra ameaças externas claramente definidas. A tecnologia é primariamente uma força positiva em Evangelion, permitindo a defesa da humanidade. “A representação de espaço nessa série é intimamente conectada à manipulação do espaço” (MAURER; KOREN-KUIK, 2018). A sociedade está integrada ao tecido urbano, servindo ao propósito de proteção e resistência. Mesmo nesse panorama o anime deixa explícito que existe uma corrida armamentista, embora as armas convencionais tenham se mostrado pouco eficazes em combater a ameaça externa, especialmente quando se diz respeito das tecnologias extraterrestres que estão em posse de algumas instituições aliadas ao governo e responsável pela criação dos robôs Evas.

Na comparação dessas cidades, surgem contrastes marcantes. Enquanto o desenho urbano de Neo-Tóquio é caótico e descontrolado, Tóquio-3 é meticulosamente planejada e marcada pela limpeza e objetividade. Os editores Maurer e Koren-Kuik (2018) reforçam a ideia de que Tóquio-3 se enquadra na denominação de uma pós-metrópole, uma vez que há uma plasticidade na construção espacial que se transforma junto a seus habitantes. Em termos de arquitetura, Akira mostra uma mistura de progresso e decadência, enquanto Evangelion foca na adaptabilidade e na defesa. Quanto à função, ambas as cidades são campos de batalha, mas em Akira a batalha é contra a própria humanidade e suas falhas, ao passo que Evangelion tem como foco as ameaças externas à metrópole.

Ambos os espaços oferecem visões distópicas do futuro, mas com diferenças significativas em sua concepção e atmosfera. Akira se propõe a construir um olhar sombrio sobre a desintegração social ocasionada pelas relações sociais em ambientes decadentes, já Evangelion oferece uma visão de ordem e resistência baseadas na dominância da metrópole sob a humanidade. A comparação dessas cidades revela não apenas diferenças estéticas, mas também contrastes profundos em temas como o controle e o caos, progresso forçado e decadência, assim como sobrevivência e autodestruição que se transpõem nas narrativas urbanas desenvolvidas nas duas obras.

Dinâmicas sociais

Em Neo-Tóquio a ordem social é fragmentada e marcada por uma distinção nítida entre as classes sociais. A grande disparidade entre os ricos e poderosos e os marginalizados reflete uma divisão mais profunda que permeia a sociedade. É um mundo

onde a desconfiança e a alienação são comuns, onde os personagens se sentem isolados e desconectados uns dos outros.

A fragmentação social se manifesta também na juventude, que se torna rebelde e descontente, rejeitando as normas sociais e se entregando a constituição de gangues e prática da violência, o que corrobora a ideia da narrativa cyberpunk ser centrada em torno de uma figura que se encontra no papel de agente catalisador que se põe a margem da sociedade (LEMOS, 2004). O governo é retratado como opressivo e corrupto, exercendo controle e vigilância para manter a ordem, criando uma tensão constante entre o individualismo e o poder institucionalizado.

Contrastando com a organização social de Akira, Neon Genesis Evangelion apresenta uma sociedade altamente estruturada, focada na colaboração e unidade contra uma ameaça externa. Em Tóquio-3 as distinções sociais são menos pronunciadas, e a comunidade está mais voltada para a sobrevivência coletiva. Apesar de ainda haver desconexão e traumas individuais, há também uma sensação de dever compartilhado e interdependência entre os cidadãos.

“As paisagens urbanas são múltiplas no sentido que elas abrangem a condição pós-humana e a estrutura pós-urbana da era espacial” (MAURER; KOREN-KUIK, 2018, p.45). A espacialidade é também determinante na identidade de seus habitantes, sua relação com o espaço urbano tanto em Evangelion quanto em Akira pautam a maneira como a narrativa é conduzida e a construção identitária de seus personagens que encabeçam as obras. Shinji de Evangelion é um jovem adolescente forçado a assumir um papel de piloto de Eva para proteger a cidade e seus habitantes, ao passo que Tetsuo de Akira é um jovem que ao receber poderes psíquicos não se importa em destruir Neo-Tóquio e as pessoas que habitam o espaço, mostrando o descaso e a desconexão do personagem com a cidade.

A juventude de Tóquio-3, ao contrário de ser rebelde, é vista como a salvadora, carregando o fardo da responsabilidade e do sacrifício pela humanidade, uma vez que são os jovens os únicos capazes de pilotar os Evas construídos pelas tecnologias salvadoras. A autoridade, exercida pelo governo e pela NERV, é vista mais como protetora do que opressora, destacando uma necessidade de defesa contra ameaças externas que acaba por unificar as dissonâncias sociais tanto em Tóquio-3 quanto em outras localidades, conforme ressaltado no anime.

