

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

João Marciano Neto

**O Fantasma em Neo Tokyo: Uma investigação transmidiática da ficção *cyberpunk*
japonesa em contexto de transculturação**

Bauru
2024

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube,
14-01 - Vargem Limpa. Bauru - SP - Brasil Fone: 14 3103-6057 - e-mail spg.faac@unesp.br

www.faac.unesp.br

JOÃO MARCIANO NETO

O Fantasma em Neo Tokyo: Uma investigação transmidiática da ficção *cyberpunk* japonesa em contexto de transculturação

Dissertação apresentado por João Marciano Neto ao Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (Unesp), Campus de Bauru, como requisito para obtenção do título de Mestre em Comunicação, sob a orientação do Prof. Dr. Laan Mendes de Barros.

Bauru

2024

M319f Marciano Neto, João

O Fantasma em Neo Tokyo : Uma investigação transmidiática da
ficção cyberpunk japonesa em contexto de transculturação / João
Marciano Neto. -- Bauru, 2024
164 p. : tabs., fotos

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista (UNESP),
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru
Orientador: Laan Mendes de Barros

1. Cyberpunk. 2. Transmídia. 3. Transculturação. 4. Japão. 5.
Cultura Pop. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Universidade
Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru.

Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

IMPACTO ESPERADO NA SOCIEDADE COM A PESQUISA

Português

A pesquisa corrobora com a valorização dos quadrinhos e da animação enquanto mídias relevantes para os estudos da comunicação midiática, tratando-se de veículos capazes de expressar complexos valores ideológicos e proporcionar uma ampla discussão sobre a produção de sentidos. Através de uma abordagem interdisciplinar, promove o diálogo do campo da comunicação com outras áreas de conhecimento e com objetos de interesse popular provenientes da cultura pop. Os resultados, por fim, almejam incentivar o acolhimento de outros regimes sensíveis e a reflexão sobre formas de assimilação e disputas no contexto do mercado globalizado do entretenimento midiático.

English

The research corroborates the appreciation of comics and animation as relevant media for studies of media communication, as they are vehicles capable of expressing complex ideological values and providing a broad discussion on the production of meanings. Through an interdisciplinary approach, it promotes the dialogue between the communication studies and other areas of knowledge and with objects of popular interest from pop culture. Ultimately, the results aim to encourage the acceptance of other sensitive regimes and the reflection on forms of assimilation and disputes in the context of the globalized market of media entertainment.



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

Câmpus de Bauru



ATA DA DEFESA PÚBLICA DA DISSERTAÇÃO DE Mestrado de JOÃO MARCIANO NETO, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO, DA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN - CÂMPUS DE BAURU.

Aos 27 dias do mês de agosto do ano de 2024, às 09:00 horas, por meio de Videoconferência, realizou-se a defesa de DISSERTAÇÃO DE Mestrado de JOÃO MARCIANO NETO, intitulada **O Fantasma em Neo Tokyo: Uma Investigação transmidiática da ficção cyberpunk japonesa em contexto de transculturação**. A Comissão Examinadora foi constituída pelos seguintes membros: Professor Doutor LAAN MENDES DE BARROS (Orientador(a) - Participação Presencial) do(a) Departamento de Comunicação Social / Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação de Bauru, Prof. Dr. GUSTAVO SORANZ GONÇALVES (Participação Presencial) do(a) Departamento de Comunicação Social / Câmpus de Bauru, Professora Doutora ADRIANA DA ROSA AMARAL (Participação Virtual) do(a) Programa de Pós-Graduação em Comunicação / Universidade Paulista. Após a exposição pelo mestrando e arguição pelos membros da Comissão Examinadora que participaram do ato, de forma presencial e/ou virtual, o discente recebeu o conceito final: Aprovado. Nada mais havendo, foi lavrada a presente ata, que após lida e aprovada, foi assinada pelo(a) Presidente(a) da Comissão Examinadora.

Professor Doutor LAAN MENDES DE BARROS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Finance Code 001.

JOÃO MARCIANO NETO

O Fantasma em Neo Tokyo: Uma investigação transmidiática da ficção *cyberpunk* japonesa em contexto de transculturação

Área de concentração: Comunicação

Linha de pesquisa: Produção de Sentido na Comunicação Midiática

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Laan Mendes de Barros (presidente e orientador)
UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
(UNESP)

Prof^a Dr.^a Adriana da Rosa Amaral
UNIVERSIDADE PAULISTA (UNIP)

Prof^o Dr. Gustavo Soranz Gonçalves
UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
(UNESP)

Bauru, 27 de agosto de 2024

Dedico este trabalho ao meu avô Plínio, que em 2019 nos deixou para observar os astros mais de perto.

Dedico também à minha mãe, Maria Elisa, a mulher mais determinada que conheço.

AGRADECIMENTOS

Início agradecendo à Unesp por todas as oportunidades e pela afetuosa experiência em minha formação intelectual e acadêmica, ampliando meus horizontes e pensamento crítico. Ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação pela qualidade e atenção de seu corpo docente e de sua equipe técnica-administrativa, constituído por pessoas que se demonstraram sempre receptivos e competentes. Por extensão agradeço a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pois na ausência de seu financiamento esta dissertação e minha profissionalização não seriam possíveis, tendo-me como prova e testemunha que investimentos em educação e pesquisa fazem a diferença.

Agradeço à minha mãe, Maria Elisa, pelo encorajamento e constante suporte, principalmente nos momentos de insegurança, em seguir carreira acadêmica. Por sempre ter sido uma inspiração e uma das pessoas mais inteligentes e sagazes que conheço, acreditando no meu potencial mesmo quando duvido de minhas capacidades. Exemplo de força e perseverança, de amor à vida e do valor do conhecimento.

Agradeço ao meu orientador Laan, a quem devo muito do meu aprendizado, pela compreensão e paciência ímpares e por me apresentar nessa parceria um meio acadêmico humano e a riqueza de se trabalhar com produções midiáticas através de uma comunicação sem anestesia. Por também acreditar no potencial de minha pesquisa mesmo quando ela rumou por caminhos não convencionais e ameaçava tomar proporções impraticáveis, guiando-me e provocando-me até a última linha desta dissertação para extrair o meu melhor.

Às professoras Adriana Amaral e Larissa Pelúcio e ao professor Arlindo Rebechi, cujas contribuições e conselhos foram fundamentais para a confecção desta dissertação.

Às minhas irmãs Maria Carolina e Maria Gabriela, ao meu irmão Marco Antônio, e minha avó Sônia por todo o suporte ao longo dessa trajetória, permitindo-me o tempo necessário para me dedicar à pesquisa.

À minha comadre Fernanda, pelos auxílios e trocas, os longos desabafos e pela honraria de me fazer padrinho de Diadorim. Também agradeço aos meus amigos Adriano, Áquila, Dante, Denis, Geilane, Guilherme Sarmiento, Jéssica, Melissa, Paloma, Paola, Rodolfo e todos os demais não citados pelas respectivas ajudas na confecção do projeto que se tornou esta dissertação e ao longo da realização deste trabalho.

MARCIANO NETO. João. **O Fantasma em Neo Tokyo: Uma investigação transmidiática da ficção *cyberpunk* japonesa e contexto de transculturação.** 2024. Folhas. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Universidade Estadual Paulista, sob orientação do Prof. Dr. Laan Mendes de Barros, 2024.

RESUMO

A pesquisa busca compreender o processo de transculturação do gênero de ficção científica *cyberpunk* na mídia japonesa, investindo em uma abordagem transmidiática. Para isso, atenta-se aos fenômenos de intercâmbio e convergência midiáticas, compreendendo no processo os gêneros — em sua ordem semântica-pragmática— dentro do fenômeno da midiaticização um ambiente plural e polifônico, diferente das projeções de homogeneização das visões tradicionais sobre globalização, de maneira que regimes sensíveis periféricos em comparação às principais indústrias culturais não são subjugados, mas se apropriam e reprogramam as referências a partir de seus valores ideológicos e perspectivas estéticas. Desse modo, institui-se uma abordagem interdisciplinar, aproveitando as teorias interculturais de García Canclini e Octavio Ianni. Dentro dos estudos midiáticos, tomamos como ponto de partida as teses de Muniz Sodré e Henry Jenkins sobre como a vivência midiática fomenta a formação de comunidades, além de compreender os processos de transposição e convergência que ampliam a experiência com universos ficcionais e demais objetos estéticos provenientes do entretenimento. Não se limitando à perspectiva cultural, aborda-se a questão da apropriação pelo viés da reprogramação e ressignificação dos objetos conceituado por Nicolas Bourriaud. Metodologicamente adotamos a análise do discurso em uma linha mais próxima da de Michel Pêcheux para mapear as idiosincrasias do *cyberpunk* japonês, porém, optamos em trazer em nosso referencial pesquisadores da cultura japonesa e teóricos asiáticos visando a melhor contextualização e interpretação, dos quais destacamos as contribuições de Jane Chin Hyun Park, Renato Ortiz, Kawai Hayao, Han Byung-Chul, Iwabuchi Koichi, Katō Shūichi, Tatsumi Takayuki. Além de Roberts Matthews, com sua pesquisa voltada à ficção científica japonesa.

Palavras-chaves: *Cyberpunk*; Transmídia; Transculturação; Japão; Produção de Sentido; Cultura pop.

ABSTRACT

The research aims to understand the process of transculturation of the cyberpunk science fiction genre in Japanese media, investing in a transmedia approach. To this end, paid attention is paid to the phenomena of media exchange and convergence, understanding in the process the genres — in their semantic-pragmatic order — within the phenomenon of mediatization a plural and polyphonic environment, different from the projections of homogenization of traditional views on globalization, of in a way that sensitive peripheral regimes in comparison to the main cultural industries are not subjugated, but appropriate and reprogram references based on their ideological values and aesthetic perspectives. In this way, an interdisciplinary approach is established, using the intercultural theories of García Canclini and Octavio Ianni. Within media studies, we take as a starting point the theses of Muniz Sodré and Henry Jenkins on how media experience fosters the formation of communities, in addition to understanding the processes of transposition and convergence that expand the experience with fictional universes and other aesthetic objects from entertainment. Not restricting ourselves to the cultural perspective, the issue of appropriation is addressed from the perspective of reprogramming and resignifying objects, as conceptualized by Nicolas Bourriaud. Methodologically, we adopted discourse analysis in a line closer to that of Michel Pêcheux to map the idiosyncrasies of Japanese cyberpunk, however, we chose to bring into our framework researchers of Japanese culture and Asian theorists aiming for better contextualization and interpretation, of which we highlight the contributions by Jane Chin Hyun Park, Renato Ortiz, Kawai Hayao, Han Byung-Chul, Iwabuchi Koichi, Katō Shūichi, Tatsumi Takayuki, and Roberts Matthews, with his research focused on Japanese science fiction.

Keywords: Cyberpunk; Transmedia; Transculturation; Japan; Production of Meanings; Pop Culture.

Okay... Let's see. I guess that I'm confused again. Am I here, or am I there? I don't know... Over there, I'm everywhere, I know that... But here is connected to over there, is that right? But then, where is the real me after all is said and done? Oh, there is no real me, I guess that's it. I only exist inside those people aware of my existence. But what about this me that I can hear talking right here and now? It's me, isn't it? This me that I hear talking... Who is it? Who's me?

— Serial Experiments Lain

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
Capítulo 1. CYBERPUNK, UMA ALUCINAÇÃO NÃO TÃO CONSENSUAL	15
1.1. Estado da Arte.....	15
1.2. Entre definições: ficção científica.....	17
1.3. Uma Breve História da Ficção Científica	23
1.4. 20 Minutos no Futuro: <i>Cyberpunk</i>	28
1.5. Pós- <i>Cyberpunk</i> ou <i>Cyberpunk 2.0</i> ?.....	35
1.6. Techno-orientalismo e Japão no <i>Cyberpunk</i>	26
Capítulo 2. GÊNEROS NARRATIVOS ENQUANTO KOINÉ.....	32
2.1. Gêneros narrativos como objetos de pesquisa	44
2.2. A prática dos gêneros.....	47
2.3. A discursividade e os gêneros narrativos.....	51
2.4. A questão da cultura no discurso	56
2.5. <i>Soft Power</i> e <i>Cool Japan</i>	60
Capítulo 3. IITOKODORI: ENTENDENDO O JAPÃO PELA APROPRIAÇÃO.....	64
3.1. Antropofagia cultural japonesa	65
3.2. Localizando pela cultura pop	69
3.3. Convergência pop japonesa: a importância do <i>mangá</i> e do <i>anime</i>	77
3.4. Marcas de duas poéticas japonesas	85
Capítulo 4. NAVEGANDO NO CYBERPUNK JAPONÊS.....	92
4.1. Uma brevíssima introdução à ficção científica japonesa.....	93
4.2. Identificando o <i>cyberpunk</i> nipônico.....	99
4.3. Notas sobre o <i>cyberpunk</i> japonês extremo	102
4.4. O <i>cyberpunk</i> japonês “moderado”, uma questão de programação	105
4.5. A heroína no <i>cyberpunk</i> japonês.....	107
4.6. Distopia biopolítica.....	115
4.7. Pós-humanismo zen	123
CONSIDERAÇÕES E REFLEXÕES FINAIS.....	132
REFERENCIAL TEÓRICO.....	139
OBRAS CITADAS.....	155
Literatura.....	155
Quadrinhos.....	156
Audiovisual.....	157

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

FIGURAS

Imagem 1: Capa de uma edição da revista <i>Amazing Stories</i> (esq.); Pôster do filme <i>O Planeta Proibido</i> (1956) (dir).....	25
Imagem 2: Max von Sydow no papel de Imperador Ming no filme <i>Flash Gordon</i> (1980).....	38
Imagem 3: Techno-orientalismo no universo do videogame <i>Cyberpunk 2077</i> (2020).....	40
Imagem 4: Em <i>Eles Vivem</i> (1988), os discursos ideológicos dominantes têm sua onipresença explicitada e se revelam difundidos por uma classe alienígena infiltrada.....	52
Imagem 5: <i>Meus Vizinhos, Os Yamadas</i> (1999), comédia de costumes centrada em uma família japonesa de classe média.....	63
Imagem 6: Detalhe da gravura <i>Li II</i> (esq.), de H.R. Giger, e quadro do mangá <i>BLAME!</i> (dir.), de Nihei Tsutomu. O modo de retratar a fusão entre orgânico e mecânico aponta a influência de Giger na obra japonesa.....	72
Imagem 7: Wagakki Band, conjunto musical de metal que mescla à estética importada elementos folclóricos japoneses.....	75
Imagem 8: Trecho do videoclipe <i>Doom Dance</i> (acima) em comparação com a cena de <i>Dominion Tank Police</i> (abaixo).....	77
Imagem 9: <i>Kamen Rider</i> , universo que nasce no tokusatsu (esq.) e se expande no mangá (dir.).....	80
Imagem 10: Pai da protagonista testando computador em <i>Serial Experiments Lain</i> , tendo como referência os aparelhos dos anos 1990.....	82
Imagem 11: Programa em execução no primeiro episódio de <i>Serial Experiments Lain</i> , enquadramento simula a tela do computador.....	83
Imagem 12: Estilo mangá no visual novel (videogame de narrativa) de ficção científica <i>Steins;Gate</i>	84
Imagem 13: <i>Avalon</i> , cyberpunk de corpo ocidental e “software” japonês.....	90
Imagem 14: <i>Godzilla</i> , do trauma atômico à impotência diante grandes desastres.....	94
Imagem 15: Tachikoma lendo por hobby em <i>Ghost in the Shell: S.A.C.</i>	98
Imagem 16: <i>Battle Angel Alita</i> e o planeta que vive dos restos do Primeiro Mundo em órbita.....	101
Imagem 17: Céu cyberpunk em <i>Death Powder</i> (1986).....	103
Imagem 18: Ero-guro e a “nova carne” de metal em <i>Testuo</i> (1989).....	104
Imagem 19: Knight Sabers, as heroínas de aluguel de <i>Bubblegum Crisis</i>	106
Imagem 20: Armitage, uma das heroínas cyberpunk japonesas.....	112
Imagem 21: Três das várias reconfigurações de Cibo ao longo do mangá <i>BLAME!</i>	125
Imagem 22: Alice ajuda Lain a reconhecer a própria existência.....	127
Imagem 23: Kusanagi e Mestre se veem um pelos olhos do outro.....	130
Imagem 24: Primeiro e último plano da apresentação da fusão de Kusanagi e Mestre.....	131

TABELAS

Tabela 1 — Listagem dos protagonistas da ficção <i>cyberpunk</i> japonesa “moderada” com detalhamento de gênero e cupação.....	109
---	-----

INTRODUÇÃO

É preciso confessar que a origem desta pesquisa é um tanto inusitada. Em meados de 2015, durante minha graduação em Cinema pela Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, assisti pela primeira vez o documentário de Wim Wenders *Tokyo-Ga* (1985), onde vendo as paisagens noturnas da capital japonesa fui acometido por uma estranha e imediata associação daquelas imagens ao universo *cyberpunk*. Desde então, a ideia de investigar o gênero foi amadurecendo e modificada inúmeras vezes antes de se materializar no presente escopo. Além dos comentários e sugestões recebidas ao longo do caminho, parte da decisão se deu pelos fatos de que a maioria do meu contato com o gênero se deu por meio das animações e quadrinhos japoneses e por identificar uma carência de se observar o *cyberpunk* japonês por suas peculiaridades próprias, ou melhor, devido a uma atenção diminuta em comparação à extensa bibliografia produzida sobre o *cyberpunk* realizado nos países anglófonos, enfaticamente nos Estados Unidos. Hoje já são mais comuns as investigações sobre as produções midiáticas asiáticas devido à popularização global da cultura pop japonesa e coreana, porém restam objetos e fenômenos anteriores que ainda possuem grande potencial de exploração.

Em sua própria investigação do *cyberpunk*, Horacio Moreno (2003) faz duas sugestões que atravessam todo o pensamento aqui desenvolvido. A primeira é a de que o *cyberpunk* é um fantasma semiótico, conceito original de William Gibson apresentado no conto *The Gernsback Continuum*, onde as imagens de um futuro especulado se sobrepõem no presente e de modo a contaminá-lo. É o que creio ter acontecido com as cenas de *Tokyo-Ga* e com nosso modo de vida presente, onde inteligências artificiais já estão substituindo funções criativas, eleições e afetos são conduzidas por algoritmos de redes sociais, chips no cérebro são testados, países asiáticos despontam como influências culturais e potências tecnológicas, e tudo isso em meio a uma crise climática sem precedentes. Fatidicamente o presente é *cyberpunk*. A segunda posta é de que um dos grandes temas do *cyberpunk* é o casamento, isto é, a união de duas instâncias: o artificial e o humano, o oriental e o ocidental, etc. Nessa lógica, somos convidados a rejeitar premissas de pureza já que o gênero está repleto de figuras e paisagens híbridas, de amálgamas que se repetem e produzem diferenças. Diferença essa que nos interessa.

Como apontado por Jenkins, reconheço-me como mais um desta leva de indivíduos híbridos que são o aca-fans, o fã que se torna acadêmico, e talvez nem fosse possível ser diferente. Embora meu grande interesse seja o terror, a ficção científica é um dos vínculos de afeto em minha família: um dos poucos momentos que meu avô conseguia ter com minha mãe era assistir a *Jornadas nas Estrelas (Star Trek)* de noite na televisão; e minha mãe, fã de *Star Wars* desde a época em que aqui no Brasil era conhecido como *Guerra nas Estrelas*, nos somou ao seu rito de assistir e se empolgar com os filmes do universo de George Lucas. Além do mais, uma das maiores e talvez pouco reconhecidas heranças vindouras do primeiro editor de ficção científica da história, Hugo Gernsback, é justamente essa indissociabilidade entre fã e pesquisador do gênero. Ou seja, há prazer e paixão dentro do campo, o que não significa a ausência de uma visão crítica, mas demanda uma licença retórica, assim como os estudos sobre gêneros narrativos solicitam para a empiria necessária.

Visando estabelecer um ponto de partida comum para a discussão, no primeiro capítulo, portanto, tratamos sobre as tentativas de definições da ficção científica e suas transformações e difusão midiática ao longo da história de maneira a se evitar centralizar o gênero na literatura e na produção estadunidense, entrando em seguida na apresentação do *cyberpunk* e sua relação com o Japão.

O segundo capítulo concentra-se nas formas de se pensar e investigar os gêneros. Afinal, trabalhar com gêneros é um desafio uma vez que estamos lidando com abstrações e convenções, com a fluidez do sentido. Fora estabelecer as vantagens de abordá-los pela dimensão discursiva, especialmente para lidarmos com obras japonesas que não raramente são alvo de dúvidas sobre sua comunicação de valores e características culturais.

No terceiro, abordamos a apropriação, prática que se revela fundamental ao se refletir a partir dos conceitos de apropriação e transculturação sobre os fenômenos da cultura midiática, a cultura pop diante a globalização dos mercados, e entender a cultura japonesa, muitas vezes tratada como tradicionalista e isolada quando, na realidade, trata-se de uma cultura bastante assimilativa.