A ordem social de Neo-Tóquio é fraturada e dividida, reflexo de uma metrópole monstruosa resultante do descaso das autoridades que promovem a disparidade entre as classes. Tóquio-3, por sua vez, preza pela unidade e pela colaboração de seus habitantes em busca da sobrevivência. As relações humanas em Akira destacam alienação e desconfiança que promovem cada vez mais separação entre a população, ao passo que Evangelion explora a complexidade das conexões humanas e a interdependência em uma situação de crise constante. A juventude em Akira é retratada como desesperada e sem esperança, já em Evangelion, os jovens são moldados pela sociedade para servir a ela, o que ocasiona a perda de liberdade, ressaltando ainda mais o quanto Tóquio-3 é um ambiente permeado pelo controle e pela ordem.

As obras apresentam visões dissonantes da vida urbana futurística, cada qual pautando seus determinados problemas sociais decorrentes de suas dinâmicas. Akira retrata perfeitamente a espacialidade da metrópole no cyberpunk onde a ordem social se desintegra, solidificando-se um lugar de isolamento mesmo em meio à multidão, gerando desconfiança e desespero (FEATHERSTONE; BURROWS, 1998). Evangelion representa um mundo onde a ordem social é vital para a sobrevivência, enfatizando a colaboração, esperança, e responsabilidade compartilhada que acaba por resultar em uma sociedade em que o poder é centralizado nas organizações governamentais e na unificação das massas em uma colaboração esperançosa.

Akira se caracteriza pelo homem que devora e destrói a metrópole, sendo o fator humano o principal agente destruidor de seu espaço, resultando em uma metrópole que o devora em retorno, estabelecendo essa relação de mútua destruição. Neon Genesis Evangelion apresenta uma estrutura espacial e social claustrofóbica em que é a cidade que devora a sociedade desesperada pela sobrevivência, tornando-a refém de sua estrutura espacial. São essas relações que dão título à pesquisa, ressaltando a disparidade nas abordagens das relações sociais e tecnológicas representadas nos animes analisados.

Tecnologia

Conforme citado anteriormente, as duas obras analisadas exploram o uso e os impactos da tecnologia, oferecendo visões dissonantes acerca de sua relação com a humanidade, sociedade e futuro. Através de diversos aspectos da tecnologia, esses dois

universos apresentam uma reflexão sobre o papel da inovação em um mundo em constante mudança e os possíveis desdobramentos sociais em ambientes extremos.

Em Akira, o elemento mais perturbador é a tecnologia biológica. A ideia do pós-humano está presente na obra uma vez que engloba “[...] a construção do corpo como parte de um circuito integrado de informação e matéria que inclui componentes humanos e não humanos [...]” (SANTAELLA, 2003, p.192). A manipulação genética e a experimentação com seres humanos ultrapassam os limites éticos, resultando em habilidades psíquicas extremas e transformações corporais grotescas. Brown (2010) aponta que em Akira há a formação de uma monstruosidade híbrida, caracterizada pela mistura de partes animais, vegetais e metais. Essa perversão da ciência reflete uma obsessão pelo poder e controle, onde os limites da humanidade são testados sem consideração pelas consequências.

Braidotti (2013) levanta a questão de as tecnologias biológicas serem impulsionadas pelo capitalismo e se mostrarem como uma forma perversa de pós-humanismo, que visa a produção e a manipulação do biológico em prol do comércio, o que pode ser aplicado ao anime Akira. Evangelion também explora um pouco a respeito de tecnologias biológicas, mas o enfoque é em uma biologia de seres extraterrestres que são as sementes originárias de vida, transformando a narrativa em uma ficção científica mais distante da realidade que Akira.

A ênfase na tecnologia militar, incluindo veículos e armas avançadas, é outra característica marcante, revelando uma sociedade em constante estado de tensão e guerra. Neo-Tóquio, a metrópole moderna e densamente tecnológica com seus arranha-céus, telas gigantes, e infraestrutura de transporte complexa, representa a ambição e o caos social da época. No entanto, a tecnologia em Akira muitas vezes leva a consequências negativas como destruição, corrupção e desumanização.