Por fim voltamos nosso olhar ao *cyberpunk* japonês no quarto capítulo, mapeando suas particularidades mais importantes na diferenciação do *cyberpunk* anglófono, estabelecendo critérios sobre as obras utilizadas na investigação, contextualizando elementos culturais importantes e almejando nesse processo chegar ao que pode ser compreendido de divergência mais expressiva na reformulação do gênero dentro de outro cenário cultural.

Os nomes dos autores e artistas citados, identificados durante a pesquisa como naturais de países do Extremo Oriente, foram redigidos em seu sentido original, de modo que o sobrenome antecede o nome próprio. Os de origem japonesa em particular encontram-se escritos dentro do sistema escrita romaji, que adapta a fonética japonesa ao alfabeto latino. Nomes de personagens fictícios não receberam o mesmo tratamento.

Capítulo 1

CYBERPUNK, UMA ALUCINAÇÃO NÃO TÃO CONSENSUAL

A ficção científica é um campo que por essência já desafia o binarismo cultural ao conciliar ciência e arte, sendo também o gênero em maior sintonia com o mundo contemporâneo, onde viagens espaciais, robôs, inteligência artificial e manipulação genética já são realidade. Não deveria surpreender, portanto, a existência de um vasto campo transdisciplinar que engloba uma comunidade bastante ativa, porém, há um século atrás a ficção científica não despojava do prestígio que possui hoje, ou sequer era reconhecida como expressão artística legítima. Compreender o histórico do gênero é mais do que uma tarefa de contextualização, é reconhecer e se ver diante legados e disputas que pautam sua discussão. Logo, quando se aterrissa no *cyberpunk*, indiferente dos nossos objetivos, é impossível fugir da pergunta “O que é ficção científica?”

Permitindo-nos brevemente uma abordagem mais enciclopédica, neste capítulo iremos expor como a variedade de definições fazem da ficção científica um gênero versátil, procurando demonstrar como sua presença em diversas mídias construíram nossa percepção, e como isso impacta o debate sobre o *cyberpunk*.

1.1. Estado da Arte

Ao pesquisar por *cyberpunk* no catálogo de teses e dissertações da CAPES¹ encontramos 26 resultados divididos entre as áreas de conhecimento de Comunicação e de Letras. Tal resultado demonstra que o tema, apesar de um crescimento de interesse na última década, ainda carece de investigação, representando uma oportunidade para desenvolvê-lo e apresentar novas perspectivas. As contribuições em ambas as áreas de conhecimento são importantes para a discussão, mas concentrando-nos na área de Comunicação, destacamos quatro trabalhos com que mais nos aproximamos:

A construção do imaginário Cyber: Willian Gibson, Criador da Cibercultura (2004). dissertação de mestrado de Fábio Fernandes, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, também disponível em livro pela Editora Anhembi Morumbi. Neste trabalho, o autor demonstra como o escritor *cyberpunk* William Gibson desenvolve a ideia de aldeia global de McLuhan

¹ <https://catalogodeteses.capes.gov.br/>

para apresentar em suas obras o mundo interconectado e suas novas relações. Ademais, como os livros de Gibson serviram de base para a construção identitária da cibercultura, seu imaginário no senso comum, e como reproduz suas dinâmicas na ficção.

Visões perigosas: Uma arque-genealogia do cyberpunk - Do romantismo gótico às subculturas. Comunicação e cibercultura em Philip K. Dick (2005), tese de doutorado de Adriana Amaral, da Pontifícia Universidade Católica de Rio Grande do Sul. Nessa investigação, publicada como livro pela Editora Sulina, Amaral traça as influências estilísticas e do imaginário *cyberpunk* desde os primórdios da ficção científica, ancorando sua gênese a partir dos diálogos com a literatura pós-modernista de Philip K. Dick. Não se limitando à literatura, ela apresenta como essa influência se manifesta através da cibercultura e em demais subculturas variantes, no cenário musical e nas adaptações cinematográficas de K. Dick.

Comunicação, Tecnologia e Identidade: Ficção e narrativa nas animações Neon Genesis Evangelion e Ghost in the Shell (2016), dissertação de mestrado de Roberto Francisco Fideli Causo, da Faculdade Cásper Líbero. Nessa análise das animações referidas no título, Causo aborda os problemas da identidade e da memória presentes nas narrativas *cyberpunk*, emendando no processo o uso de simbolismos religiosos apropriados pela ficção científica japonesa em seu recorte para esse fim.

A relação de apropriação do corpo nos quadrinhos e no cinema de ficção científica cyberpunk nos Estados Unidos e Japão (2020), dissertação de mestrado de Lucas Bernardo Reis, da Universidade Federal de Ceará. Nela, Reis se utiliza do tema do corpo para identificar a diferença de tratamento entre o *cyberpunk* anglófono e japonês tomando como base os filmes *Blade Runner* e *Tetsuo*, identificando no *cyberpunk* japonês determinadas heranças culturais e artísticas locais. Tal recorte, todavia, deixa de abordar outras questões, visto que o autor realiza a análise sob a perspectiva da apropriação ao invés da interculturalidade, ou seja, em um vetor de influência de mão única.

No campo dos estudos japoneses nos Estados Unidos, deparamo-nos entre inúmeros trabalhos destinados a compreensão de como o *cyberpunk* reproduz e articula novas visões orientalistas do leste asiático, valendo mencionar os de Leonard Patrick Sanders (2000) e Jane Chi Hyun Park (2004), o primeiro atendo-se as obras do escritor William Gibson e o segundo, ao filme *Blade Runner*. Sanders representa a perspectiva de uma reprodução subversiva dos estereótipos enquanto Park, uma linha mais crítica sobre o discurso ideológico que se estabelece com tais representações.

Tendo ainda como base o catálogo da CAPES, é expressivo o crescimento do interesse de pesquisas sobre as produções midiáticas asiáticas das vastas possibilidades de abordagens e a atual popularidade que essas produções dispõem hoje, porém, ao que se refere à ficção científica japonesa de modo geral há um grande território que poderia ser mais explorado. Diferente dos acima citados, que em princípio corroboram com nossa leitura de que o *cyberpunk* se modifica em diferentes contextos culturais, o presente trabalho busca dar um passo adiante ao buscar apreender as especificidades do *cyberpunk* japonês: não na ordem de uma comunicação da cultura, embora seja possível, e sim quais discursos, ideologias, valores compartilhados se fazem presentes no processo de transculturação — isto é, a naturalização de um elemento estrangeiro no novo ambiente conforme discutido por Ianni (1996; 2003) — que reprograma e ressignificam esse gênero narrativo tão íntimo à midiatização do mundo.

1.2. Entre definições: ficção científica

A ficção científica é um dos gêneros narrativos dos quais é possível localizar historicamente um intenso e espontâneo debate, algo que poderíamos chamar, tomando certas liberdades, de uma “tradição teórica”. E quando falamos em “tradição” não se trata de exaltação ou mero capricho retórico, menos ainda significa que lidamos com um terreno harmonioso, por onde poderíamos transitar sem se preocupar com tremores ou com os seres que o habitam em segredo. Se nos guiarmos pelas palavras do escritor londrino William Tenn (pseudônimo de Philip Klass), a essência da ficção científica seria a desavença, constituindo-se “o gênero mais briguento que jamais foi visto, na terra ou no mar ou no espaço intergaláctico” (Causo, 2013, p.21)². O diagnóstico de Tenn, ainda que humorístico, se revela bastante preciso quando se faz saber o histórico que o sustenta. Adentrar na ficção científica nos desafia a ir além do senso comum em vários sentidos.

Em *Postmodernist Fiction*, McHale (1987), para quem o gênero seria “baixa arte”, nos apresenta uma das mais interessantes conceitualizações: a ficção científica, em sua relação espiritual com o pós-modernismo, é um gênero *par excellence* ontológico. Para chegar a tal conclusão, McHale distingue a ficção modernista e pós-modernista³ pelo tipo de relação/experiência cognitiva proporcionada. Sendo mais preciso, pelo *dominant*, conceito do

² A declaração, proferida foi realizada durante sua aceitação do título de Autor Emérito no Banquete Nebula da *Science Fiction and Fantasy Writers of America* em 1999.

³ Alinhados a Roberto Causo, também daremos predileção ao termo “pós-modernismo” dado que esse se refere a uma forma de produção estética e intelectual enquanto “pós-modernidade” às condições econômicas e sociais a partir do final do século XX, pela distinção feita por Bran Nicol no ensaio *Postmodernism* publicado em *A Companion to Modernist Literature and Culture* (Bradshaw; Dettmar, 2008).

formalismo russo que pressupõe que cada obra de arte possua um componente nuclear que determine todo o seu foco.

Segundo o autor, a literatura modernista seria aquela preocupada com o saber oculto, o conhecimento a ser descoberto ou revelado —“Como posso interpretar este mundo do qual faço parte? E o que eu sou nele? [...] O que há para ser conhecido?; Quem sabe?”⁴ (McHale, 1987, p.9. Tradução nossa) —, logo epistemológica, tendo como seu maior expoente as histórias de detetive, os romances policiais; na literatura pós-modernista, imperam os questionamentos sobre a natureza do ser, da existência e da realidade —“Que mundo é este? O que está por ser feito nele? Qual dos meus eus deve fazer isso? [...] O que é um mundo?”⁵ (*Ibidem*, p.10. Tradução nossa) —. Para McHale, esse seria o ponto de intercâmbio entre a “verdadeira” literatura pós-modernista e a ficção científica, com notoriedade a partir da década de 1960.

Assim como o pós-modernismo emprestou temas ontológicos da ficção científica, nos últimos anos a ficção científica começou a tomar emprestado do pós-modernismo. Como um gênero subliterário, não canônico, a ficção científica tende inevitavelmente a ficar a trás da literatura canonizada ou da literatura convencional em sua adoção de novos modos literários⁶ (*Ibid*, p.68-69. Tradução nossa).

Apesar de suas opiniões literárias, a perspectiva de McHale nos oferece um ponto de partida para entender não só o gênero, mas a sua história crítica-acadêmica em si. Toda investigação e análise das origens e desenvolvimento, de suas propriedades, estruturas, limites e objetivos são em seu íntimo ontológicas por se tratarem, em diferentes medidas, da continuidade do esforço iniciado já no começo do século XX de atestar a existência da ficção científica como um gênero legítimo e autônomo.

Como Adriana Amaral (2006) nos revela, o primeiro registro do termo Ficção Científica data de 1851, em um ensaio do poeta inglês William Wilson que só veio a ser republicado em 1916, na Suécia. Seu uso como conhecemos hoje só começaria na década de 1920 enquanto sua identidade já se formava muito antes que os teóricos se propusessem a delimitá-la. Desde então, há três categorias gerais para as naturezas das definições do gênero: a dos editores e fãs; dos escritores; e as acadêmicas⁷. No entanto, esta própria divisão se revela

⁴ *How can I interpret this world of which I am a part? And what am I in it? [...] What is there to be known?; Who knows it?* (McHale, 1987, p.9.)

⁵ *“Which world is this? What is to be done in it? Which of my selves is to do it? [...] What is a world?”* (*Ibidem*, p.10.)

⁶ *Just as postmodernism has borrowed ontological motifs from science fiction, so science fiction has in recent years begun to borrow from postmodernism. As a noncanonical, subliterary genre, science fiction has inevitably tended to lag behind canonized or mainstream literature in its adoption of new literary modes* (*Ibid*, p.68-69).

⁷ As distinções que Amaral traz vêm de *Critical terms of science fiction and fantasy: a glossary and guide scholarship* (1996), de Gary K. Wolf .

difusa na prática, afinal o gênero conta com uma cultura participativa desde as colunas de leitores das revistas de Gernsback, sendo comum que leitores se tornem realizadores a partir das apropriações do que consomem e mais adiante editores, além do fato de que hoje muitos teóricos do campo advêm das comunidades de fãs (Roberts, 2018).

É por isso que a discordância que parece estranha em um primeiro contato é ao mesmo tempo lógica. São inúmeros contextos, fatores e níveis de engajamento envolvidos. O investimento que nos soa mais pertinente não seria o de se limitar a apontar as polêmicas, e sim de entendê-las como constituintes desse longo debate que nasce na Literatura e a ela não se restringe. Logo não é possível nos contentarmos com a leitura de McHale. É necessário, inclusive visando nossos objetivos, abordarmos alguns dos postulados mais influentes.

Em uma anedota, Asimov revela que certa vez John Campbell⁸ definiu o gênero como “aquilo que os editores de ficção científica compram”⁹. Provavelmente a resposta de Campbell seja a mais simples e honesta para a questão caso se deseje evitar indagar quais seriam então os critérios dos editores. Mas há perspicácia na suposta evasão de Campbell. Seus critérios eram diferentes dos do inventor e editor tcheco Hugo Gernsback, de modo que provavelmente também não eram homogêneos entre seus contemporâneos e menos ainda com os dos futuros editores da *New Wave* e dos produtores audiovisuais. Ao invés de se pressupor prematuramente a inexistência de critério ou sua aleatoriedade, nos vemos diante do fato de não haver consenso simples sobre a ficção científica

“além do acordo de que é uma forma de discurso cultural (em essência literário, mas nos últimos tempos cada vez mais cinematográfico, televisual, de quadrinhos e relacionado a jogos, eletrônicos ou não) que envolve a concepção de um mundo, de um modo ou de outro, diferenciado do mundo real em que os leitores vivem” (Roberts, 2018, p.39).

De modo geral, há em cada pessoa familiarizada uma noção vaga sobre o que é ficção científica, banalmente identificadas como histórias passadas no futuro, sobre robôs e alienígenas. Uma imagem construída prolificamente pela cultura de massa através de títulos como *Os Jetsons*, *Star Wars*, *Star Trek* e *Doctor Who*, ainda assim “não dispomos de um conceito operatório, capaz de dar conta a priori das características estruturais do gênero” (Sodré, 1973, p.7). O que temos, ou evocamos, é um conjunto de premissas (viagem no tempo,

⁸ Escritor e editor da revista *Analog Science Fiction and Fact* (antes *Astounding Science Fiction*), reconhecido como um dos mais importantes nomes da ficção científica na Era de Ouro.

⁹ O caso é narrado em um dos comentários de Asimov na antologia *O Homem Bicentenário* publicado pela editora Hemus, em 1980.

realidade simulada) e objetos (naves espaciais, pistolas de laser) que nos servem de referência. Tal conjunto Darko Suvin (1988) nomeia como *novum*.

O *novum* é um conceito de grande praticidade, pois evidencia a distinção entre o universo da ficção do mundo real do fruidor através do estranhamento cognitivo¹⁰. Mas há certo fatalismo em procurar resumir a ficção científica a seus objetos, uma vez que induz à desatenção aos apelos afetivos: contagiar com entusiasmo, espantar e até excitar-se sexualmente, coisas que as revistas *pulp* tomavam como regra. Além do mais, objetos e premissas transitam entre os gêneros. Caso contrário teríamos que assumir que todo filme de James Bond é ficção científica, e são várias as tramas de viagem no tempo que recorrem ao mágico.

A primeira definição acadêmica que se tem conhecimento data de 1947, de autoria de James O. Baily no livro *Pilgrims through space and time*, onde o gênero é reconhecido como narrativas sobre invenções e descobertas imaginárias, e suas devidas consequências, que sejam cientificamente possíveis a partir da racionalidade do autor (Cardoso, C., 1998, p.7.), visando mais do que verossimilhança, um pressuposto realismo que nada mais seria do que um intento de imaginário racionalista. De certa maneira, Baily formaliza a visão idealizada de Gernsback, que enxergava na ficção científica (a qual preferia referenciar como *scientifiction*, “cienciaficção”) a vocação para a divulgação de conhecimento: “um romance cativante entremeadado de fatos científicos e visão profética” (Clute; Nicholls, 1993, p.311. Tradução nossa)¹¹. A definição de Gernsback, como revela no editorial da primeira edição de *Amazing Stories* em abril 1926, se faz a partir das obras de Edgar Allan Poe, H.G. Wells e, especialmente, pelo cativante imaginário mecanicista e desbravador de Júlio Verne, cuja influência na mente dos inventores é bem exemplificada por Silva (2008, p.24):

Quando era muito criança, na fazenda Cabangu, em Palmira – hoje Santos Dumont, Minas Gerais – Alberto Santos Dumont se voltava para o céu, sonhando voar. Não havia nada que despertasse mais sua imaginação infantil do que os pequenos balões de papel que as crianças soltavam nas noites de São João. Quando cresceu um pouco, ele descobriu um escritor que deu forma aos seus sonhos de menino: Júlio Verne. Anos depois, já como um consagrado aeronauta em Paris, um extasiado Dumont seria cumprimentado por Verne pelas suas invenções.

Reflexo do deslumbramento dos avanços tecnológicos provenientes da Segunda Revolução Industrial (final do século XIX e começo do século XX), o evidente problema dessa interpretação é que ela se centra nas ciências exatas, ou duras, privilegiando histórias sobre aparatos, sacrificando muitas vezes a narrativa em favorecimento de descrições detalhadas e

¹⁰ Para Suvin (1988), o estranhamento cognitivo é a chave de leitura da ficção científica.

¹¹ “[...] *a charming romance intermingled with scientific fact and prophetic vision*”. (Clute; Nicholls, 1993, p.311)

uma almejada fidelidade científica para se afastar do misticismo e superstições do Fantástico. Conforme Wolf (2012, p.97) nos explica, “[a] Revolução Industrial e o desenvolvimento do método científico promoveram a investigação metodológica e a especulação tecnológica, e sua influência ajudaria a separar a literatura do fantástico da chamada literatura ‘realista’” (Wolf, 2012, p.97. Tradução nossa)¹².

A então ficção científica *hard* é a vertente que se baseia neste princípio e por muito tempo foi a predominante embora sinalizasse fragilidade em sua delimitação e hegemonia. No romance do escritor estadunidense Edgar Rice Burroughs de 1940, *Uma Princesa de Marte*, por exemplo, um veterano da Guerra de Secessão, John Carter, acorda no planeta vermelho sem qualquer explicação. Outra obra que testa os limites da ficção científica *hard* é *Aelita*, de Alexei Tolstoi. Os *leitmotifs* característicos da *space opera*¹³ aparecem no romance soviético de 1923, porém a construção de um foguete para Marte que desencadeia uma aventura com direito a flertes com uma princesa alienígena se revela plano de fundo para a manifestação de críticas marxistas (realçadas na adaptação cinematográfica de 1924), onde a aventura culmina em uma revolução da classe trabalhadora oprimida incentivada pelos visitantes.

Por outro lado, se rejeitássemos os critérios de Baily iríamos ao encontro de Todorov (2003) e entender a ficção científica como o gênero Maravilhoso, de forma que o fenômeno desconhecido no presente é consentido na condição de que possa ser explicável em algum momento no futuro e tratado com naturalidade na história. Isso implica na aceitação de pseudociências e na conseqüente maior proximidade com o Fantástico, dialogando com o misticismo da alquimia, como se observa no conto de Coelho Neto *O Filtro de Fausto*. A depender do tipo de pesquisa, a chave do Maravilhoso basta, mas não necessariamente resolve o anseio por especificação.

Uma das compreensões mais populares é a defendida por Asimov (1984) e Eco (1989), onde a ficção científica deixa de ser vista como autotélica ao ser trabalhada sob a chave da especulação e extrapolação das tendências do mundo real — como se testasse os limites da visão de Aristóteles (1991), para quem a ficção de modo geral se encontra nos domínios da probabilidade e não dos fatos — ao representar mais do que uma ideia de futuro, uma percepção do presente, facilitando com tal percepção o acolhimento das abordagens pautadas nas ciências

¹² *The Industrial Revolution and the development of scientific method promoted methodological investigation and technological speculation, and their influence would aid the separation of literature of the fantastic from so-called “realistic” literature [...] (Wolf, 2012, p.97).*

¹³ De modo muito simplificado, trata-se de um subgênero focado em aventuras espaciais que herda elementos do faroeste e das histórias de marítimas. Geralmente otimistas e extravagantes.

humanas da ficção científica *soft*. Não muito distante dessa interpretação encontra-se a defesa da escritora e ensaísta Ursula K. Le Guin (1979) de que toda ficção é metáfora por carregar em si as marcas de um imaginário hegemônico de determinado momento. O futuro sendo nada mais do que ficção, a ficção científica poderia ser encarada como desencadeadora de novas formas de produzir metáforas sobre aquilo que habita nossas mentes e não é dito com tanta liberdade à luz do dia. Mas se faz reconhecer que estas noções, como a própria ideia de extrapolação, têm seus limites, pois somente nos assegura a presença de uma conexão entre uma gama de imaginários contemporâneos e conterrâneos (Mendlesohn, E.; Mendlesohn, F., 1996).