Em contraste, Neon Genesis Evangelion apresenta uma abordagem mais matizada da tecnologia. Os Evas são robôs biomecânicos, uma fusão de tecnologia, biologia, e misticismo, existências que podem ser colocados no conceito de pós-humano explorado neste trabalho a partir de Braidotti (2013) e Santaella (2003). Tóquio-3, equipada com tecnologias defensivas únicas, como edifícios retráteis e armas de grande escala, é uma construção claustrofóbica, que aprisiona os seus habitantes, reféns da metrópole e vítimas dos próprios Evas que causam destruição mesmo ao defender a humanidade.

A tecnologia médica, usada para tratar e monitorar os pilotos de Eva e outras pessoas afetadas pelos conflitos com os Anjos, ilustra o desejo de cura e compreensão em meio ao caos. A tecnologia reflete temas de isolamento, controle, e potencial para catástrofe, mostrando que mesmo as invenções projetadas para defesa também podem ser utilizadas para oprimir a população.

Ao comparar as duas obras Akira se caracteriza pela manipulação e corrupção do corpo humano através da tecnologia biológica, já Evangelion explora uma simbiose mais complexa entre máquina e humano, projetada de uma codependência frente a ameaças externas. Enquanto a tecnologia militar em Akira é mais centrada na agressão, em Evangelion é direcionada para defesa e proteção, embora exista a corrida armamentista e a competição entre os governos de outros países na trama.

Akira retrata a relação humana de exploração da tecnologia como algo corrupto e destrutivo, movido pela ambição e pelo capitalismo. Evangelion apresenta uma visão pautada pelo controle, onde a tecnologia pode ser tanto uma salvadora quanto uma ameaça. Ambas as obras servem para refletir os possíveis desdobramentos do desenvolvimento tecnológico, questionando o comportamento do ser humano em um mundo cada vez mais dominado pela tecnologia e a sua relação com ela.

Atmosfera e estética

As metrópoles Tóquio-3 de Neon Genesis Evangelion e Neo-Tóquio de Akira são dois construtos de paisagens urbanas impregnadas de tecnologias e dilemas identitários, que emergem das complexas relações pós-humanistas presentes em suas narrativas. Ambas as cidades, embora inseridas em um contexto futurista exibem atmosferas, estéticas e simbolismos dissonantes, articulando diferentes preocupações e perspectivas sobre a interação entre tecnologia, sociedade e a identidade.

A estética de cada metrópole transcende a simples manifestação visual, atuando como um elemento-chave na trama, alinhando-se e amplificando as temáticas e filosofias intrínsecas a cada obra. Estas cidades não são meras representações estáticas; elas emergem como espelhos de suas respectivas sociedades, funcionando como organismos vivos e personagens autênticos nas narrativas em que estão inseridas, dotadas de personalidade e significado próprios.



Figura 1. Captura de Tela de Tóquio-3 feita a partir da abertura de Neon Genesis Evangelion.

Tóquio-3 (ver Figura 1) é uma cidade mergulhada em uma atmosfera única, simultaneamente marcada por uma constante tensão de preparação e defesa e por uma normalidade superficial que permeia a vida cotidiana. Essa dualidade é evidenciada em sua estética meticulosamente planejada, na qual prédios modernos e futuristas, limpos e bem organizados, destacam a tecnologia avançada da cidade. Um exemplo impressionante dessa tecnologia é a capacidade dos edifícios de se retraírem para o subsolo, uma inovação engenhosa concebida para proteção.

Essa face ultramoderna de Tóquio-3 é, contudo, apenas uma parte da narrativa. Existe um contraste intrigante e por vezes desconcertante entre a aparência polida e metropolitana e as áreas assoladas pelos combates constantes. Essas zonas de destruição, evidentes nas crateras e nos escombros, revelam a fragilidade que se esconde por trás da fachada de invulnerabilidade, servindo como lembretes constantes da possível obliteração.

Tóquio-3 é mais do que uma simples configuração geográfica; é um símbolo, o último reduto da humanidade em um mundo à beira do apocalipse. Representa a complexa

dualidade da existência humana em um cenário pós-cataclísmico, onde a vida cotidiana prossegue em sua rotina habitual, embora sempre à sombra de uma destruição potencial. As pessoas vivem, trabalham e se divertem, mas com a consciência de que tudo pode mudar a qualquer momento.

Esta metrópole se torna um microcosmo da condição humana na narrativa, refletindo as aspirações de uma sociedade que luta para manter sua humanidade e dignidade frente à possível aniquilação. A estética da cidade, com sua arquitetura inovadora e planejamento urbano avançado não é apenas uma representação visual, mas uma metáfora para a delicada teia de normalidade e medo que define a vida nela.