Uma breve dissecação do termo nos possibilita ir um pouco mais adiante na discussão. Por “ficção”, atende-nos satisfatoriamente a definição de Schaeffer trazida por Emília Lopes (2000, p.38):

“[...] uma seqüência narrativa ou representativa que trata de eventos não realmente acontecidos, mas sem necessariamente afixar seu caráter de fingimento. No uso comum, o termo recobre o conjunto da literatura imaginativa, em oposição aos textos com pretensão verídica (tais como as crônicas históricas)”.

O embaraço, sem muita surpresa, reside na partícula “científica”. Roberts (2018) se dedica com profundidade sobre o adjetivo, discutindo sobre os termos *episteme* e *techné*, o científico e o tecnológico, tendo o científico como epistemológico (a obtenção de conhecimento) e o tecnológico o conhecimento de saber fazer algo. Sustentando-se no *Contra o Método*, de Paul Feyerabend, e no ensaio de Heidegger *A Questão da Técnica* (1953), Roberts conclui que a ficção científica, portanto, seria um modo criativo de fazer ciência. Afinal, para Heidegger, o tecnológico seria um *saber saber* e por isso em constante diálogo com o mundo material, enquanto a ciência, quanto *o que se sabe*, não teria a mesma finalidade.

Fátima de Oliveira (2003) nos auxilia a tornar a concepção mais clara: o gênero seria um exercício filosófico que une subjetividade, tecnociência e contexto cultural-temporal. O que entra em questão nesse exercício seria menos a capacidade de elaboração de hipóteses, tão pouco a de trabalhar conceitos científicos e técnicos ou o domínio narrativo do autor, e sim de uma “ciência que pensa” ao enquadrar o mundo. Na perspectiva heideggeriana, a ficção científica é uma ficção tecnológica (Roberts, 2018).

A proposta de Roberts, contudo, se revela uma das mais flexíveis, permitindo o acolhimento de obras nas fronteiras do Maravilhoso, quando não do próprio Fantástico, conforme acusa Aranha (2019). Semelhante à herança de Baily nas tentativas de definição, seu critério reside na articulação dos conhecimentos racionais dominados em determinado período,

a divergência é no menor rigor no modo como essa articulação se expressa. Afinal, para o autor, faz pouco sentido procurar estabelecer uma definição rígida ou presa ao conteúdo.

1.3. Uma Breve História da Ficção Científica

A importância de conhecer as propostas de delimitação do gênero está diretamente relacionada não só ao modo de tratá-lo, também na percepção de que sua historicidade é ideológica. É mais comum a reprodução do discurso que o vincula mais ao progresso industrial do que propriamente científico. Se é nossa intenção compreender sua diversidade, é válido antes entender sua versatilidade como prática de produção e demonstração de saber e para questionar ao que e a quem suas metáforas servem.

O conceito de proto ficção científica é relativamente recente e aceito pela maioria dos pesquisadores que identificam em obras desde a Antiguidade a manifestação de temas, aspectos e estratégias narrativas características do gênero, levando a defesas de *História Verdadeira* (século II), de Luciano de Samósata, como a narrativa germinal graças a presença de uma viagem espacial, um dos motes mais recorrentes dentro do gênero. Porém, se como Roberts (2018, p.70) tivermos em conta “textos em que o discurso científico e um discurso fantástico-especulativo se juntam”, poderíamos regressar até *Sobre a Face Visível no Orbe da Lua* (\cong 80 d.C), de Plutarco. De todo modo, defende-se que o gênero teria como berço as narrativas de viagens, as histórias exploratórias e de aventura. A iniciativa por trás da conceitualização da proto ficção científica é a de tentar abarcar narrativas desconsideradas pelos debates iniciais, no caso uma empreita de resgate histórico e, por consequência, multicultural, uma vez que nos convida a olhar para as produções de países de língua não-inglesa.

Todavia, a história canônica da ficção científica é anglo-saxônica. Ela admite a participação francesa na sua formação e não nega as manifestações em outras culturas, mas há uma centralidade impossível de ignorar. Quando historiadores do gênero creditam a escritora inglesa Mary Shelley como fundadora da ficção científica pela publicação de *Frankenstein* não estabelecemos apenas o nascimento do gênero, vinculamos seu surgimento à Primeira Revolução Industrial e suas sintomáticas mudanças de paradigmas, seus impactos sociais. São nítidos nos romances de Shelley o fascínio e horror pelos avanços desmedidos da ciência, tendo a literatura gótica capturado o *zeitgeist* do período, diria Silva (2008)¹⁴.

[O] gótico e o horror estão na gênese da FC. O gótico, porque atenta para a sublimidade, para os extremos e a violência da condição humana frente a um mundo

¹⁴ Silva designará esse cruzamento como o subgênero fantástico Ciência Gótica.

em constante transformação, articulando um estado de ser diferente do ordinário. O horror, porque apresenta o encontro com o “outro”, num misto de fascínio e rejeição, atração e medo. (Amaral, 2006, p.60)

O primeiro período da ficção científica é majoritariamente europeia, se tornando mais ativa na transição do século XIX para o século XX. Dentro da literatura, destacam-se Wells e Verne. Embora Wells se encontre em diálogo mais próximo com as bases góticas, notórias em *A Ilha do Doutor Moreau*, o tom aventureiro dos romances de Verne, de forte presença em *Vinte Mil Léguas Submarinas* e em *Da Terra à Lua*, sinaliza maior popularidade. O imaginário do gênero também passa a ser construído pelo cinema, primeiro com *Viagem à Lua* (1902) de Mèliès e em seguida através de títulos como *Metrópolis* (1927) e *A Mulher na Lua* (1929), ambos de Fritz Lang.

Em paralelo a esses pioneirismos, é ainda na década de 1920 que surge a primeira revista dedicada a esse tipo de narrativa nos Estados Unidos e a seu rótulo. A partir de *Amazing Stories*, o foco das investigações sobre o gênero atravessa o Atlântico e lá estabelece sua principal residência¹⁵. A primeira metade do século XX vivenciará a explosão das chamadas revistas *pulp*. Publicações baratas de histórias encomendadas e com forte apelo popular. Uma das grandes contribuições desta fase (além do crescimento do público) é o estreitamento da ficção científica com um programa visual através das ilustrações que estampavam essas revistas. “Por vezes, a capa detalharia uma tecnologia futurista monumental. O estilo, embora em geral aspirando à representação “realista”, não era realista como uma foto, mas sim repleto de energia e vigor” (Roberts, 2018, p.373-374). Sob vários aspectos, a identidade visual ainda hoje se sobressai ao próprio texto e através dela que passamos a construir nossa relação com seus signos antes de chegarmos às histórias. Como Sousani (2017, p.27) defende, “[a] percepção é uma atividade dinâmica”, logo as imagens são um potente meio de expressão de pensamentos, não servido apenas de complemento, capazes de comunicar ideias complexas as quais as palavras não dão conta, apelando ao ato de imaginar inerente a cada indivíduo. Elas fortalecem mais do que a noção do que se trata, a forma como interagimos com a ficção científica. Não é de se espantar que neste mesmo período surjam rapidamente os primeiros quadrinhos icônicos, como *Flash Gordon* e *Buck Rogers*, posteriormente adaptados várias vezes para a televisão e cinema. Em suma, é nesse período em que a noção do gênero se firma como produto de uma interação entre diferentes meios, ou melhor dizendo, de uma convergência midiática.

¹⁵ Roberts (2018) reconhece a importância dos estudos no campo em outras regiões do globo, no entanto, é incontestável a órbita em torno do contexto da América anglófona.

Partindo das análises de Jenkins (2009; 2011), a convergência pode ser compreendida como um fenômeno de circulação de conteúdos que abrange simbioticamente estratégias mercadológicas de expansão para diversas mídias e uma cultura participativa onde os fruidores, não limitados à condição passiva de consumidores, buscam e produzem informações e estabelecem relações comunitárias a partir do contato com esses conteúdos difundidos em vários meios de comunicação e entretenimento. Mesmo sendo melhor observado após o advento da *World Wide Web*, Jenkins reconhece que a convergência é um fenômeno mais antigo, tal qual observamos.

Imagem 1: Capa de uma edição da revista *Amazing Stories* (esq.);
Pôster do filme *O Planeta Proibido* (1956) (dir.).



Fonte: (esq.) Domínio Público; (dir.) Metro-Goldwyn-Mayer ©.

Um dos poucos consensos existentes é que a Era de Ouro (*Golden Age*) estadunidense se inicia em meados de 1938-1939, seu fim já se soma aos desacordos. Habitua-se a certificar seu término na década de 1940, Roberts (2018) é um dos que prefere estendê-la até o fim da década de 1950 baseado na influência de Campbell no meio. De qualquer forma, como nota Aranha (2019, p. 255), a ficção científica só “ganhou evidência e penetração cultural de larga escala, como subgênero literário, a partir da Segunda Guerra Mundial”. Auxiliando o argumento ao expandir o recorte artístico, no cinema sua Era de Ouro começa nos anos 1950, embora seu apogeu possa ser considerado nos anos 1960 (Newman, 2011). É na década de 1950, vale apontar, quando ocorre a eclosão dos chamados Filmes B, segmento onde a ficção

científica representou uma parcela significativa¹⁶ e que manteria relevância comercial do gênero até a década de 1970.

O que se percebe nessa fase é um amadurecimento, o gênero gradualmente se levando mais a sério e buscando se distanciar do *kitsch* das *pulps*, não de seus motes. Na leitura de King (2012), trata-se do auge da exaltação do espírito empreendedor estadunidense, mas é também o momento em que o deslumbramento tecnológico diminui e as preocupações sociais e políticas reaparecem com maior frequência. O clima de Guerra Fria e o medo atômico alimentaram uma progressiva desconfiança da ciência, deslocando a ênfase na ficção científica *hard* — pautada na física, na astronomia e na engenharia — à *soft* — interessada na psicanálise, na sociologia e antropologia — (Cardoso, C., 1998). *Invasores de Corpos*, livro de Jack Finney publicado em 1955 e adaptado já no ano seguinte para o cinema¹⁷, é um forte reflexo da desconfiança da época.

As décadas seguintes, de 1960 e 1970, podem ser analisadas sob dois prismas. No audiovisual, é quando o gênero passa a ser reconhecido e apreciado por públicos além do nicho original através de títulos como *2001 – Uma Odisséia no Espaço* (1968), adaptação de Kubrik do romance de Arthur C. Clark desenvolvido simultaneamente com o longa-metragem, e *Star Wars: Uma Nova Esperança* (1977), e filmes contraculturais posteriormente reconhecidos como *cults*, caso de *Barbarella* (1968), adaptação estrelada por Jane Fonda de um quadrinho *space opera* francês (Newman, 2011). É também quando estreiam na televisão as séries *Perdidos no Espaço*, *Jornada nas Estrelas (Star Trek)* e *Doctor Who*, culminando no germe de uma comunidade de fãs com perfil diferente dos fãs literários, porém não menos engajados.

Na literatura, ocorre o movimento *New Wave*¹⁸. Até então a grande maioria dos escritores era de formação científica e profissionais do meio — físicos, biólogos, engenheiros, Asimov mesmo era químico —, e a nova geração logo propõe mudanças, como o rompimento com a tradição gernsbacquiiana e campbelliana em prol de novas linguagens, pautas e estratégias

¹⁶ Filmes B são produções de baixo orçamento de apelo popular (Mattos, 2003). Neste caso vale as menções de *Plano 9 do Espaço Sideral* e *O Homem com os Olhos de Raio-X*.

¹⁷ Além da versão de 1956 dirigida por Don Siegel, *Invasores de Corpos* possui mais duas adaptações: a de 1978 dirigida por Philip Kaufman e a de 1993 dirigida por Abel Ferrara. Na trama, uma pacata cidade tem sua população gradualmente substituída por *doppelgangers* alienígenas

¹⁸ A nomeação é bem controversa, como aponta Roberts (2018). Primeiro porque alguns não a considerarem propriamente um movimento, pois os críticos, acusa Greenland (1983), utilizaram o termo para descrever um vínculo entre escritores de vanguarda que não compartilhavam entre si um núcleo programático. Segundo, por sugerir conexões difusas com a *Nouvelle Vague* francesa (Causo, 2013). Mas concordamos com Fernandes (2006) que o nome emprestado pelo escritor inglês Christopher Priest para batizá-lo é coerente pelo experimentalismo. Até porque, a “Nova Onda” de Godard e Truffaut também carecia de um núcleo programático comum.

narrativas pós-modernistas. Experimental, hospitaleira ao sexo, à violência e novas sensibilidades, à desconstrução do mito do messias. Ou nas palavras de Kingsley Amis, autor e grande opositor, que Roberts (2018, p.454) evoca:

O novo modo abandonou os padrões da ficção científica tradicional: sua ênfase no conteúdo antes que no estilo e no tratamento, a prevenção contra a fantasia desarticulada e o compromisso com a lógica, a motivação e o senso comum [...] [Em vez disso] vieram táticas de choque, truques com tipografia, capítulos de uma só linha, metáforas forçadas, obscuridades, obscenidades, drogas, religiões orientais e política de esquerda.

As contribuições da *New Wave*, no entanto, são mais amplas. Em *The Carrier Bag Theory of Fiction* (1989)¹⁹, Ursula K. Le Guin declara em retrospecto que a vocação da ficção científica estaria nas narrativas sobre indivíduos e nas relações que se desenvolvem no insólito ao invés de aventuras de conquista e confrontos. Frank Hebert apresenta com *Duna* (1965) as possibilidades interacionais do megatexto. Diferente do de Asimov, que é mais intertextual, Hebert “inventou um mundo que se expandia de forma criativa à medida que os fãs se envolviam com ele” (Roberts, 2018, p.458) semelhante ao que ocorreria com as franquias *Star Wars* e *Star Trek*, por exemplo.

Por sua vez Philip K. Dick, o mais celebrado autor dessa leva, abre as portas para a “temática de permanente dúvida entre o real e o onírico” (Amaral, 2006, p.54) em um mundo hiper industrializado, colocando em dúvida os sentidos e a própria mente como passíveis de adulteração e fabricação. A desconfiança de K. Dick é abrangente: dos indivíduos ao seu redor (*O Homem Duplo*), da religião e da própria identidade (*Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?*), até da realidade em si (*Ubik*). O trabalho de Adriana Amaral (2006) descreve bem como a literatura de K. Dick permitiu a rearticulação das heranças góticas — narrativas fragmentadas, alucinações, construções decadentes habitadas por bandidos, tensão e medo, personagens aterrorizantes (Silva, 2008; Amaral, 2006)— para a construção de uma ambiência espectral e indeterminada. Quando *Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?* é levado às telas em 1982 como *Blade Runner* (1982) por Ridley Scott, o gótico urbano²⁰ se acomoda no cruzamento do *noir*²¹ com a ficção científica, desenhando um cenário que ecoaria décadas

¹⁹ Ensaio originalmente publicado em 1986. Sua posição parte do entendimento de que a primeira ferramenta humana não seria a flecha que fere e sim o cesto que colhe e guarda.

²⁰ Em seu canal no YouTube, Fantasticursos, o Prof. Dr. Alexandre Meireles da Silva explica que termo *gótico urbano* se refere a transposição da atmosfera de sublime e terror construído pela relação da personagem com as ruínas medievais para as cidades.

²¹ Subgênero cinematográfico derivado do romance de detetive e do expressionismo alemão.

adiante. Mas segundo Wolfe (1986), o verdadeiro legado da *New Wave* foi a liberação do potencial metafórico, enfraquecendo a resistência do público mais amplo aos seus conteúdos.

Com os avanços tecnológicos na indústria do entretenimento e mudanças culturais, “[d]o fim dos anos 1970 até os dias atuais, a FC metamorfoseou-se de literatura de ideias, basicamente escrita, em uma linguagem basicamente visual, de imaginário poético e espetáculo” (Roberts, 2018, p.538). Isso não significa a morte da ficção científica quanto gênero literário, apenas que hoje vivemos na era da imagem, ou melhor dizendo, do audiovisual. E é diante dessas interconexões que se fortalecem a partir dos anos 1980 que situamos o considerado momento mais bem-sucedido da ficção científica.

1.4. 20 Minutos no Futuro: *Cyberpunk*

A década de 1980 é marcada por uma nova revolução no gênero. Representada por nomes como Pat Cadigan, Bruce Sterling, William Gibson e Lewis Shiner, a nova geração boêmia da ficção científica estadunidense coleciona títulos — *The Moviment*, *Mirrorshades Moviment*, *Newromancers*, etc.—, vigorando o termo utilizado pelo o crítico Garder Dozoi em 1983, *Cyberpunk*, tirado do conto homônimo de Bruce Bethke sobre uma gangue de *hackers*.

Seu surgimento é impreciso. Ao encontro de Amaral (2006), muitos identificam suas raízes em K. Dick, às vezes somando o filme *Blade Runner*; outros defendem marcá-lo a partir do conto de Bethke ou da publicação de *The Artificial Kid* em 1980, de Sterling, que já apresenta seus mais famosos *motifs*: “Cenários futuristas velhos e sujos, caindo aos pedaços, onde computadores modernos se misturam a tradições orientais e *hackers* são os mocinhos, lutando contra megacorporações transnacionais” (Fernandes, 2006, p.59). Convencionou-se, porém, associá-lo à *Opus Magnum* de Gibson, *Neuromancer*, considerada uma das poucas obras que transcendem o período e responsável pela consolidação do tom do Movimento.

O *cyberpunk* é creditado por atenuar as tensões históricas entre os cenários *underground* e *mainstream*, também, segundo André Lemos (2004), por fazer a ponte entre as ficções científicas *hard* e *soft*, rejeitando no processo tanto a tecnofilia da primeira quanto a tecnofobia da segunda. O Movimento surge na intersecção da contracultura originada nos anos 1970 com a cibercultura que dava seus primeiros passos. Sendo a cibercultura a responsável por consolidar a transição da sociedade de consumo à sociedade do espetáculo no século XX e servir de modelo à sociedade da comunicação, informação e da tecnologia digital de simulação

em seu sentido baudrillardiano²² com a regência do simbólico em detrimento do real (Lemos, A, 2010). Ou seja, o aparecimento da cibercultura sinaliza a consolidação do poder da imagem sobre nossa percepção do mundo e dos fatos, levando-nos a uma interação constante com fabricações, sejam elas provenientes tanto da mediação dos detentoras dos meios quanto de nossa própria performatividade, em vista que, parafraseando Migliorin (2005), não podemos mais conceber a ideia de uma interação ingênua com os meios de comunicação e tão pouco que haja uma realidade que não se apresente como espetáculo. Uma virtualidade comumente alegorizada na literatura *cyberpunk* através do ciberespaço.

No contexto histórico, os Estados Unidos na década de 1980 vivenciam uma importante transformação após a recuperação econômica da crise do petróleo de 1970, a superação da Guerra do Vietnã, o fim do movimento *hippie* e a continuidade do reacionarismo Reagan no governo Bush. A filosofia neoliberal que reascende a crença no *american way of life* e no capital especulativo leva à formação de uma subcultura corporativista mais agressiva e consumista pela juventude urbana que passa ocupar os escritórios de Wall Street, os *yuppies*. É nesse mesmo período em que o Japão — quase uma personagem das histórias *cyberpunk* —, se consolida entre as principais potências do mundo em decorrência de um rápido crescimento desencadeado nos anos 1960 e assume a dianteira no mercado da eletrônica e informática. O homem já fora à Lua seis vezes e o programa Apollo cancelado, as fábricas se tornavam cada vez mais autônomas, os computadores cada vez mais comuns, e há a proliferação de uma nova dimensão da cultura midiática, cada vez mais onipresente e influente na vida humana.

Segundo Sterling (1991, p.344) no prefácio da antologia *Mirrorshades* (1986), tido como o principal manifesto do movimento²³, os *cyberpunks* seriam “a primeira geração a crescer não apenas dentro de uma tradição literária, mas em um verdadeiro mundo de ficção científica” (Sterling, 1994. Tradução nossa)²⁴. McCaffery (1991a, p.12. Tradução nossa) desenvolve:

[...] os *cyberpunks* foram a primeira geração de artistas para quem as tecnologias de antenas parabólicas, players e gravadores de vídeo e áudio, computadores e videogames (ambos de particular importância), relógios digitais e MTV não eram exotismos, mas parte de uma “matriz de realidade” cotidiana. Eles também foram a

²² Resumidamente, Guy Debord (2007) denomina “sociedade do espetáculo” a atual fase do capitalismo onde se privilegia a imagem em relação à coisa representada, desdobrando-se em um radicalismo do fetichismo da mercadoria. Baudrillard (1991; 2011) o complementa com sua tese através o conceito de hiper-realidade, onde os apelos das imagens midiáticas, ou simulações, as fazem mais atraentes e convincentes do que a realidade em si.

²³ Segundo Sterling, o primeiro manifesto *cyberpunk* seria o artigo “*The New Science Fiction*”, publicado em 1985 na revista *Interzone* n.14.

²⁴ *The cyberpunks are perhaps the first SF generation to grow up not only within the literary tradition of science fiction, but in a truly science-fictional world* (Sterling, 1994).

primeira geração de escritores que liam Thomas Pynchon, Ballard e Burroughs quando adolescentes, que cresceram imersos na tecnologia, mas também na cultura pop, nos valores e na estética da contracultura associada à cultura das drogas, *punk rock*, videogames, histórias em quadrinhos da *Heavy Metal* e os filmes *gore* e *splatter* de ficção científica/terror de George Romero, David Cronenberg e Ridley Scott²⁵.

Em outras palavras, pode-se afirmar que o *cyberpunk* nasce da migração tecnológica da infraestrutura à superestrutura, da “crescente interdependência da interação entre mídia, cultura e sociedade” (Hjavard, 2004, p. 25), de um novo estágio de mediatização. Seus jogos de apropriação e intertextualidade pós-modernistas refletem uma cultura de intensa fluidez e (auto)referencialidade entre os meios. Os *cyberpunks* não estavam interessados apenas nos novos ambientes de informação proporcionados pelas redes de computadores em expansão. Suas histórias não são sobre como a tecnologia muda a sociedade, e sim como ela impacta o ser humano em nível verbal.

O prefixo *cyber* vem do grego *Kubernetes*, palavra para controle ou pilotagem, referindo-se à cibernética de Norbert Wiener, centrada no domínio e funcionamento de animais e máquinas (Lemos, A; Lévy, 2010), no caso à possibilidade de um controle social e da natureza através de dispositivos matemáticos em um paradoxal desejo de poder humano e aumento da mecanização do capitalismo multinacional; *punk*²⁶ vem da atitude de desafio às normas e desprezo à sociedade excludente e exploratória, da reciclagem iconoclasta e do ruído, do precário e do “faça-você-mesmo” (Moreno, 2003) presentes no movimento contracultural homônimo²⁷. *Cyber* + *punk* expressa esse conflito do espontâneo e impulsivo com o racionalizável e programável em histórias que unem alta tecnologia com violência, sabedoria das ruas e drogas. Um de seus principais arquétipos, Leary (1991) aponta, é o *ronin*: a figura do samurai marginalizado por não possuir vínculos com um clã ou a um *daimyō*²⁸ se transforma em fantasia romantizada do indivíduo que resiste submeter-se ao regime empresarial dos conglomerados, com frequência exercendo atividades ilícitas. Não obstante, também lhe cabe a o *cowboy*, uma vez que as narrativas sobre o ciberespaço são postas na tônica de conquista de

²⁵ [...] *the cyberpunks were the first generation of artists for whom the technologies of satellite dishes, video and audio players and recorders, computers and video games (both of particular importance), digital watches, and MTV were not exoticisms, but part of a daily “reality matrix.” They were also the first generation of writers who were reading Thomas Pynchon, Ballard, and Burroughs as teenagers, who had grown up immersed in technology but also in pop culture, in the values and aesthetics of the counterculture associated with the drug culture, punk rock, video games, Heavy Metal comic books, and the gore-and-splatter SF/horror films of George Romero, David Cronenberg, and Ridley Scott* (McCaffery, 1991a, p.16).

²⁶ *Punk* também é uma gíria anglófona para marginal, vagabundo.

²⁷ O movimento Punk surge nos anos 1970 na forma de uma contracultura politicamente engajada em resposta à estagnação econômica e aos impactos sociais homogeneizantes e precarizantes do sistema capitalista, adotada no mesmo período pelo cenário musical.

²⁸ Senhor de terras.

fronteira assim como no *western*. A utopia McLuhaniana de integração padece nessas narrativas diante a cacofonia e o imperialismo global, e as ocupações das ruínas urbanas, Sabine Heuser (2003) descreve, expõem a rejeição ao modelo corporativo de vivência internacional, encontrando no caos um legítimo pluralismo pós-moderno.

Dentre os principais *novums* do *cyberpunk*, há o ciborgue, que *par excellence* é o conceitualizado por Donna Haraway (2000). Assim como a autora propõe, a tecnologia não é tratada em oposição ao natural, pelo contrário, como uma extensão do ser humano. O ciborgue é um ser que habita sem inocência e em simbiose com os aparatos tecnológicos e suas redes interconectadas — estágio o qual já nos encontramos —, além de representar o potencial de transgressão às normas culturais e sociais através da modificação dos corpos que viabiliza novas e fluídas identidades estranhas à tese do determinismo biológico. Entretanto Haraway não se esquece que a desigualdade econômica é uma barreira discriminatória. O *cyberpunk*, Veronica Hollinger (2010) bem elucidada, frequentemente explora relações blasfemas com a tecnologia e a produção de seres monstruosos na ótica conservadora, ambicionando, como ficção pós-modernista, representar “a desintegração figurativa do Eu, por meio de metáforas linguísticas, estruturais ou visuais” (McHale, 2010, p.31. Tradução nossa).²⁹ As aspirações, ou pressões, trans e pós-humanas flertam constantemente com o horror corporal e a dissociação devido ao descontrole tecnológico e seu conseqüente uso indevido.

O slogan “*High Tech, Low Life*” (alta tecnologia, vida precária) sintetiza a crítica ao desenvolvimento tecnológico inversamente proporcional à qualidade de vida humana ocasionado pela lógica do capitalismo neoliberal transnacional. Seu niilismo está longe do distanciamento cínico que Žižek (2003) censura³⁰. Questionando a fama de “otimista vitoriano” de Verne ao lembrar que o escritor foi um ativista radical no final da Revolução Francesa, Sterling (1998) se esforça em explicar diante o fenômeno que faz das más interpretações convenções que é o engajamento social que torna os autores *cyberpunks*.

Qualquer coisa que pode ser feita a um rato pode ser feita a um ser humano. E podemos fazer quase tudo com os ratos. Isso é algo difícil de se pensar, mas é a verdade. Não vai embora porque cobrimos os olhos. / Isso é cyberpunk. (Sterling, 2018. Tradução nossa)³¹

²⁹ [...] *to represent the disintegration of the self figuratively, through linguistic, structural, or visual metaphors* [...] (McHale, 2010, p.31).

³⁰ Para Žižek, o cinismo seria uma forma de se evitar encarar o poder estrutural das ideologias, onde o ato de não as levar a sério não nos salvam de as reproduzirmos.

³¹ *Anything that can be done to a rat can be done to a human being. And we can do most anything to rats. This is a hard thing to think about, but it's the truth. It won't go away because we cover our eyes. / This is cyberpunk* (Sterling, 2018).

Distopias não são novidade na ficção científica. George Orwell e Margaret Atwood nos fornecem um bom parâmetro quando falamos de uma projeção pessimista sobre os caminhos da humanidade. A peculiaridade da distopia *cyberpunk* é a redução da lacuna temporal entre o presente e a fantasia futurista que a torna um potencial porvir, ou como proclama Moreno (2003), uma ficção científica há apenas 20 minutos de alcance. A ideia de ficção científica como ficção extrapolativa funciona para a maioria das obras do conjunto de tal modo que, se deixarmos de lado sua *extravaganza*, é possível afirmar que o *cyberpunk* trabalhe com metatopias: um mundo possível porque as transformações imaginadas não mais que sustentam as tendências do mundo real (Eco, 1989). Assim como a *New Wave*, o *cyberpunk* pode ser compreendido como uma ficção científica dissensual em sentido ranciereano. Isto é, seu engajamento político se manifesta na invenção de novas formas de ver e sentir o mundo que desafiam as convenções e as representações consensuais dominantes, propondo novas possibilidades de experiência e questionando a realidade a qual se insere e denuncia³². Em suma, o *cyberpunk* é uma ficção mergulhada na esfera sócio-política³³.

Segundo Florea (2020), o *cyberpunk* quanto gênero de ficção científica³⁴ é uma expressão genuína do capitalismo tardio: o ser humano transformado em mero usuário, sacrificando sua subjetividade por conectividade em um mundo onde todo objeto, relação e experiência simbólica se encontra condicionada aos regimes do capital, tendo no consumo a base da cultura, como diria Baudrillard (1981); sob domínio da hiperrealidade, onde os comportamentos são programáveis e o entretenimento e o oceano de informação não se contentam em “eliminar a realidade, mas também a imaginação do real” (Baudrillard, 2011, p. 57). Normalmente os críticos têm as personagens *cyberpunks* tradicionais como indivíduos sob alienação social, marginalizados, e alienação estética, incapazes de amar e viver, Stiegler (2018) pontuaria; não obstante é possível dizer que esses se encontram num estado mental que Fisher (2022, p.43) chama de impotência reflexiva, ou seja, “[e]les sabem que as coisas vão mal, mas mais do que isso, “sabem” que não podem fazer nada a respeito. No entanto, este “conhecimento”, esta reflexão, não é uma observação passiva de um estado das coisas já existente. É uma profecia autorrealizável”.

³² Segundo Booker (1994), é característica intrínseca da ficção distópica a crítica social e política, sustentando assim os argumentos de Sterling.

³³ Piassi (2012) desenvolve a ideia de esfera sócio-política, ou *Esfera S*, como as preocupações ideológicas, econômicas, políticas, culturais e sociais manifestas nas obras de ficção científica.

³⁴ Por questões exclusivamente práticas, nos referiremos ao *cyberpunk* somente por gênero invés de subgênero de ficção científica a partir deste ponto.

Na distopia *cyberpunk*, o mundo é dominado por mega conglomerados transnacionais, em alguns casos envolvidos com a máfia ou a *yakuza*, vigorando a política de supervisão e interferência na vida de seus funcionários baseada nos *zaibatsus*³⁵. Às vezes até o próprio corpo é propriedade de uma empresa, vide os protagonistas ciborgues de *RoboCop* (1987) e *Ghost in the Shell* (1995). Neste cenário, a resistência reside muito mais em se aproveitar das brechas dessa sociedade ao invés de atos revolucionários uma vez que confrontar os conglomerados equivale a luta destinada ao fracasso de Josef K de provar sua inocência em *O Processo*, de Kafka. Como Fisher (2022, p.117) bem explica:

as corporações podem legalmente ser tratadas como indivíduos, mas o problema é que as corporações, ainda que sejam entidades, não são em nada semelhantes a seres humanos individuais, e qualquer analogia entre punir corporações e punir indivíduos será, portanto, absolutamente superficial. E não é que as corporações sejam os agentes de nível mais profundo, por trás de tudo – são elas mesmas expressões da (condicionada pela) causa-que-não-é-um-sujeito fundamental: o próprio capital.

Há ainda outro aspecto importante trabalhado no gênero. Dialogando com *Admirável Mundo Novo*, de Aldous Huxley, o bombardeio de informação torna tudo irrelevante, obsoleto, e o tédio é apresentado pela “incapacidade de fazer qualquer coisa *senão* buscar prazer” (Fisher, 2022, p.44). A *New Flesh* (nova carne), termo original do filme de David Cronenberg *Videodrome* (1983), expressa a dicotomia entre as limitações do corpo orgânico e o horizonte de hiperestímulos alcançável pela incorporação voluntária aos meios de comunicação. É por isso que, por exemplo, Case, o protagonista de *Neuromancer*, é viciado no ciberespaço³⁶ ao ponto de sofrer abstinência tal qual um dependente químico.

Tudo que apresentamos até o instante é a base angular construída pelo Movimento, porém, como as IA's de suas histórias, o *cyberpunk* adquiriu vida própria e saiu de seu controle.

Até meados da década de 1990 o *cyberpunk* serviu igualmente para designar uma prolífica subcultura urbana. É o consumo seletivo e suas ressignificações, afirma Curi (2013), que dá às subculturas sua identidade e Csicsery-Ronay Jr. (1991) e Landon (1991) reconhecem no rótulo sua versatilidade. O desafio de conceitualizar o termo se deve justamente às diversas apropriações. A relação dos fãs e dos artistas minimamente íntimos com esse universo acarreta as mais variadas associações, às vezes para “designar os *ciberrebeldes*, o *underground* da informática, com os *hackers*, *crackers*, *phreakers*, *cypherpunks*, *otakus*, *zippie*” (Lemos, A, 2004, p.11), às vezes implicada ao cenário da música eletrônica. Vulgarmente, qualquer uso da

³⁵ Conglomerado econômico vinculado a uma família.

³⁶ O termo ciberespaço (*cyberspace*) é de autoria do próprio William Gibson.

tecnologia e/ou da internet motivada por fascinação, diversão e impertinência era passível de receber o título antes de uma avaliação mais aprofundada.

Da mesma forma que o gênero dialoga desde o princípio com os universos da moda, música, artes plásticas, cinema, videocliques, videogames, filosofia e quadrinhos, sua associação com uma tribo (ou conjunto de tribos) proporcionou sua infiltração nesses segmentos em uma velocidade até então inédita para a ficção científica. Não é sem razão que Lemos (2004) o considere um fenômeno midiático. Embora nossa posição é a de que historicamente os gêneros narrativos tenham sua identidade construída por suas conexões entre diferentes mídias, não seria ousado considerar que o *cyberpunk* tenha sido um dos pioneiros a se beneficiar ao máximo da possibilidade de convergência. Como efeito, vemo-nos diante de um território heterogêneo que engloba figuras como Max Headroom, filmes como o estrelado por Jean-Claude van Damme, *Cyborg* (1989), e *animes* semelhantes a *Bubblegum Crisis* (1987). Além, claro, do aparecimento de derivativos: *biopunk*, *splatterpunk*, e *steampunk*³⁷.

Através do crítico inglês Luckhurst, Roberto Causo (2013) afirma que a ficção científica, de modo geral, deseja em seu interior morrer como gênero guetificado para renascer como *mainstream*. Embora se refira ao cenário literário, quando *RoboCop* se revela um sucesso de bilheteria e em 1993 Billy Idol lança o álbum *Cyberpunk*, resta pouca dúvida de que essa barreira entre o nicho e o massivo fora ultrapassada. Shiner (1992) vê no processo a redução do *cyberpunk* a um mero tropo de marketing, um pastiche, à medida que seus fundadores são juntamente incorporados pela grande mídia. Ainda que seus argumentos sejam pertinentes, teremos que discordar de seu generalismo fatalista. O filme *Estranhos Prazeres* (1995), estrelado por Ralph Fines, é reconhecido pela crítica e fãs como um dos mais fiéis à literatura *cyberpunk* clássica e o videoclipe da canção *Shock to the System* de Billy Idol não raramente é citado como a expressão de seu *ethos*. Manter-se atento e crítico a essa absorção não deve implicar em fechar os olhos às transformações impulsionadas pela difusão e amplo acesso, nem pressupor uma passividade total dos fruidores.

Insinuar, por outro lado, que o Movimento assegurava uma certa homogeneidade seria um equívoco. Apesar de não impor um modelo específico de produção, a centralidade gibsoniana com frequência ofusca a diversidade de tratamentos, além de que nem todos os

³⁷ Os próprios Gibson e Sterling são responsáveis pela criação do *steampunk* através de *A Máquina Diferencial*, variação anacrônica da ficção científica baseada na hipótese de que máquinas contemporâneas adaptadas ao motor à vapor e afins. Faz-se necessário pontuar que a diferença fundamental entre o *steampunk* e o *cyberpunk* é somente vetorial. Se o segundo se utiliza de cenários do futuro para criticar as tendências do presente, o primeiro olhará para o passado para denunciar o que não mudou.

autores classificados como *cyberpunks* se identificavam com o rótulo. A associação que Sterling faz do *cyberpunk* a um discurso tem sua vantagem diante uma sua dispersão em tantos regimes semióticos, contudo parece pressupor sua universalidade enquanto é constatável que fora do contexto da América anglófona o *cyberpunk* adquire outras conotações.

A dissertação de Reis (2020) já indica como a cultura media a relação com o gênero, chegando a sugerir que no Japão seu lema seria “*low tech, low life*” devido ao menor interesse na extrapolação tecnológica. Em breve exemplificação, enquanto *Neuromancer* e *Ghost in the Shell* se distanciam de forma expressiva no imaginário pós-humano, há um peculiar diálogo ballardiano³⁸ presente no filme de 1989 *Tetsuo*, de Tsukamoto Shinya, e no romance brasileiro de 1990 *Santa Clara Poltergeist*, de Fausto Fawcett, ausente nas obras estadunidenses. Se quisermos identificar as operações do regime *cyberpunk* diante suas sincronicidades e especificidades, é importante não se limitar à órbita anglo-saxônica e encará-lo como um fenômeno transnacional que se adapta aos diferentes contextos.

1.5. Pós-Cyberpunk ou Cyberpunk 2.0?

O Movimento *Cyberpunk* que teve ascensão meteórica nos anos 1980 não sobrevive aos anos 1990. Shiner declara sua morte em 1991 em *Confessions of an Ex-Cyberpunk*, Sterling em 1998 em *Cyberpunk in the Nineties*. Em *After the Deluge: cyberpunk in the 80's and 90's*, Maddox (*s.d*) acusa a promiscuidade do rótulo por seu esgotamento ao passo que Arthur e Marilouise Kroker (1996) beiram ao dramático em *Johnny Mnemonic: The Day Cyberpunk Died* ao afirmarem que ele foi “assassinado pela aceleração cultural”. Para os autores, o filme estrelado por Keanu Reeves deixava nítido que as metáforas do *cyberpunk* dos anos 1980 não mais faziam sentido na nova década, e seu estilo, datado e saturado devido a uma autorreferencialidade *mise em abyme* provocada pela indústria cultural.

É de conhecimento que sob a lógica de indústria cultural a tendência é o engessamento a partir de clichês, porém é justamente a circulação que desafia os limites de sua coerência e o submete a novas influências. Segundo Altman (2000), o ciclo de vida dos gêneros não é linear, com nascimento, auge e morte; e sim cíclico, alternando entre consolidação, crise e renovação a partir do momento em que são identificados. É a própria dinâmica entre regulação e contradição interna que permite seu desenvolvimento e longevidade. Desta maneira, nos

³⁸ No romance *Crash*, J.G. Ballard apresenta uma parafilia por acidentes automobilísticos, especificamente pela ideia de ter o corpo violado pelas peças e o metal rasgado. É a essa metáfora sexual da fusão homem-máquina a que nos referimos. Poderíamos também emprestar a expressão “metal fetichista” de *Tetsuo* para designá-la.

juntamos a Sabine Heuser (2003) e Moreno (2003) na percepção que o *cyberpunk* não morreu. De um singelo começo, muda e continua mudando.

Person (1999) foi o primeiro a registrar a transformação. Propondo a nomenclatura “pós-*cyberpunk*” no que chamou de “rascunho de um manifesto”, Person identifica mais uma alteração de postura do que de estilo ou de *novums*. Se o *cyberpunk* tradicional tendia à frieza e pessimismo, com personagens marginais distantes e de moral duvidosa, as novas narrativas mais calorosas e otimistas apresentam personagens integrados na sociedade, com família e responsabilidades. O futuro distópico não é necessariamente fatalista, às vezes narrados com elementos de humor como ato crítico.

“Personagens *cyberpunk* frequentemente buscam derrubar ou explorar ordens sociais corruptas. Personagens pós-*cyberpunk* tendem a buscar maneiras de viver, ou mesmo fortalecer, uma ordem social existente, ou ajudar a construir uma melhor. No *cyberpunk*, a tecnologia facilita a alienação da sociedade. No pós-*cyberpunk*, a tecnologia é a sociedade. Tecnologia é o que os personagens respiram, comem e vivem [...]” (Person, 1999. Tradução nossa)³⁹.

Dito de outra maneira, ocorre uma superação da cisma entre os *cyberpunks* e a vertente contemporânea humanista da ficção científica, menos tecnologicamente determinista, que repudiava os supostos cinismo e misantropia dos primeiros. O gênero que inicialmente se propõe uma nova forma de ficção científica *hard* torna-se mais permissivo à *soft* uma vez que a informática e a eletrônica perdem seu glamour de novidade: ambos *Snow Crash*, de Neal Stephenson, e *Genocidal Organ*, de Project Itoh (pseudônimo de Itō Satoshi), possuem como campo científico central de suas narrativas a linguística, por exemplo.

O prefixo “pós” implica uma condição posterior ao *cyberpunk* a qual, apesar de bem aceita, não estamos totalmente convencidos em nosso alinhamento com Altman e atenção ao alerta de Durão (2016) para a tendência da linearidade histórica em conceber à sucessão de estilos a ideia de uma superação que não deixa vestígios. Ademais, o gênero não deixou de estar presente em outras mídias com a diminuição de sua incidência. É na década de 1990 que *Transmetropolitan*, a conceituada história em quadrinho *cyberpunk*, é lançada, assim como *mangás* e *animes*⁴⁰ de igual relevância, como *Gunnm* (ou *Battle Angel Alita*), *Cyber City Oedo 808* e *BLAME!*. Também é quando as animações japonesas passam a se popularizar no

³⁹ *Cyberpunk characters frequently seek to topple or exploit corrupt social orders. Postcyberpunk characters tend to seek ways to live in, or even strengthen, an existing social order, or help construct a better one. In cyberpunk, technology facilitates alienation from society. In postcyberpunk, technology is society. Technology is what the characters breathe, eat, and live in [...]* (Person, 1999).