Figura 2. Captura de Tela de Neo-Tóquio feita a partir do filme Akira.

Neo-Tóquio (ver figura 2) é uma cidade decadente marcada pelas tensões sociais, violência e desigualdade social. A atmosfera é opressiva e instável, marcada por agitação e desespero. A estética espacial é suja, apinhada e desordenada, com a tecnologia onipresente, embora desgastada e malcuidada. Há uma mistura de brilho high-tech com ruína e decadência, sugerindo uma sociedade que perdeu o rumo, com sua tecnologia avançada servindo apenas para amplificar seus problemas subjacentes. Neo-Tóquio é um símbolo de uma civilização que falhou em seu próprio progresso, onde a promessa da inovação foi corrompida e desviada.

A estética limpa e futurista de Tóquio-3 contrasta fortemente com a sujeira e a deterioração de Neo-Tóquio, com uma mantida meticulosamente e a outra negligenciada. Em termos de simbolismo, ambas as cidades servem como metáforas para temas mais amplos, mas enquanto Tóquio-3 representa a fragilidade e resistência da humanidade, Neo-Tóquio fala da decadência social e moral. Ambas as metrópoles são representações ricas e complexas de futuros possíveis, cada uma com sua própria identidade e mensagem. Elas são mais do que apenas cenários; são personagens em suas próprias histórias, fundamentais para entender as obras em que existem e as funcionalidades espaciais de cidades distópicas em narrativas de ficção científica.

Tabela comparativa

A fim de fornecer uma visão clara e acessível dos temas e elementos analisados, um quadro comparativo foi elaborado, sintetizando a análise entre as duas obras notáveis. Este quadro não apenas destaca os principais contrastes e semelhanças encontrados, mas também serve como um guia visual para entender melhor a interligação dos aspectos analisados. A construção da tabela serve como uma ponte entre a análise minuciosa realizada e o leitor, tornando os resultados do estudo mais tangíveis ao possibilitar a visualização resumida dos principais aspectos de cada construto espacial e narrativo utilizado nas tramas dos animes.

Aspecto	Tóquio-3	Neo-Tóquio
Estrutura Urbana	Minuciosamente planejada para ser resistente a desastres, moderna, edifícios retráteis e falsa sensação de normalidade.	Caótica e densa, com sinais visíveis de degradação e desordem, marcada por ruínas devido a reconstrução após a guerra.
Dinâmica Social	Tensão entre normalidade e defesa, união dos habitantes, controle governamental.	Decadência social, marginalização, violência e rebeldia
Tecnologia	Tecnologias biológicas e militares voltadas para a defesa, corrida armamentista. Utilizadas para controlar e defender.	Tecnologias biológicas e militares, modificando o espaço e experiências com humanos. Utilizadas para oprimir.

Atmosfera e estética	Futurista, limpa, bem planejada, claustrofóbica pelo controle excessivo.	Estética pós-apocalíptica, sombria, desordenada, devastada, desolada, gótica.
----------------------	--	---

Referências bibliográficas

AMARAL, A. A Metrópole e o Triunfo Distópico: A Cidade como Útero Necrosado na ficção Cyberpunk. *Intexto*, nº 13, dezembro de 2008, p. 88-102, <https://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/4211>.

AMARAL, A. Visões Perigosas: Para uma genealogia do cyberpunk. *E-Compós*, 6. 2006. <https://doi.org/10.30962/ec.81>

ANNO, H.; TSURUMAKI, K.; MASAYUKI. **Rebuild of Evangelion 1.0: You Are (Not) Alone**. Japão: TV Tokyo, 2007.

BRAIDOTTI, Rosi. **The Posthuman**. Cambridge: Polity Press, 2013.

BROWN, S. T. **Tokyo Cyberpunk: Posthumanism in Japanese Visual Culture**. Nova Iorque: Palgrave Macmillan, 2010.

LEMOS, A. Ficção científica cyberpunk: o imaginário da cibercultura. *Conexão – Comunicação e Cultura*, UCS, Caxias do Sul, v. 3, n. 6, p. 9-16, 2004.

MAURER, Yael; KOREN-KUIK, Meyrav (Eds.). **Cityscapes of the Future**. Leiden: Brill, 2018.

GAINAX, Tatsunoko Production. **Neon Genesis Evangelion**. Direção de Hideaki Anno. Produzido por Toshimichi Ōtsuki. Japão: TV Tokyo, 1995-1996.

ÔTOMO, K. **Akira**. Japão: Tokyo Movie Shinsha, 1988.

SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.