⁴⁰ Respectivamente, quadrinhos e animações japonesas. *Anime*, inclusive, é uma abreviação fonética do inglês *animation*.

mainstream ocidental e nomes como Oshii Mamoru, Kon Satoshi e Ōtomo Katsuhiro se tornam importantes referências artísticas: *Matrix* (1999), franquia das irmãs Wachowski, é um exemplo dessa assimilação (Davis, 2016).

Se a própria noção de ficção científica é heterogênea, quando não um tanto flexível, por que esperar que o conceito de *cyberpunk* seja universal e fixo? É importante pensar o gênero como esse campo dinâmico invés de uma moda dos anos 1980 que não se limita a um estilo, encarando o desafio de se pensar o *cyberpunk* em outros cenários e sob novas leituras e reescritas. A pluralidade teórica da ficção científica é ao nosso entender uma oportunidade de investigação transdisciplinar de semânticas alternativas sem ignorar as disputas presentes em seu interior.

1.6. Techno-orientalismo e Japão no *Cyberpunk*

Dos quarenta anos que separam o romance *The Artificial Kid* da série animada *Cyberpunk: Edgerunners* (2022), um dos elementos de maior constância é Japão: ambientação, estereótipos, nomes, personagens, até mesmo estilo (em maior ênfase no universo das animações). Só nas obras de Gibson, é no país onde *Neuromancer* começa, há uma subtrama com a temática em *Mona Lisa Overdrive* e é o cenário central de *Idoru*. Um interesse que poderíamos até tratar como uma “nipponmania”, ou o princípio dela. Apesar de ser tratado como um gênero ocidental, existe no *cyberpunk* anglófono uma série de conexões, citações e trocas com a cultura japonesa.

Por que o *cyberpunk* parece tão obcecado pelo Japão? Para entender a questão seria mais apropriado indagar “o que há de japonês no *cyberpunk*”? Jane Chin Hyun Park (2004; 2010) e Sanders (2000) identificam uma tradição na ficção científica de exotização problemática do Oriente, algo que Roberts (2018) também admite, que contempla uma ampla gama de estereótipos. Essas representações se enquadram naquilo que Said (1990) denomina “orientalismo”⁴¹: um discurso colonialista/imperialista produzido pelo Ocidente que delimita geográfica e culturalmente um imaginário identitário essencialista. Em outras palavras, o orientalismo seria uma tentativa de abafar os intercâmbios culturais visando a construção e manutenção de identidades fixas por contraste.

⁴¹ Said concebe originalmente o conceito enfatizando as relações com o Oriente Médio, contudo, como o próprio e demais pesquisadores perceberão, é possível aplicá-lo para se referir às representações do Leste Asiático.

Tal imaginário, contudo, não deixa de ser uma negociação constante focada em exaltar as diferenças, resultando na maioria dos casos em um mosaico pejorativo do Outro que afirma o Ocidente (leia-se Europa e Estados Unidos) como a parte civilizada e desenvolvida do globo. É evidente que “[t]odas as culturas tendem a elaborar representações de culturas estrangeiras a fim de melhor dominá-las ou de alguma forma controlá-las. Mas nem todas as culturas fazem representações de culturas estrangeiras *e de fato* as dominam ou controlam” (Said, 2011, p.172). O que se observa a partir das referências asiáticas na construção da paisagem urbana que passa a ser replicado pelo *cyberpunk* a partir de *Blade Runner* é considerado um desdobramento, quando não uma continuidade propriamente dita, desse orientalismo que atravessa a ficção científica diante as novas relações com o continente asiático nas décadas finais do século XX. Essa nova expressão, ou etapa, é conhecida como techno-orientalismo⁴².

Imagem 2: Max von Sydow no papel de Imperador Ming no filme *Flash Gordon* (1980)



Fonte: Starling Films / Universal Pictures ©.

Lozano-Méndez (2010) identifica as raízes dessa representação no século XIX no discurso racista do Perigo Amarelo, uma manifestação, como aprofundam Tchen e Yates (2014), das ansiedades e temores ocidentais sobre a hipótese de uma invasão e dominação oriental apresentada de forma muitas vezes fantástica. Esse “perigo” projetado no indivíduo asiático às vezes é ilustrado por sua suposta violência, às vezes pela sedução sexual ou de certo ocultismo. Nesse sentido o techno-orientalismo constitui uma mudança estratégica: do imaginário fixado em uma condição pré-moderna e tradicional a um horizonte dinâmico de imagens contraditórias de um continente em rápida transformação cultural e econômica; um

⁴² Termo cunhado por David Morley e Kevin Robins em 1992 no artigo *Techno-Orientalism: Futures, Foreigners and Phobias*, mas que só passou a ser adotado em 1995 após uma segunda publicação dos autores.

fenômeno de imaginar/especular a Ásia e os asiáticos sob o filtro hipo ou hipertecnológico em termos de produção econômica-cultural e política permeada frequentemente por uma xenofobia nem sempre discreta. O personagem Dr. Fu Manchu, criado pelo escritor inglês Sax Rohmer em meados do século XX, seria um dos ícones inaugurais dessa representação de uma Ásia industrializada que se impõe frente ao colonialismo e imperialismo europeu e norte-americano, mas de alguma forma ainda mística aos olhos ocidentais.

Para Huang, Niu e Roh (2015), o techno-orientalismo seria um dos primeiros e principais produtos da globalização e do capitalismo informacional devido à atualização desse temor de orientalização do mundo ao contexto de conquistas de mercados e crescimento de influência, incluindo a forma como o Ocidente, em ênfase os Estados Unidos nos dias atuais, enxergam os produtos eletrônicos e o consumismo multi e transcultural asiático. Em busca de uma metáfora urbana para a nova realidade pós-modernista impulsionada pelo consumo, pelos mercados transnacionais e pela rede mundial de computadores, os autores *cyberpunks* encontraram em paisagens como as de Hong Kong⁴³ as marcas de um espetáculo pós-industrial de reciclagem de fragmentos urbanos e as das fragilizações das noções de fronteira que, combinadas, expressam a experiência traumática e culturalmente plural da desterritorialização via pastiche (Kwok; Coppoolse, 2018; Wong, 2000). A ficção *cyberpunk* anglófona é, em grande medida nesse aspecto, uma ficção sobre uma desterritorialização orientalizante do mundo que acaba reafirmando, às vezes de maneira involuntária devido a um deslumbramento, estereótipos chineses, japoneses e até indianos (como visto no filme *Nirvana* (1997), de Gabriele Salvatores), quando não uma apropriação em que, conforme acusa Jane Chin Hyun Park (2010), se consome os elementos culturais sem o constrangimento de se lidar com corpos étnicos ocupando espaços e papéis além daqueles pré-estipulados pela mídia estadunidense.

Ao mesmo tempo, existe uma diferença conotativa do discurso techno-orientalista acerca do Japão. Isso se deve tanto ao autoessencialismo estratégico adotado no país como meio de fortalecer sua identidade nacional explorando os símbolos de um Japão tradicional como também à ressignificação das caricaturas de tecnofilia difundidas no Ocidente com intuito autopromocional. Faz-se necessário lembrar também que o país dispõe de um status geopolítico

⁴³ Há um consenso de que uma das principais referências para o gênero seja a cidade murada de Kowloon, pequeno território que foi disputado diplomaticamente pelo Reino Unido (que deteve o controle administrativo de Hong Kong até 1997) e China ao longo do século XX. Devido aos impasses sobre sua responsabilidade, e sua consequente ausência de leis, permaneceu suscetível à superpopulação e ao controle de grupos criminosos. Tal condição serviria de inspiração para compor as novas e caóticas “Terras de Ninguém”, virtuais ou geográficas (nas condições de “favelas verticais”).

que o coloca, não indiferente às questões raciais e culturais, mais próximo do Ocidente como membro do Norte Global (Ortiz, 2000; Iwabuchi, 2002)⁴⁴. Desse modo é possível afirmar que a notável presença recorrente do Japão na ficção *cyberpunk* se trata, mesmo nos casos mais conscientes, de ecos das ansiedades estadunidenses sobre sua hegemonia sublimadas em imagens de um Japão anacrônico: um país hipertecnológico habitado por geishas robôs, samurais cibernéticos e ninjas ciborgues à serviço de grandes corporações sediadas numa Tóquio iluminada por neon (Taillandier, 2019). Sem impeditivos, é igualmente possível dizer, assim como Elana Gomel (2016) o faz, que o foco dado à Ásia pelo *cyberpunk* anglófono a partir de *Blade Runner* foi uma das importantes janelas facilitadoras para a popularização do futurismo japonês e da cultura pop e urbana japonesa em âmbito global.

Imagem 3: Techno-orientalismo no universo do videogame *Cyberpunk 2077* (2020).



Fonte: Divulgação; CD Projekt Red ©.

Pressupondo que dificilmente os autores *cyberpunks* do Ocidente tenham de fato viajado ao Japão — Gibson mesmo só visitará o país em 1988, após a conclusão da trilogia do *SPRAWL*⁴⁵ (Tatsumi, 2006; 2019)— ou, salvo exceções como a de Pat Cadigan com *Tea From an Empty Cup* (1998), estudado com alguma profundidade sua cultura, não surpreendem as alegações de que os elementos japoneses presentes no gênero advenham em suma de um contato mediado pela mídia (filmes, revistas, literatura, notícias, anúncios, guias de viagens e até mesmo *mangás* e *animes*) e ocasionalmente por relatos de descendentes, imigrantes e turistas⁴⁶.

⁴⁴ Complementarmente, García Canclini afirma em *Globalização Imaginada* (2003) que o Japão, assim como os Estados Unidos, é um dos principais símbolos da globalização. Sua afirmação se baseia na influência do país no mercado financeiro e ao modo como incorpora as tensões entre o que é local e global.

⁴⁵ Trilogia literária composta por *Neuromancer*, *Count Zero* e *Mona Lisa Overdrive*.

⁴⁶ Caso inicial de Gibson, conforme confesso em entrevista (McCaffery, 1991).

Logo, o que há de japonês no *cyberpunk* anglófono é um simulacro que vem sendo investigado em diferentes frentes. Mas e o *cyberpunk* japonês? O que ele reforça ou carrega de particular?

Tatsumi (1991; 2006; 2019) enxerga o *cyberpunk* como uma ficção científica transpacífica ao identificar nas produções ocidentais e japonesas uma sincronicidade, uma “coincidência multicultural”, que explicaria inclusive a forte adesão do gênero no Japão. Se partirmos da leitura do *cyberpunk* como ficção sobre o capitalismo tardio, o Japão se revela um bom exemplo a ser diante os impactos das radicais transformações econômicas e culturais que sofreu da Restauração Meiji ao período Shōwa⁴⁷, embora haja tantos países de Terceiro Mundo que apresentam sintomas bem mais próximos dos cenários *cyberpunk* de desigualdade e autocracia neoliberal. Além do mais, o tratamento japonês para com o gênero nos sugere que a simples lógica do pastiche não se explica satisfatoriamente, pois por mais que se compartilhem os mesmos *novums* e eixos temáticos, o *cyberpunk* japonês com frequência provoca nosso entendimento de *cyberpunk* e com isso sofre dificuldades em ser reconhecido como tal.

Ao mudarmos de perceptiva visando compreender o que faz o *cyberpunk japonês* ser japonês é necessário se atentar aos alertas de Ortiz (2000) e Iwabuchi (2002) de que há um grande misticismo em volta da cultura japonesa que seduz e não raramente desafia o olhar ocidental. Em *O Império dos Signos* (2007), por exemplo, a tentativa de Barthes em alcançar a “japoneidade” resulta em um relato de seu próprio encantamento pelas manifestações tradicionais e folclóricas do país, ou seja, sobre um recorte de onde se espera encontrar uma espécie de “espírito original” de uma cultura insular resistindo à fluidez iconoclasta do mundo pós-modernista. Anteriormente, Ruth Benedict descreveu em *O Crisântemo e a Espada* (2009)⁴⁸, um estudo antropológico encomendado pelo governo estadunidense durante a Segunda Guerra publicado em 1946, a cultura japonesa a partir de tópicos de interesse militar — a questão da honra, o nacionalismo imperial, a hierarquização social e autodisciplina— e a resumindo como ambígua, oscilando rapidamente entre gentileza e violência, fortalecendo determinados mitos anteriores sobre o país e sua população. Curiosamente, o trabalho de Benedict direcionado na busca por padrões culturais acabou impulsionando em resposta os

⁴⁷ Aqui nos referimos precisamente a um recorte histórico de 1868 a 1989 que contempla a industrialização e ascensão do Japão no mercado internacional.

⁴⁸ Por conta do conflito, a pesquisa de Benedict foi realizada a partir de mídias japonesas (jornais, filmagens, publicidade) e entrevistas com prisioneiros de guerra e imigrantes. Embora *O Crisântemo e a Espada* continue a ser uma influente referência aos estudos japoneses, é um trabalho atravessado por controversas, a exemplo de seu teor etnocêntrico e de exotismo, em especial nas comparações com a cultura norte-americana.

jovens pesquisadores da época a investirem em estudos sobre a própria cultura para não a deixar à mercê de olhares estrangeiros.

Pires (2017), ao revisar criticamente o histórico do *Nihonjinron* (“estudo da ‘japoneidade’”, em tradução livre), identifica os equívocos e perigos de abordar a cultura japonesa como excepcional, radicalmente diferente e pura. Em síntese, o estranhamento institucionalizado pelos relatos americanos e europeus, em particular daqueles após o fim do isolamento na segunda metade do século XIX, foi incorporado pelo então recém restabelecido Império Japonês em prol de um discurso nacionalista em sintonia com o processo de modernização e centralização do governo no país, onde o próprio termo *Nihonjinron* acaba se vinculando à ideologia de povo homogêneo e racialmente superior reconhecível por uma pureza inabalável, mesmo ao adotar práticas ocidentais. Revisada após a Segunda Guerra, a busca pela afirmação de uma essência capaz de seguramente demarcar uma distinção perante os demais povos se atualiza com a experiência da globalização (Igarashi, 2011). Sendo o arquipélago japonês um território multiétnico e multicultural, não podemos jamais esquecer, mesmo que não venhamos nos aprofundar na questão, que muito daquilo que identificamos como cultura japonesa é produto de um investimento de um centro político e intelectual de abafar a diversidade e as contradições em prol de uma imagem de coesão que sustente a autenticidade idealizada (Befu, 2009). Isso não nos impede de investigar suas particularidades, porém demanda certo cuidado e autoconsciência em não (re)produzir generalismos e essencialismos. Dito de outra maneira, confrontar o “enigma japonês” em investigações desta natureza é inevitável e implica em resistir à sustentação desse mito, evitando ambicionar um retrato definitivo de suas características ou flertar com a premissa de existência de uma identidade cultural elementar a-histórica.

Capítulo 2

GÊNEROS NARRATIVOS ENQUANTO *KOINÉ*

Normalmente nos referimos ao ser humano como um animal que fabrica ferramentas, às vezes eclipsando o fato de o que provavelmente melhor nos difere de nossos companheiros de planeta é a de sermos um animal capaz de contar histórias, de fabular. Dentro de seus respectivos enfoques, Jenkins (2009) e Han (2023) sustentam que histórias não só são importantes meios de estruturação e compartilhamento de experiências, são peças fundamentais em todas as culturas justamente por sua capacidade de tornar uma vasta gama de saberes comuns ao convergir transmissão de informações, socialização e experiência estética. Etimologicamente, comunicação/comunicar deriva do latim *communitatio/communicare*, cujo sentido original seria o de “partilha”, “tornar-comum”, no caso através de mediações simbólicas conscientes e inconscientes (Sodré, 2014). Tomar ciência da dimensão comunicativa das histórias, contudo, é apenas o requisito preliminar de nossa discussão.

Para introduzir nosso primeiro problema, visualizemos a seguinte situação: Um indivíduo é incumbido da tarefa de se passar por um fluente em chinês. Ele é posto em uma sala fechada há uma aresta para a passagem de correspondência que servirá de comunicação com o outro cômodo, onde se encontra um pressuposto chinês nativo. Estando ambos anônimos e sem outro meio de contato, o farsante contará com um livro que apresenta uma lista dos conjuntos de logogramas chineses que podem ser utilizados para responder a cada mensagem do outro lado. O livro, é importante ressaltar, não serve para traduzir o que se recebe ou transmite, apenas cataloga as mensagens possíveis e suas respectivas respostas aceitáveis, e graças às suas instruções a conversa se mantém por um longo período.

O cenário apresentado faz parte do experimento mental proposto pelo filósofo estadunidense John Searle (1997) conhecido como “Argumento do Quarto Chinês”. Embora sua reflexão principal seja em reconhecer se o farsante estaria ou não executando um processo semântico, o experimento também nos auxilia a pensar o uso dos gêneros, cada qual com suas gamas modelos replicáveis. Assim como no “Quarto Chinês”, devemos nos questionar se esses modelos seriam capazes de carregar sentidos “pré-impressos” replicados nas mãos de realizadores não subversivos. Mas antes, se a própria ideia de gênero é uma construção, é importante entender como um gênero se institui e o que é necessário acionar para que funcione.

Nesse capítulo, portanto, discutiremos seu conceito, a sustentação de sua coerência e a manifestação de discursos através de códigos compartilhados, uma “linguagem”, tendo em vista que o contexto trabalhado é o de uma cultura intercalada com a lógica de produção massiva e o debate que o atravessa. Para tanto, partimos de imediato da concepção de um indivíduo privado da ignorância que caracteriza o de Searle, de quem podemos questionar seu domínio sobre os códigos invés de sua capacidade de significar, buscando enxergar em que medida se movimentam repetição — não somente gramatical — e criatividade; em que se trata de uma matéria de poética ou de uma dimensão mais abrangente.

2.1. Gêneros narrativos como objetos de pesquisa

Intuitivamente, gênero se vincula à ideia de classificação, de reunir obras distintas em uma mesma chave, recorrentemente evocados nas áreas da literatura e do cinema. Original do mais antigo, o procedimento como conhecemos hoje foi influenciado pelas teorias evolucionistas de Darwin durante o século XIX e atualizado pelo Estruturalismo no XX através de nomes como o folclorista Vladimir Propp, permitindo-nos falar de uma filogenia, ou melhor dizendo, delinear uma genealogia cujas etapas de contínua especificação visam sistematizar as diversas variações que se manifestam. Outra influência importante do Estruturalismo vem do linguista Saussure, em recorrência focada na dimensão sistemática e homogeneizadora da *Langue*, como se os gêneros se constituíssem linguagens, contudo reduzindo a análises em investigações sintagmáticas sobre meios isolados (Altman, 2000; Todorov, 2003). A categorização e subdivisão através da organização de elementos, nota-se, já se faziam presentes desde a concepção clássica.

Em *Poética*, texto comumente referenciado como fundador desse campo teórico, Aristóteles (1991; 1987) reformula a divisão literária proposta por Platão em *A República*, assentada nos modos de enunciação, estabelecendo a mimese, o ato de imitação/representação, como princípio da arte e dessa relação segmenta a literatura através de suas estratégias composição formais e semânticas (Mello, 1998).

A epopéia, a tragédia, assim como a poesia ditirâmbica e a maior parte da aulética e as citarística, todas são, em geral, imitações. Diferem, porém, umas das outras, por três aspectos: ou porque imitam por meios diversos, ou porque imitam objetos diversos ou porque imitam por modos diversos e não da mesma maneira. (Aristóteles, 1987, p. 201)

Lírico, Drama e Épico são as matrizes dos gêneros literários e deles surgem então as subdivisões, tendo Aristóteles, servindo-nos de seu exemplo mais famoso, já fracionado o drama entre tragédia e comédia. O drama (as artes cênicas) e o épico (a literatura narrativa,

normalmente em prosa) nos chamam a atenção por estarem mais presentes em nossa vivência cultural contemporânea, e é a partir do épico que se teorizam os então gêneros narrativos, compreendidos através das modalidades textuais, escolhas de narrador, temporalidade e pelo conteúdo (Stalloni, 2003).

Os gêneros cinematográficos, por herança, são concebidos de forma similar, orientados por quesitos de duração — longa ou curta-metragem —, produção — realizado de modo independente ou em modelo industrial —, técnicas de realização — mudo, sonoro, animação — e, novamente, pelo conteúdo (Nogueira, 2010). Simplificando, em sintagmas estilísticos — formais — e sintagmas temáticos. Bordwell e Kristin Thompson (2013) acrescentam que o efeito emocional é outro fator influente para a determinação de um gênero cinematográfico, reconhecendo ainda a tendência de se misturarem, rendendo uma dupla identidade — *Hardware* (1990), de Richard Stanley, é simultaneamente ficção científica *cyberpunk* e terror — ou às vezes na consolidação de gêneros híbridos, caso das comédias-românticas.

Porém, uma rápida observação empírica denuncia que os gêneros, embora úteis como ferramentas de análise e descrição, existem como uma forma de aproximação ao invés de uma categorização sólida. Conforme Todorov (2003) aponta, e Altman (2000) e Stalloni (2003) corroboram, a noção depende dos parâmetros de quem a concebe, impactando na forma como se agrupa as obras pelas características de semelhança que se escolhe como critérios, contudo a fundamentação precisa ser bem construída para que se sustente, apresentando um conjunto de fatores comuns bastante expressivo.

Os gêneros que deduzimos a partir da teoria devem ser verificados sobre os textos: se nossas deduções não corresponderem a nenhuma obra, seguimos uma pista falsa. Por outra parte, os gêneros que encontramos na história literária devem ser submetidos à explicação de uma teoria coerente; em caso contrário, ficamos prisioneiros de prejuízos transmitidos de século em século, e segundo os quais (isto é um exemplo imaginário) existiria um gênero como a comédia, quando, de fato, trataria-se de uma pura ilusão. A definição dos gêneros será, pois, um contínuo vaivém entre a descrição dos fatos e a teoria em sua abstração (Todorov, 2003, p.20).

Em termos metodológicos, os gêneros correspondem ao que Weber denomina Tipo Ideal, uma vez que limitam fenômenos concretos a uma construção mental que represente um todo, permitindo que contrastes e até causalidades sejam analisáveis por comparação (Cardoso, A.; Monteiro, 2002). Um recurso técnico de simplificação que nos permite enxergar por meio de traços particulares um caráter total visando um modelo que corresponda com o fenômeno observado e facilite sua investigação (Barbosa, M; Quintaneiro; Oliveira, 2002).

Segundo Weber (1999, p.106),

[o]btém-se um tipo ideal mediante a acentuação unilateral de um ou vários pontos de vista, e mediante o encadeamento de grande quantidade de fenômenos isolados dados, difusos e discretos, que se podem dar em maior ou menor número ou mesmo faltar por completo, e que se ordenam segundo pontos de vista unilateralmente acentuados, a fim de formar um quadro homogêneo de pensamento.

Mesmo em regimes semióticos distintos, a literatura e o audiovisual possuem intersecções, não significando propriamente uma convergência teórica, mas nos permitindo explorar as zonas comuns. Bordwell e Thompson (2013) compartilham com Todorov (2003) o entendimento de que a noção de gênero é mais eficiente quando lidamos com a cultura de massa, com suas lógicas de segmentação de público e as estratégias publicitárias na maioria das vezes focadas no conteúdo, no tipo de experiência ofertada. O que não ocorre tão facilmente com obras centradas nas explorações das linguagens, afinal, poderíamos afirmar com segurança a que gêneros pertenceriam o romance *Ulisses*, de James Joyce, e o filme *Idade da Terra* (1980), de Glauber Rocha? Se somarmos as adaptações literárias para o audiovisual e vice-versa, essas conexões estimuladas pelo mercado possibilitam que as ideias sobre as histórias de ficção científica, terror ou as românticas se adequem em diferentes mídias. Indo além, por estarem dentro de uma operação de construção de imaginários, seria de uma extrema limitação desconsiderar as referências evocadas e experiências convergentes do público fruidor em diferentes meios de expressão que produzem e atualizam o sentido de tais gêneros.

Portanto, compreendemos como “gêneros narrativos” — onde localizamos a ficção científica *cyberpunk* — como uma categoria que não enraíza a produção criativa em uma única mídia, e sim reconhecível através dos *motifs* e discursos que se manifestam em várias. Tal concepção que apresentamos parte do conceito de intermedialidade teorizado por Irina Rajewsky (2005; 2010; 2013), que além de englobar a transmedialidade descrita por Jenkins (2009; 2011), os fenômenos que atravessam as mídias, permite-nos discorrer sobre os fenômenos que surgem do cruzamento delas: literatura, cinema, música, artes visuais, etc. Trata-se de uma forma de analisar como as mídias se influenciam, se transformam e se combinam, criando novas formas de expressão e comunicação.

Tanto para Rajewsky (2005, 2013) como para Jenkins (2006; 2009), essas permeabilidade e transividade são características da cultura contemporânea, permitindo novas explorações artísticas, narrativas, comunicativas e de engajamento, contudo também possuem seus desafios visto que as obras não são mais tão autossuficientes uma vez que fazem parte hoje de uma rede. Isso não quer dizer que as obras isoladas não produzam significados, é a condição

de “estar em relação”, de dispersão dos elementos, tornando os contextos históricos, sociais e culturais de produção mais do que nunca necessários para a interpretação e análise das obras. No artigo de 2013, *Potential Potentials of Transmediality*, Rajewsky chega inclusive a propor a urgência de uma “narratologia transmídia” diante da circularidade de textos e referências não só entre os meios e formatos, também em nível cultural e transnacional, que os estudos literários normalmente dão pouca atenção.

É necessário esclarecer que enquanto Rajewsky e Jenkins, exploram essas relações a partir de objetos ilustrativos, sejam obras ou franquias, nossa abordagem inclui ampliar a dimensão do recorte dos gêneros narrativos com esta perspectiva de fluidez na esfera midiática. Ao invés de servir a uma história, investiga-se a construção de um conjunto familiar de imaginários tendo em mente que nem todas as convenções de um gênero em determinada mídia são transponíveis ou transcodificáveis para outra (Stam, 2008).

2.2. A prática dos gêneros

A princípio, Altman (2000), teórico cinematográfico com uma das visões mais interessantes sobre o assunto, afirma que um gênero pode ser apreendido como uma estrutura, um modelo, um rótulo ou um contrato cultural, no entanto, cada recorte não implica a exclusão compulsória dos outros. Para o autor, a complexidade de trabalhar com os gêneros reside no estabelecimento de um consenso entre produtores, críticos, distribuidores e públicos. Sendo mais objetivo, gêneros são estabelecidos pelo senso comum (Bordwell; Thompson, 2013), e neste aspecto o mercado literário e o cinema compartilham o desafio, pois gêneros não existem no vácuo. Qualquer indivíduo pode propor seu próprio gênero e até delimitá-lo com perfeição, mas esse só fará sentido caso tenha uma adoção coletiva. Nossa apresentação da pluralidade de definições da ficção científica ajuda a mensurar a questão, mas não dispensa entender a divisão proposta por Altman para contemplar a discussão.

Assim como faz Altman, passemos primeiro pelas perceptivas mais íntimas ao estruturalismo — que não devem ser excluídas devido as heranças ainda influentes de Saussure em tratar os gêneros como uma linguagem, embora não nos obrigue a nos prendermos a elas — até chegarmos à dimensão de prática expressiva atravessada por contextos sociais e culturais, não somente uma questão gramatical. Desta forma, nos será possível obter uma melhor visão das possibilidades de análise e estabelecer nossas próprias estratégias.

Seguindo a ordem, os gêneros enquanto estruturas se aproximam ligeiramente com o que Pareyson (2001) chama de gêneros poéticos em sua diferenciação dos modos de produção

de sentido no campo das artes, tratando-se de um programa formal de escrita que determina como as obras individuais devem dispor de seus elementos, filiando-as a tradições, movimentos e escolas artísticas. Aqui, vale a regra de que “o conteúdo se dá *a própria forma*” (*Ibid*, p.57). O terror talvez seja o gênero em que essa justaposição seja mais palpável, já que a experiência de medo depende igualmente do que e como se retrata. A perspectiva da estrutura ambiciona fronteiras bem nítidas entre os gêneros, contudo, o domínio dos formatos permite que esses se traiam, como nos demonstra Lars von Trier através de *Europa* (1991) e *Dançando no Escuro* (2000), em que subverte respectivamente os gêneros *noir* e musical em sua lógica interna⁴⁹.

O gênero enquanto um modelo diz respeito a padrões e convenções baseado no que as obras têm em comum, no caso, repetem. Os famosos e populares clichês. Essas convenções podem ser tanto iconográficas, de símbolos e objetos recorrentes, quanto temáticas (Bordwell; Thompson, 2013). Em sua revisão histórica da teoria dos gêneros, Altman (2000) encontra a origem da lógica dos modelos no período Clássico nas considerações de Horácio sobre a imitação. Preocupado em estabelecer regras claras de composição, o poeta romano defendia como os escritores deveriam estudar e derivar seus trabalhos de uma obra exaltada ou idealizada pela elite cultural. Em essência, procura-se um parâmetro a ser seguido como modo de assegurar uma identidade. Assim, uma obra ou um conjunto delas estabelecem uma referência a ser seguida. Em vista o caso do *cyberpunk*, são recorrentes as afirmações sobre como *Neuromancer* e *Blade Runner* serviram de base para os autores ulteriores, que em algum nível teriam procurado imitá-las, seguindo as características que lhe diferenciaram das referências anteriores.

O que as perspectivas da estrutura e do modelo almejam é estabelecer um grau confiável de previsibilidade, aspecto caro às abordagens tradicionais, recorrendo à afirmação de códigos genéricos. Os códigos, Eco (1987; 1991) explica, definem repertórios de símbolos e regras de combinações, estipulando todas as possibilidades de significação, uma espécie de “idioma comum”, uma *koiné*, que oferece referências de decifração ou regras performativas (Hall, 2003). Ou seja, a codificação estabelece uma estabilidade de sentidos a ser compartilhada, aqui implicando em estabelecer meios comuns que permitam “escrever” e interpretar determinadas obras como “terror” ou “ficção científica” a partir de uma espécie de

⁴⁹ Em síntese, *Europa* é um *noir* em que não se persegue um mistério, enquanto *Dançando no Escuro* nega o escapismo característico do musical. Assim, von Trier trai esses gêneros ao negá-los seus princípios enquanto preserva suas formas.

“gramática de gênero”. Na medida que se concretiza esse “idioma comum” / *koiné*, complementa García Canclini (2005, p.152),

reduz-se a arbitrariedade das interpretações, os desencontros entre a oferta e a recepção. **Definem-se acordos com respeito ao que podemos chamar a comunidade hermenêutica possível** em uma sociedade e um tempo dados, que permitem aos artistas e escritores saber que graus de variabilidade e inovação podem manejar para relacionar-se com que públicos [...].

Por mais naturalizados que os códigos se aparentem, a decodificação está condicionada a contextos, dependente do alinhamento com a percepção, essa regulada pelas experiências e bagagens socioculturais. Logo se apresenta um primeiro tensionamento: os significados nunca são fixos. Como paradigmas de escrita, os gêneros também são horizontes de expectativas (Todorov, 2019), isto é, há um pacto semiconsciente entre intenções poéticas e desejos de fruição, no entanto a efetividade de um gênero depende mais de uma negociação constante do que da solidez de seus pressupostos códigos (Bamba, 2013; Odin, 2005). O segundo tensionamento que atravessa a ideia de que os gêneros são um sistema de codificação, critica Robin Coleman (2019), é a insinuação de imutabilidade, onde as mudanças culturais e históricas significativas são descartadas como meras variações. A autora ainda reconhece que “discutir o que entra ou sai dos limites de um gênero é um processo complexo, quiçá impossível e, às vezes, infrutífero” (Coleman, 2019, p.40), indicando o problema de uma abordagem orientada pelo desejo de uma delimitação definitiva.

Ao afirmarem que os gêneros não são categorias estáveis, e sim processos dinâmicos e históricos, Altman (2000) e Todorov (2003) ressaltam que não devemos nos concentrar apenas nas características, investir em caricaturas, uma vez que elas se adaptam e se transformam, assim como o modo o qual são percebidos.

Hoje, nosso entendimento de gênero vai além das noções iniciais aristotélicas/*Poética* e daquelas que Northroo Frye/*Anatomia da crítica* de desafiar fórmulas e convenções distintas e separadas das formas de arte para criar seu sistema classificatório. Em vez disso, o gênero tem muito a ver com o poder heurístico que envolve a nomeação de "algo", e também se relaciona com eufonia sociopolítica. (Coleman, 2019, p.41)

O experimento realizado por De la Iglesia (2019) demonstra bem o argumento. Ao questionar diferentes grupos se a animação *Akira* (1988) ou se o *mangá* homônima seriam obras *cyberpunk*, De la Iglesia se surpreende ao fato da segunda em nenhum momento ser reconhecida como pertencente apesar de ambas as produções serem de autoria de Ōtomo Katsuhiro, o inverso do que ocorria com o filme *Blade Runner*. Sua conclusão foi de que como o *mangá* estendia a história, dando mais espaço para os dramas dos personagens, subtramas urbanas e flertes com outros gêneros, as referências dos leitores do *mangá* encontravam-se diluídas

enquanto o recorte e o ritmo da animação de duas horas concentravam os elementos *cyberpunks* aguardados.

O que os autores sugerem, portanto, é reconhecer os gêneros como um campo de cooperação e disputas, como pragmática. Neste aspecto, a ideia de gêneros como rótulos se aproxima da de contrato entre realizadores e fruidores. Ainda que a primeira seja permeada por uma funcionalidade comercial, o deslocamento da abordagem torna as análises mais receptivas a pluralidade, admitindo igualmente a importância de influências externas e intercâmbios nas mutações em um sentido não evolucionista, pois nas artes, constata Todorov (2003), os vetores e ritmos são diferentes dos processos da vida orgânica.

Se diferenciando da biologia, os gêneros aqui passam a ser tratados em sincronicidade, onde não só o aparecimento de uma espécie-obra afeta todo o conjunto, como novos rótulos redefinem nossa interação com obras pré-existentes. Para um leitor atual e leigo soará estranho que *A Guerra dos Mundos*, de H. G. Wells, nem sempre foi lido como ficção científica, tão pouco o cineasta John Carpenter seria capaz de antecipar o impacto de seu filme *Halloween* (1978) na reinvenção do gênero de terror com a fundação involuntária do subgênero *slasher*⁵⁰. A própria popularidade do cruzamento da tragédia com a comédia durante o Neoclassicismo obrigou a invenção de uma nova terminologia: melodrama (Altman, 2000). Como rótulos, alguns gêneros podem cair em desuso ou sofrerem atualizações, e as obras, realocadas. Logo, são as práticas socioculturais cotidianas somadas aos interesses e poderes heterogêneos, as mediações no âmbito da ritualidade e da institucionalidade, nos termos de Martín-Barbero (1997; 2004), responsáveis pelo estabelecimento dos vínculos dessas “famílias de histórias”.

Como estratégia comunicativa, cada autor se utiliza dos gêneros ao seu interesse, moldando-o aos seus valores e crenças, tratando-se menos de uma questão sobre as propriedades do texto, e sim sobre algo que ocorre pelo texto (Martín-Barbero, 1997), o que faz dos gêneros espaços discursivos. A ausência de uma escrita pré-definida faz com que inúmeras formas de representações do mundo e de temas estejam em pauta, ainda assim certas visões se mostram mais recorrentes, ecoam, comunicando algo compartilhado por determinado grupo ou sociedade.

⁵⁰ Subgênero do terror caracterizado pela presença de um assassino mascarado que persegue obstinadamente um grupo de vítimas, normalmente de jovens.

2.3. A discursividade e os gêneros narrativos

A partir deste ponto, devemos manter em mente que os gêneros narrativos não podem ser resumidos a tão somente a codificações pois, em larga medida, eles também existem como uma sistematização empírica das relações entre e com os textos, sejam elas explícitas ou implícitas, obrigando-nos a ampliar nosso olhar dos aspectos intrínsecos das obras através da adição dos aspectos extrínsecos que interferem diretamente na constituição e significação (D’Onofrio, 2004). No nível material implica assumir que toda produção artística, Adriana Facina (2004, p.10) sintetiza, “é um produto histórico produzido numa sociedade específica, por um indivíduo inserido nela por meio de múltiplos pertencimentos”, e

[m]esmo o artista mais consagrado, considerado alguém dotado de um talento especial que o destaca dos outros seres humanos, é sempre um indivíduo de carne e osso, sujeito aos condicionamentos que seu pertencimento de classe, sua origem étnica, seu gênero e o processo histórico do qual é parte lhe impõem. (*Ibid*)

Ao investigarem o terror, Coleman (2019) e King (2012) confirmam a historicidade das obras enquanto enxergam nelas a manutenção e atualização de visões de mundo, demonstrando como os gêneros narrativos engendram discursos e, assim como Kellner (2001), evidenciando a falta de inocência dos enunciados. Uma vez que a linguagem é um veículo de materialização da ideologia, qualquer meio de expressão serve à sua reprodução. Alguns gêneros específicos, apontam Bordwell e Thompson (2013), apresentam uma carga ideológica mais evidente em sua constituição. Caso do *western*, influenciado pela doutrina estadunidense do Destino Manifesto⁵¹, romantiza a figura do homem branco desbravador enquanto retrata os povos indígenas e latinos como selvagens e bárbaros a serem combatidos ou domesticados pela “civilização”. O que se percebe é que os gêneros produzem um saber sobre a realidade, às vezes na função de questionar e recompensar comportamentos, reforçar e tensionar princípios sociais, não raramente com apelo moralizante, pois a ficção está sempre a serviço de um discurso e todo discurso é ideológico (Brandão, 2006).

Seguindo a tradição marxista, Žižek (1999; 2003) define a ideologia como um fenômeno que envolve tanto ideias quanto fazeres visando legitimação de relações de poder, como se um sistema de crenças e rituais, presente no que é explicitamente dito e no funcionamento implícito nas práticas e nas instituições sociais. A ideologia não é apenas um conjunto de falsas crenças, mas também uma forma de viver e agir que sustenta uma fantasia

⁵¹ Destino Manifesto foi uma doutrina expansionista do século XIX que pregava o direito da população estadunidense branca sobre o continente ocupado em detrimento dos colonizadores europeus e, por tabela, das populações nativas (Mota; Simão, 2018).

coletiva. Como o autor ilustra através do filme de John Carpenter *Eles Vivem* (1988) no documentário de Sophie Finnes, *The Pervert's Guide to Ideology* (2012), a força da ideologia está na não-consciência do aparato ideológico que o cerca, pois no momento em que é percebida que ela pode ser confrontada, porém esse desvelamento é sempre uma agressão. A ideologia não seria uma lente que turva nossa visão, uma imposição, é a nossa própria relação espontânea com a sociedade, a maneira como a percebemos.

Essa, provavelmente, é a dimensão fundamental da “ideologia”: a ideologia não é simplesmente uma “falsa consciência”, uma representação ilusória da realidade; antes, é essa mesma realidade que já deve ser concebida como “ideológica”: “ideológica” é uma realidade social cuja a própria existência implica o não conhecimento de sua essência por parte de seus participantes, ou seja, a efetividade social cuja a própria reprodução implica que os indivíduos “não sabem o que fazem”. “Ideológica” não é a “falsa consciência” de um ser (social), mas esse próprio ser, na medida que ele sustentado pela “falsa consciência”. (Žižek, 1999, p.305-306)

No raciocínio de Pêcheux (2009), entende-se que os sujeitos são interpelados pelas ideologias⁵² interiores das formações discursivas que os cercam, como se condicionados pela presença mental de um sujeito universal dominante, uma forma-sujeito, detentor do conhecimento. Ao aproximar princípios do materialismo históricos com a psicanálise — especificamente de vertentes freudiana e lacaniana —, o sujeito em Pêcheux é um sujeito movimentado pela ideologia e pelo inconsciente de modo a incorporar as formações discursivas a ele pré-existentes como suas, tendo a si como origem dos discursos e práticas que ele perpetua.

Imagem 4: Em *Eles Vivem* (1988), os discursos ideológicos dominantes têm sua onipresença explicitada e se revelam difundidos por uma classe alienígena infiltrada.



Fonte: Universal Pictures ©.

⁵² Pêcheux desenvolve dois conceitos, o de Ideologia (com “I” maiúsculo) e ideologia. Devido às influências da psicanálise em sua abordagem a primeira se refere a ideias universais e ahistóricas presentes em todos os sujeitos, enquanto a segunda já segue a tradição marxista de se referir às ideologias das classes dominantes. Aqui estamos lidando com a segunda.

Por tanto a competência dos autores pode ser mensurada pelo conhecimento dos códigos e dos jogos de representação envolvidos, porque os discursos não existem dentro de uma linguagem inerte, mas no ato de fala (Brandão, 2006; Orlandi, 1999). Se os autores exprimem inevitavelmente seus sistemas de ideias e conjuntos de ideais nas obras que concebem, seus enunciados acabam se encontrando em relação não linear e bilateral com os enunciados de outros, pois “um discurso aponta para outros que o sustentam, assim como para dizeres futuros” (Orlandi, 1999, p.39), estabelecendo as condições de alteridade/identidade a partir de ressonâncias e dissidências.

Diante disso, reconhece-se que:

1) os gêneros narrativos são, portanto, uma forma de interdiscursividade porque “agrupam” e põem em diálogo inúmeros discursos;

2) os gêneros, mesmo quando atravessados por preferências ideológicas, estão sujeitos a heterogeneidade, aos diferentes pontos de vista, a ponto de com frequência servirem de terreno de disputas simbólicas, que os faz multidiscursivos. Para melhor lidarmos com essas relações, vale-se evocar alguns dos principais parâmetros que permeiam tais afirmativas.

O interdiscurso é um conceito que deriva do dialogismo teorizado por Bakhtin. No dialogismo, todo discurso é dialógico, uma vez que “por mais significativo e acabado que seja, é apenas um momento da comunicação ininterrupta” (Volóchinov, 2018, p.219), e responsivo, já que

[t]odo falante é por si mesmo um respondente em maior ou menor grau: porque ele não é o primeiro falante, o primeiro a ter violado o eterno silêncio do universo, e pressupõe não só a existência do sistema da língua que usa mas também de alguns enunciados antecedentes - dos seus e alheios - com os quais o seu enunciado entra nessas ou naquelas relações (baseia-se neles, polemiza com eles, simplesmente os pressupõe já conhecidos do ouvinte). (Bakhtin, 2003, p.272)

O dialogismo é *par excellence* uma propriedade geral do discurso, marcado por diversas vozes e modos de expressar, servindo de base para se discutir, inclusive, as relações de intertextualidade — elemento importante para a teoria dos gêneros. O interdiscurso, por sua vez, é mais específico ao ver o conjunto de discursos que circulam em determinada comunidade ou sociedade como um repertório de referências, de discursos pré-construídos, modelos e clichês à disposição dos falantes. Enquanto o dialogismo é um processo anárquico e plural, a interdiscursividade divide o universo discursivo entre discursos hegemônicos e os discursos marginais e contestadores.

De acordo com Eni Orlandi (1999), a predominância de um discurso é observável por sua capacidade de paráfrase, de comunicar o mesmo nas mais variadas formas de dizer. Uma vez que os sentidos sempre são administrados, sua sustentação se baseia na repetição a fim de se reduzir as chances de ambiguidade, do equívoco, mas nunca garante a monossemia, um sentido único. A memória, logo, ocupa um papel fundamental, acionando as condições de produção de enunciados, o contexto imediato da enunciação e as bagagens socio-históricas e ideológicas, estabilizando o sentido ou o deslocando de seu cenário original. Não se refere a mera reprodução fidedigna do que se disse no passado, mas uma reconstrução seletiva e dinâmica, que envolve processos de esquecimento, silenciamento, ressignificação e resistência. A memória coletiva é o conjunto de sentidos concebidos pelos sujeitos a partir dos interdiscursos de uma sociedade, marcada pela historicidade e pela subjetividade.

Na análise do discurso francesa, a memória discursiva é o conjunto de enunciados que pertencem a uma mesma formação discursiva retomado pelos sujeitos em seus discursos. Em Foucault (2013), compreende-se como formação discursiva um conjunto de enunciados que não se reduzem aos seus objetos de aparecimento, condicionados a uma regularidade e dispersão, onde a unidade do sentido não se encontra em sua consistência formal, e sim na diversidade de estratégias e modalidades enunciativas, da palavra escrita à pintura (Foucault, 2013; Mazzola, Gregorin, 2013). Isto é, se não for possível identificar um sistema, uma frequência na difusão dos enunciados, não há discurso.

Como prática coletiva e anônima, isto é, desprendida da centralidade de uma autoria como origem, o discurso está sujeito a regras que determinam o que pode ser dito, por quem, em que condições e com que efeitos em uma determinada época e sociedade (Foucault, 1996). Essas regras não são explícitas tampouco conscientes, porém implícitas nas práticas discursivas de um saber. Elas não são fixas e sequer homogêneas, e sim sujeitas a transformações históricas e a conflitos internos. Assim, coexistem no interdiscurso diferentes posições, perspectivas e interesses que disputam a legitimidade e a autoridade para falar sobre um determinado assunto, permitindo a análise das formas de dominação e resistência que se manifestam.

Para Foucault (2013), o discurso é uma representação culturalmente construída pela sociedade, não um espelho fiel do real, fabrica o conhecimento sobre ele. Como já mencionamos, os gêneros narrativos se revelam uma modalidade de construção e difusão de um saber por meio da ficção, a exemplo do terror e da ficção científica, gêneros onde essa operacionalidade é menos sutil. Um saber enviesado e recortável, não definitivo, mas ainda

assim um saber sobre determinada realidade. Seja por questões culturais, comerciais e até políticas (ao extremo, censura), os gêneros narrativos, como qualquer produção artística, estão submetidos aos procedimentos de controle, seleção e redistribuição da produção discursiva, transpassados por mecanismos de exclusão e de normalização que estabelecem os limites e as condições de participação determinadas por relações de poder.

O trabalho de Coleman (2019) sobre a representação negra no horror anglo-americano nos auxilia a compreender como os gêneros narrativos, não somente as obras isoladas, servem aos discursos: a repetição de situações e caracterizações reforçaram e atualizaram por quase um século os discursos racistas sobre o medo diante à população negra de *O Nascimento de uma Nação* (1915), de D. W. Griffith, passando da bestialidade para a marginalização explícita para o apagamento e enfim para um falso empoderamento pela violência e sexo. Como a autora bem acusa, esses discursos se revelam enraizados de tal maneira que em certos momentos chegaram a ser reproduzidos por autores negros anglo-americanos contra negros caribenhos e a si próprios nas tentativas de refutá-los. Não é como se não houvessem outras representações ou subversões circulando, disputando espaço, mas o modo de fazer se encontrava influenciado em maior intensidade pela longa e frequente presença de um discurso racial encabeçado por indivíduos caucasianos que levaria décadas até começar a ser alterado graças a mudanças sociais e comerciais. Até que isso ocorresse, toda a produção dissidente era encurralada em pequenos nichos e distribuição restrita.

Ainda dentro da linha foucaultiana, podemos afirmar que as artes narrativas se enquadram como dispositivos, tal como esclarece Bhabha (1998) em suas análises literárias pós-coloniais onde a questão é levantada. Sua natureza estratégica de manipulação das relações de força inscrita em jogos de poder entrelaçados a certos saberes, envolto de vários mecanismos institucionais e estruturais por onde as relações de força apoiam e se apoiam em tipos de saber. Ou seja, a partir dos dispositivos que operados passa-se a construir determinadas visões de mundo. Indo um pouco mais além, podemos ainda ler o fenômeno dos gêneros narrativos dentro da cultura de massa como instância educativa, dado que “[t]odo sistema de educação é uma maneira política de manter ou de modificar a apropriação dos discursos, com os saberes e os poderes que eles trazem consigo” (Foucault, 1996, p.44). Embora possibilitem que qualquer indivíduo tenha acesso à pluralidade de discursos, sua distribuição não é igualitária, existindo algo semelhante a um “filtro” que impede que determinados discursos circulem com a mesma facilidade.

Coleman (2018) demonstra como os gêneros narrativos encontram-se entrelaçados à função epistemológica da hermenêutica artística, uma vez que servem à produção e validação de certos conhecimentos sociais; a segunda, por explicitar o privilégio de fala, uma dominação que reafirma os lugares dos indivíduos e suas heterofonias dentro de uma lógica de exclusão no espaço comum. Diante às assimetrias, ter em conta o grau de abertura e as dinâmicas de poder dentro do meio que se observa é fundamental para a análise.

Alinhados ao capítulo anterior, nosso investimento até aqui foi em estabelecer os gêneros narrativos para além de conceitos que atendem somente interesses da indústria do entretenimento, como dispositivos discursivos, buscando reforçar nosso axioma de que os gêneros — tal qualquer narrativa ficcional — são importantes difusores de valores e saberes ideológicos, e por isso palco de disputas e polifonias. Optar por preferir essa perspectiva não nos desobriga a observar os elementos e demais características que envolvem a percepção de um gênero. Ao nos liberarmos da fixação por regras e codificações engessadoras, nossa atenção a esses elementos se direciona em compreender o que há por trás da repetição de determinados usos e de suas variações e subversões. A própria ideia de codificação/estrutura a qual Altman (2000) discorre e atravessa os debates sobre esses gêneros nos sugere a existência de valores cujas perpetuação e propagação — conscientes ou inconscientes — são ou foram desejadas.

2.4. A questão da cultura no discurso

Sem negar as relações de disputa de poder e dominação envolta das discussões sobre ideologia, chama-nos a atenção o tratamento de Paul Ricœur introduzido por Helena Brandão (2006) ao explicar o conceito. Para Ricœur (1990) a ideologia não se limita em impulsionar e justificar a práxis social, em legitimar a autoridade, ela se liga à necessidade de um grupo em conferir uma autoimagem e para o estabelecimento da coesão desse grupo. Ela simplifica e sistematiza a realidade construindo consensos, estabelece horizontes de afetos possíveis, o que nos leva a pensar a comunicação como experiência estética, ou a “comunicação sem anestesia”, como propõe Barros (2017). Logo, a ideologia faz parte dos processos de estabelecimentos de vínculos sociais que possibilitam a formação e consolidação de uma comunidade duradoura a partir de uma visão conjunta da história e do mundo. “Seu papel não é somente de difundir uma convicção para além do círculo dos pais fundadores, para convertê-la num credo de todo o grupo, mas também de o perpetuar sua energia inicial para além do período de efervescência” (Ricœur, 1990, p.68). Logo é possível entender uma comunidade observando seu sistema de ideias.

Nos domínios da antropologia, Laraia (2001, p.68) afirma que “o modo de ver o mundo, as apreciações de ordem moral e valorativa, os diferentes comportamentos sociais e mesmo as posturas corporais são assim produtos de uma herança cultural, ou seja, o resultado da operação de uma determinada cultura”. Mais que um sistema de organização social e comportamental, a cultura é uma rede dinâmica de compartilhamento e criação simbólica acumulativa que rege o indivíduo inclusive em nível inconsciente, tratando-se de um conjunto de constructos, manifestada empiricamente e organizada de acordo com os sistemas simbólicos específicos de cada povo, de cada sociedade (Lévi-Strauss, 2021). As inovações e transformações culturais jamais são produtos da iniciativa isolada de manipulação de seus patrimônios, mas sim resultantes dos esforços de toda uma comunidade, reiterando sua natureza coletiva. Semelhante ao que foi dito anteriormente sobre a ideologia, nós enxergamos o mundo através de nossa cultura, jamais fora dela, e por conta disso tendemos a naturalizar nossos próprios modos de vida e valores. Em consequência, todas as demais nos parecerão, pelo menos ao primeiro contato, excêntricas, fora do centro, do *nosso* centro.

Em todo caso, os indivíduos participam e experimentam a cultura de formas diferentes, e mesmo nessas condições é impossível que uma única pessoa seja capaz de dominá-la em todos os seus aspectos. Essas limitações dizem respeito aos lugares ocupados pelos sujeitos nas sociedades em que vivem, fato que por si refuta a lógica de unicidade, mas por outro lado a cultura atende a urgência de delineamento de fronteiras entre Nós e os Outros, tomando como referência inicial o território habitado.

Na necessidade de explicitar a conexão entre ideologia e cultura, Carolina Rodriguez-Alcalá (2003, p. 80) o faz sem rodeios: “A *cultura é a materialidade (materialização) da ideologia num espaço-tempo determinado*” (grifo da autora). Por muito tempo a cultura esteve à margem na análise do discurso devido as indefinições de outras áreas quanto aos seus contornos e competências. Só recentemente que vem ocupando mais espaço entre os debates, e por conta dessa aproximação entre ideologia e cultura nos vemos levados em direção a Pêcheux, que apesar de não ter se debruçado propriamente no assunto, deixa uma série de pistas em seus trabalhos. Pêcheux (2009, p.146) sugere em *Semântica e Discurso: uma crítica a afirmação do óbvio* a cultura como meio de materialização da ideologia afirmando que “é a ideologia que, através do ‘hábito’ e do ‘uso’, está designando, ao mesmo tempo, o que é e o que deve ser”. Esse “hábito” e “uso” dialogam quando, partindo de Althusser, ele dirá que as práticas ideológicas são reguladas por rituais inscritos nos aparelhos ideológicos, independente da discricção de suas execuções (Pêcheux, 1990). Essa ritualidade das práticas se expressa com o

emprego de hábitos e usos evocados, e todos esses exercícios estão presentes e dizem respeito aos domínios da cultura. Ainda que nos possa ser conveniente abordá-la como “maneiras de trabalhar sobre as materialidades discursivas, implicadas em rituais ideológicos, nos discursos filosóficos, em enunciados políticos, nas formas culturais e preposições estéticas, através de suas relações com o cotidiano, com o ordinário do sentido” (Pêcheux, 2012, p.49), na carência de uma descrição explícita Bethania Mariani (2009, p.45) consegue formular o que seria a cultura para o filósofo francês, definindo-a então

[...] como resultante de práticas dos sujeitos e entre sujeitos que remetem para um estado de coisas num determinado momento e em um determinado lugar em uma formação histórica; práticas vinculadas a maneiras de se relacionar em sociedade. Ao mesmo tempo, são práticas não dissociadas dos modos sócio-históricos de produção, reprodução, resistência e transformação dos sentidos. Práticas expostas também à errância e à não-totalidade dos processos de significação.

A definição elaborada por Mariani particularmente nos interessa por nos possibilitar refletir sobre como uma formação comunitária está vinculada aos modos sócio-históricos de produção e reprodução de sentidos, estes determinados pelos discursos. Isto é, falar de cultura implica em entendê-la como indissociável dos movimentos históricos e sociais, em recuperar a história de um coletivo e de suas relações com outras. Uma vez que o social seja entendido “como constituído pelas formações imaginárias que funcionam no discurso e que medeiam a relação do sujeito com suas condições de existência” (Ramos; Ferreira, 2016, p.141-142), cabe a cultura fornecer a ilusão de unicidade e pertencimento em grupos na realidade bastante heterogêneos.

A ideia de cultura como princípio homogeneizante e fundadora das unidades nacionais constitui-se como uma empreita de regulação da vida coletiva e peça-chave na manutenção de relações de dominação. Com isso em mente, Esteves (2014, p.291) propõe encarar a cultura como portadora de um caráter dual, existindo assim uma cultura imaginária e sua contraparte, a cultura fluida. A cultura imaginária "seria aquela normatizada e imposta que não deixa espaço para a falha e para o equívoco, também impossibilitadora de deslizamentos e com ilusão de homogeneidade, estabilidade", responsável pelo silenciamento e apagamento de conflitos; por sua vez, a cultura fluida "foge à regulamentação, que é sujeita ao equívoco e que também (se) equivocava, que possibilita que uma prática cultural possa ser outra. [...] Cultura como prática, como laço, como suporte de identificação". Tal qual a acusação de Eni Orlandi (2008) aos campos da ciência, da política social e da religião, a cultura — em seu caráter imaginário — se revela uma maneira de domesticação das diferenças das diferenças internas. Em vista sua incongruência com a realidade, sua afirmação em detrimento da cultura fluida depende,

portanto, de um contínuo investimento discursivo. Ou seja, a cultura comunica, em certo momento, o “comum” que consolida a existência de determinado grupo.

O imaginário de uma unidade monolítica não elimina a heterogeneidade presente no interior de uma cultura, porém insistirá em dizer como os indivíduos devem ser e fazer para serem reconhecidos como parte da comunidade, e esses discursos sobre a identidade fazem parte da herança cultural que nos condiciona a aceitar e aderir certos padrões, e discriminar quem se recusa. Ao mesmo tempo encontram-se na cultura espaços de resistência uma vez que nenhum ritual é imune a falhas e tampouco o assujeitamento é absoluto, sendo as brechas necessárias para rupturas e mudanças.

Por mais que possamos e seja legítimo contestar os discursos produzidos sobre uma cultura — em especial aqueles sustentados em premissas de essencialismo, homogeneidade e imutabilidade popularizados por ideologias nacionalistas modernas —, não podemos ignorar a existência de discursos compartilhados entre os sujeitos de uma mesma cultura por exatamente ser a cultura um dos fatores para que os discursos e valores sejam comuns entre esses sujeitos. Isso está longe de dizer que exista uma correlação perfeita, que os indivíduos de uma mesma cultura estejam em completa harmonia em suas subjetividades, e sim que há repertórios de sentidos comuns que atravessam os sujeitos de uma mesma comunidade simbólica. À luz desse contexto, o interdiscurso pode operar a partir de dois efeitos: o pré-construído e o de articulação. O “pré-construído corresponde” a um

“sempre-já-aí” da interpelação ideológica que fornece-impõe a “realidade” e seu “sentido” sob a forma da universalidade (“o mundo das coisas”), ao passo que a “articulação” *constitui o sujeito em sua relação com o sentido*, de modo *identificação*, uma tensão do sujeito do discurso com a forma-sujeito que domina a FD [Formação Discursiva, nota nossa] com a qual ele se associa, aqui não há mais uma reprodução fiel, unívoca da ideologia presente na FD, pois questiona-se, duvida-se dos saberes da forma-sujeito, embora não haja um desligamento com essa forma-sujeito. (Pêcheux, 2009, p.151. Grifo do autor.)

Dito de uma maneira mais simples, o “pré-construído” equivale aos pré-conceitos, aquilo que “todo mundo sabe”, que “todo mundo pode ver ou entender”; enquanto a articulação se refere aos modos de saber, dizer e ver, enfim, àquilo que determina o grau de dominação da forma-sujeito sobre o sujeito enunciator.

A cultura, podemos afirmar ao fim, trata-se de uma realidade da memória que rege os sentidos, e por sinal um território do interdiscurso, que sendo incapaz de se restringir e fixar, gera brechas para (re)intepretações e críticas em que possibilitam movimentos de resistência e rebeldia, além de comentários autorreflexivos.

2.5. *Soft Power e Cool Japan*

Certamente, ao lidarmos com o Japão não devemos cair no equívoco de o analisar sob as mesmas condições que os países do Terceiro Mundo, tampouco ignorar sua própria relação histórica e econômica com o restante do continente asiático, em particular a partir do século XIX com o restabelecimento do Império Japonês e sua industrialização. Mas no panorama mais amplo, a presença do Japão nessa “cultura global” é ligeiramente recente. Até a década de 1990, sua contribuição era considerada insignificante, um paradoxo em vista sua influência econômica (Iwabuchi, 2002). E antes disso, a Ocupação Americana de 1945 a 1952 teve um profundo impacto para a formação da cultura japonesa contemporânea (Kelly, 2004).

O sociólogo Yoshimi (2003) denuncia a violência sensível das políticas estadunidenses durante a reconstrução modernizadora e democratização japonesa. Da desmilitarização até a implementação de um novo sistema de ensino, os Estados Unidos neste período controlavam os meios de comunicação e a produção artística, introduzindo uma vivência urbana ocidental acompanhada de uma forte e até então inédita presença da mídia estrangeira⁵³ — filmes hollywoodianos, *rock n’ roll*, culinária, moda, jazz, histórias em quadrinhos — no tempo em que incentivavam experimentações artísticas, a promoção de ideias pacifistas e humanistas e sua internacionalização. As consequências deste período, positivas e negativas, sem um consenso preciso quanto ao enquadramento delas, permanecem vindouras: se por um lado auxiliou bastante a escalada econômica e política do Japão no mundo⁵⁴, houve a perda de sua soberania e fragilizou-se tanto sua identidade como suas tradições por contas de imposições estadunidenses. Com certo custo, a cultura japonesa se tornou mais complexa, híbrida e dinâmica após este período até então inédito de ocupação estrangeira.

Como explica Iwabuchi (2015), a partir da Segunda Guerra o Japão passa a investir em modelos de influência internacional discretas por meio de ações políticas, disseminação de valores e pela cultura. Essa estratégia foi nomeada em 1980 por Joseph Nye como *soft power*, poder brando, que se distingue do *hard power*, o poder bruto, por não ser envolver coesões de natureza militar ou econômica. Trata-se, portanto, de um cruzamento entre marketing e relações internacionais. O país começou a constituir seu *soft power* na década de 1960 após se consolidar

⁵³ Segundo Yoshimi (2008), parte dessa política visava mudar a imagem dos Estados Unidos entre os japoneses, principalmente pelos bombardeios nucleares em Hiroshima e Nagasaki.

⁵⁴ Outro interesse dos Estados Unidos era utilizar o crescimento do Japão como “garoto propaganda” anticomunista no continente asiático durante a Guerra Fria.

entre as potências mundiais como uma forma de promover uma autoimagem menos ofensiva e opressora afim de estimular o consumo de seus produtos e serviços e o turismo.

É também na década de 1960, com o fortalecimento do setor de entretenimento para o mercado externo, que se inicia sua lenta inserção no imaginário global com obras como a franquia cinematográfica *Godzilla*, da Toho Company, e animações na linha *Astro Boy* (*Tetsuwan Atom*, no original) e *Speed Racer*. Mais adiante também através dos videogames, como *Super Mario* e *Pokémon* da Nintendo, e pelo design da subcultura *Kawaii*⁵⁵, onde a franquia *Hello Kitty* se destaca. Para Heng (2014), a subcultura *Kawaii* que emerge na década de 1970 foi uma importante virada para o *soft power* japonês. Originado pelas jovens japonesas da época, o estilo mais infantil de descontraído de escrita, com adição de rostinhos e desenhos, como revolta pacífica às normas tradicionais da caligrafia e gramática japonesa, se expandiu em curto tempo em estilos de vestimenta, ilustração e design de personagens altamente apelativo.

A transnacionalização bem-sucedida do *Kawaii* impulsionou a aposta nos bens culturais midiáticos uma vez identificada um aumento do interesse estrangeiro pela cultura japonesa graças aos afetos conquistados, estabelecendo-se assim um projeto político de *national branding*⁵⁶ que viria a ser conhecido como *Cool Japan* (“Japão Legal”, em tradução literal) em meio à gradual popularização dos *mangás*, *animes* e *tokusatus*⁵⁷ no Ocidente entre as décadas de 1980 e 1990 apesar dos obstáculos ocasionados pelo choque cultural e pela dependência das distribuidoras estadunidenses e inglesas, a exemplo a forma de lidar com a violência e a sexualidade, de modo que muitas produções passam por censuras prévias quando exportadas enquanto outras simplesmente vetadas ou com o acesso restringido (Isshiki; Miyazaki, 2016; Choo, 2010; Kelts, 2006).

Jenkins (2009) relata que graças a união entre as comunidades de descendentes e as comunidades de fãs foi possível organizar vias alternativas de importar, traduzir e distribuir esses materiais que se intensifica com a democratização internet, e Rayna Denison (2011) ressalta que é nesse limiar entre pirataria e ativismo de fã onde ocorre a maior parte da infiltração da cultura pop nipônica. O que inicialmente se configuraria como um prejuízo

⁵⁵ Fofinho, bonitinho, meigo.

⁵⁶ *National branding* são políticas de comunicação diplomática que gerem a imagem um país como se fosse uma marca comercial. (Isshiki; Miyazaki, 2016)

⁵⁷ Abreviação de *tokushu kouka satsuei*, “filmes de efeitos especiais”. A expressão comumente se refere a séries televisivas de ação, como *Kamen Rider*, *Jiraiya* e *Ultraman*.

econômico se revela um ganho indireto, pois essas comunidades online⁵⁸ não só acabam consumindo produtos derivados de suas franquias favoritas como fortalecem e aumentam organicamente o alcance das influências artísticas e culturais através de gerações.

O *soft power* japonês não se reduz a cultura pop exportada, mas muito da eficiência do *Cool Japan* se deve a ela, sendo um dos principais *commodities* do país e frequentemente a primeira ponte de contato dos estrangeiros com sua cultura (Davis, 2016). Este fato não equivale a afirmar que o Japão tenha superado de fato sua condição no mercado midiático global, apenas saído de “periferia” para “nicho”. Iwabuchi (2002) contesta o nível dessa influência para além de práticas de consumo ao apontar que a cultura pop japonesa explora uma ausência de identidade em prol da conquista dos públicos transnacionais. Conforme Susan J. Napier (2005, p.24) elucida:

Vários comentaristas japoneses têm optado em descrever a animação japonesa a partir da palavra "*Mukokuseki*", que significa "apátrida" ou essencialmente sem uma identidade nacional. O *anime* é de fato "exótico" para o Ocidente porque é feito no Japão, mas o mundo dos *anime* em si ocupa um espaço próprio que não é necessariamente coincidente ao do Japão. Ao contrário do espaço inerentemente mais representativo do filme convencional com atores, que geralmente registra objetos já existentes dentro de um contexto preexistente, o espaço animado tem o potencial de ser livre de um contexto, podendo ser extraído inteiramente da mente do animador ou do artista. A animação é, portanto, uma candidata particularmente apta para a participação em uma cultura transnacional e sem estado. (Napier, 2005, p. 24. Tradução nossa)⁵⁹

A discussão que desenvolvemos até aqui nos leva ao encontro de Rayna Denison (2015), que critica a habitual postura dos teóricos em menosprezar a capacidade dos *mangás* e *animes*, os alvos mais comuns, de representarem valores, crenças, tradições e ideologias nipônicas — embora na ausência do intuito de vender um “*way of life*” como fazem os Estados Unidos — independente do fato dos personagens não serem etnicamente marcados, ou carregados de traços ocidentais. Ao discordarem de Iwabuchi, tanto a autora quanto Antonia Levi (2006) argumentam que a cultura japonesa possui sim um “cheiro”⁶⁰, creditando a

⁵⁸ Essas comunidades de fãs da cultura pop japonesa formam a subcultura urbana *Otaku*. O termo japonês originalmente carrega conotações negativas, servindo para designar indivíduos pouco sociais e obcecados por algum produto da cultura pop, normalmente *mangás* e *animes*.

⁵⁹ *A number of Japanese commentators have chosen to describe anime with the word "Mukokuseki," meaning "stateless" or essentially without a national identity. Anime is indeed "exotic" to the West in that it is made in Japan, but the world of anime itself occupies its own space that is not necessarily coincident with that of Japan. Unlike the inherently more representational space of conventional live-action film, which generally has to convey already-existing objects within a preexisting context, animated space has the potential to be context free, drawn wholly out of the animator's or artist's mind. It is thus a particularly apt candidate for participation in a transnational, stateless culture* (Napier, 2005, p. 24).

⁶⁰ Ao analisar o processo de globalização no Japão, Iwabuchi (2002) defende que a cultura japonesa contemporânea seria inodora (*odorless*) por não apresentar marcas evidentes e por isso o público estrangeiro não seria capaz de

bagagem cultural existentes nessas obras pela experiência distinta que proporcionam. Martel (2012), que teve inclusive a oportunidade de entrevistar o então diretor do conglomerado midiático Kadokawa, Shin'ichiro Inouye, compreende que a presença de uma postura crítica diante o imperialismo estadunidense no Japão incentivaria mercadologicamente, entre os anos 1980 e 1990, um movimento de “retorno à Ásia” traduzível como uma postura de estimacão e reafirmação de uma identidade japonesa a partir de valores compartilhados, ou no mínimo próximos, com seus países vizinhos, em destaque as Coreias e a China.

Imagem 5: *Meus Vizinhos, Os Yamadas* (1999), comédia de costumes centrada em uma família japonesa de classe média.



Fonte: Studio Ghibli ©.

Mesmo que muitas vezes não sejam um parâmetro ideal para quem almeja um conhecimento aprofundado da sociedade japonesa por se tratarem de entretenimento interno, onde não se exige uma fidelidade com a realidade cotidiana — como o contraste notório da formalidade das dinâmicas sociais em vista a extravagância e excentricidade encenada em muitas obras —, é possível identificar uma série de vestígios. Sejam os mais explícitos, como as representações de festivais, das paisagens, de ritos religiosos e musicalidade, ou os mais dissimulados, tais quais as relações de gênero, de hierarquias, com a natureza, filosofia, espiritualidade, as tensões entre tradição e modernidade.

localizar ou experimentar suas singularidades através dos produtos midiáticos. Porém, esse argumento é notadamente herdeiro do mito da “japoneidade” inalcançável.

Capítulo 3

IITOKODORI: ENTENDENDO O JAPÃO PELA APROPRIAÇÃO

Com sua Abordagem ampla, Reis (2020) defenderá que a apropriação é uma das etapas criativas da ficção científica, desde o modo como trabalha com formulações científicas, até como diretores de cinema e escritores de literatura e histórias em quadrinhos recorrem a referências e acrescentam novas características. No *cyberpunk*, com seu espírito iconoclasta do “faça você mesmo” e do compartilhamento em rede e os fluxos alternativos, a apropriação se vincula a sua postura crítica perante a realidade de um mundo cada vez mais algoritmizado.

O contexto com qual trabalhamos é o de uma produção simbólica em escala massiva dentro de um aparato midiático dialogando com uma espécie de base cultural comum, não apenas em uma dimensão nacional, global. Ao se pensar em escala no mínimo transnacional, as disputas de influência se revelam mais complexas do que aparentam, pois a importação de um produto cultural impacta a cultura local — às vezes de forma ínfima, mas nunca inócua —, na citação que García Canclini (2003, p.21) faz de Lechner, a globalização é “vívda como uma invasão extraterrestre”, capaz, a depender da desproporção de forças, de isolar e até tornar exótico o que é nativo.

A globalização, que acirra a concorrência internacional e desestrutura a produção cultural endógena, favorece a expansão de indústrias culturais com capacidade de homogeneizar e ao mesmo tempo contemplar de forma articulada as diversidades setoriais e regionais. Destrói ou enfraquece os produtores pouco eficientes e concede às culturas periféricas a possibilidade de se encapsularem em suas tradições locais. (*Ibidem*, p.22)

As dinâmicas de poder desenham-se na forma da hegemonia gramsciana, em estratégias de persuasão invés da coerção, de modo que a imposição dos grupos dominantes ocorre simultaneamente nas esferas da infraestrutura e da superestrutura, ou seja, do econômico ao cultural e ideológico. A hegemonia cultural possui um caráter orgânico justamente por estabelecer “pactos” entre as camadas dominantes e subalternas, promovendo uma integração sustentada por supostos interesses comuns, e por uma dominação mais estável e duradora que a dos regimes autoritários (Martins, S; Marteleto, 2019; Silveira Júnior, 2014). O entretenimento e a ficção, acusa Kellner (2001), tem essa capacidade de convencimento e manutenção, de promover consensos, e é esta a razão da importância do controle e da liberdade da atividade criativa e de seus bens. Contudo, a hegemonia não se confunde como uma

dominação total, e sim um processo complexo e cambiante conforme é contestada ou aderida coletivamente.

Não é preciso empreender muito esforço para afirmar que há décadas os Estados Unidos possuem uma presença bastante agressiva nesse setor, utilizando de sua larga indústria cultural, da qual Hollywood é um de seus mais notórios avatares, como meio de expandir sua influência pelo Mundo, cooptando mercados e, nas análises mais críticas, colonizando gostos de modo a promover a fantasia de uma suposta “universalidade” da cultura estadunidense que se beneficia de desigualdades infraestruturais e nos desafios/obstáculos de distribuição das indústrias culturais de outras nações. Sem negar essa realidade, resistimos ao pessimismo em vista as imprevisíveis apropriações e influências desses “*commodities* culturais”, muitas vezes resultando em ressignificações radicais. Enquanto García Canclini observará essas apropriações pela lógica de câmbio e convivência em espaços comuns, pela interculturalidade, Ianni (1996; 2003) nos convida a observar o fenômeno como algo mais dissimulado e espontâneo, enfatizando a fluidez omnidirecional do contágio e o desejo de assimilação de elementos entre culturas, tratando-o por transculturação — conceito que permite em sua expansão abarcar outras formas particulares de se pensar as apropriações entre culturas. É através desta linha de leitura que orientamos nossa atenção às produções do Japão .

Além do crescimento nos últimos anos da presença e interesse por suas produções e artigos asiáticos — no caso japoneses e, mais recentemente, sul-coreanos —, há uma série de particularidades nas obras e expressões da cultura pop japonesa dentre as quais destacamos os diálogos nem sempre evidentes com valores e práticas tradicionais e uma natureza altamente assimilativa, assimilação essa de ordem sincretista e que por si é uma forte característica da cultura japonesa, equiparável talvez apenas à do Brasil, logo importante de ser considerada antes de qualquer análise que venhamos a realizar.

3.1. Antropofagia cultural japonesa

É de conhecimento que o Japão sempre incorporou técnicas, objetos e valores estrangeiros: inicialmente da China, do qual podemos citar a base do sistema de escrita, de onde também adota alguns *kanjis*, o confucionismo e o budismo; a partir do século XIX, passa a “imitar” os países ocidentais, primeiro a Europa, com especial destaque para a Alemanha, e posteriormente os Estados Unidos. Essa mudança não é coincidência, ao final do Período

Tokugawa (ou Período Edo)⁶¹ já se ensaiava o processo de modernização que se efetivaria abruptamente durante os períodos Meiji e Taishō⁶², e como Ianni (2003) acusa, o que chamamos de “modernização” em muito diz respeito a um intento não tão discreto de ocidentalização das estruturas econômica e social, estendendo-se às produções artísticas e culturais. Com base nos inúmeros exemplos analisados por pesquisadores japoneses e não-japoneses, a reputação do Japão de um “povo de empréstimos” soa até um eufemismo, se não um equívoco caso nos juntemos a Said (2011) rejeitando tanto a ideia de empréstimo — como se fosse possível existir credores culturais absolutos — quanto em enxergar a cultura como uma questão de propriedade.

De qualquer modo essa característica assimilativa revela uma tradição de absorção e tradução capaz de ser compreendida, conforme sustenta Alexandre Linck (2024a) e nos vemos inclinados a ir ao encontro,⁶³ a partir do princípio de antropofagia cultural defendido por Oswald de Andrade⁶⁴, levando em consideração o pensamento filosófico e religioso oriental, se quisermos ter uma abordagem apropriada já que ele resguarda especificidades importantes. Antes, visando a melhor forma de condução do tópico, convém contextualizar pela História a relevância do tema no Japão, estando intimamente conectado a delimitação de sua identidade (Iwabuchi, 2002).

Segundo Pires (2017), há uma impossibilidade em apontar quando a questão da delimitação dos traços originalmente japoneses e estrangeiros se originou. Além do fato da própria percepção de “japoneidade” ter se modificado em inúmeras ocasiões. No entanto é possível afirmar que uma das primeiras iniciativas organizadas e melhor documentadas foi a do *Kokugaku* (“estudos nacionais” em tradução literal, ou “aprendizagem nacional” na tradução do autor)⁶⁵, uma corrente intelectual que atravessa os séculos XVII e XVIII cujo esforço era desvalorizar, se não ao menos diminuir, o impacto da influência chinesa buscando resgatar valores nacionais que seriam localizáveis na filosofia e nas artes do passado, sustentando a defesa de um espírito japonês — *Yamato damashii* — vinculado à crença xintoísta de origem divina de seu povo, e numa escala mais direta toda a linhagem da família Imperial como descendentes da deusa-sol Amaterasu. *Wakon kansai* — espírito japonês, técnicas chinesas —

⁶¹ Recorte histórico referente ao período entre anos de 1603 a 1868, caracterizado pelo xogunato e pela longa política externa de auto isolamento. Encerra-se com o restabelecimento do Império na Restauração Meiji.

⁶² Recorte referente ao período entre anos 1868 a 1926, contemplando os governos do Imperador Meiji e de seu sucessor, o Imperador Taishō.

⁶³ Segundo análise publicada no canal no YouTube do pesquisador, Quadrinhos na Sarjeta.

⁶⁴ *Manifesto Antropófago*, 1928.

⁶⁵ O *Kokugaku* é considerado um precursor do *Nihonjinron*.

seria a expressão que sintetiza a solução do período para qualquer constrangimento que as elites teriam sentido ante os espelhamentos com país vizinho (Low, 2009).

Após a reabertura do país em 1854, o interesse por “um modo japonês de ser” reacende junto com as políticas desenvolvimentistas em propagação pelo país. Resistindo à tendência expressa por uma adesão integral ao modelo ocidental, já circulava entre os meios políticos e intelectuais na época a proposta de que as técnicas e conhecimentos a serem incorporadas deveriam ser submetidas aos princípios de organização e ética originários do Oriente, estratégia resumida na frase cunhada por Sakuma Shōzan, “*Tōyō no dōtoku, seiyō no geijutsu*” — moral Oriental, técnicas Ocidentais— (Low, 2009).

A tensão com a proposta de emulação do Ocidente a partir desse novo contato⁶⁶ não será uma reação breve e nem homogênea. Dentre diversas críticas que de tempos em tempos se manifestam, a pequena compilação das reflexões do escritor Tanizaki Jun'ichirō em 1933⁶⁷ é um dos textos mais famosos, pois sua defesa da subjetividade tradicional assaltada pela ocidentalização chega a produzir, em grande parte graças ao choque cultural nosso, comentários curiosos. A exemplo, o lamento do autor quanto a implementação dos banheiros ocidentais — vasos de porcelana e esgoto doméstico —, resultando no que considera a perda da experiência de estesia e apreciação da natureza promovida pela latrina (Tanizaki, 2022, p.23). Fazendo as devidas ponderações, Tanizaki não nega e tão pouco rejeita os benefícios, enfaticamente nos materiais, provenientes da Europa e dos Estados Unidos que estavam sendo introduzidos, mas expressa uma grande preocupação em como eram implementados sem considerar antes o modo de vida japonês. Em suas palavras,

o Ocidente veio trilhando seu caminho natural rumo ao que é hoje, enquanto o Oriente, confrontado com uma civilização superior, absorveu-a mas, em troca, desviou-se da própria rota de progresso que percorria havia alguns milênios e buscou novos rumos, o que no meu entender originou inúmeros desacertos e inconveniências. (*Ibid*, p.27)

Em meio ao clamor por uma autenticidade, o romantismo japonês das primeiras décadas do século XX desenvolve, assim como os intelectuais contemporâneos a esses artistas e escritores, uma grande simpatia pelo pensamento alemão, dentre o qual serão fundamentais os conceitos de *kultur* e de “civilização”. Ideias que por trás carregam uma dicotomia não concebida no Extremo Oriente: entre mente e corpo.

⁶⁶ Antes o Japão manteve relações com Portugal, Espanha Inglaterra e Holanda entre 1543 e aproximadamente 1641, quando o arquipélago Ihes fecha as portas em um auto isolamento de 200 anos devido uma série de conflitos, da qual somam-se as tentativas evangelizadoras das missões jesuítas. Com exceção da Holanda, cujo comércio foi severamente condicionado.

⁶⁷ *Em Louvor da Sombra*, 2022.

Entendamos a conexão entre as duas polaridades. O conceito de “civilização” (*zivilisation*) abarcará todo progresso técnico, força material, racionalidade, referindo-se a um domínio e organização da exterioridade. Apartada e muitas vezes entrando em conflito com a materialidade da “civilização”, a *kultur*, por sua vez, alude ao universo da interioridade, o *locus* genuíno da condição humana, habitat da vida intelectual, artística e espiritual. Enquanto o primeiro é um território da constante mudança, o segundo seria o da permanência e do autêntico. Na analogia, “civilização” é o corpo da sociedade, modificável, do qual se poderá colher benefícios aperfeiçoando-o; a *kultur*, a alma de um povo, aquilo que determina o *ser* e imutável. A modernidade, com sua industrialização e foco no desenvolvimento técnico, passa a ser visto como inócuo ao ser assumindo como um “objeto” estrangeiro invés de um fenômeno mais complexo, por consequência dessa sublimação, ideologicamente “[a] *kultur* japonesa pode, assim, demarcar sua especificidade em relação à “civilização técnica”, resguardando ainda sua integridade “oriental” (Ortiz, 2000, p.29).

Wakon yōsai (espírito japonês, tecnologia ocidental) é o slogan que marca a mudança paradigmática de interpretar as adoções de elementos estrangeiros, convertendo sua conotação inicialmente de negativa — pela perspectiva tradicionalista — à positiva. Referindo-se como hibridismo estratégico, Iwabushi (2002) não deixa escapar que no âmago dessa lógica ocorre a conciliação de ideias supostamente conflitantes: enquanto atende à obsessão por uma singularidade, promove-se uma indiferença pelas origens, visto que o estrangeirismo seria “purificado” pelas tradições e sensibilidades japonesas. A tradução é uma operação inerente à transculturação, pois ao desmitificar as pressuposições de supremacia da cultura outra, exige nesse próprio ato uma contextualização específica (Bhabha, 1998). Essa “japonização” domesticadora, tradutora, nada mais é do que uma expressão dessa postura.

Contudo, ao discorrer sobre as trocas culturais, Han (2021) chama nossa atenção em como a discussão tende a ignorar em sua tônica o fato de que no pensamento do Extremo Oriente não existe “essência”, no sentido aristotélico de uma unidade interna inalienável de algo ou de um ser que o determina (Angioni, 2008). Conforme explica, a noção de interculturalidade pressupõem, filosoficamente, uma essencialização da cultura, também presente quando se fala de sua nacionalização ou etnização que lhe confere a noção romântica e ocidental de “alma”. O “inter”, então, vincula-se a uma relação dialógica entre culturas essencializadas, concedendo ao processo de trocas um aspecto de ato especial.

A cultura do Extremo Oriente é, em oposição, pobre de interioridade. Isso faz com que ela seja permeável e aberta. Pelo mesmo motivo, ela desenvolve uma forte

inclinação para a apropriação e modificação, para o novo. A cultura do Extremo Oriente não é uma cultura da re-cordação [...] literalmente da interiorização, nem mesmo da memória. Devido à abertura intensiva, não se coloca especificamente a questão por tal inter que poderia mediar entre as essências fixas. (Han, 2021, p. 99-100)

Em resumo, trata-se de um pensamento orientado pela relação invés de pela substância — aquilo que existe por si mesmo —, ou seja, onde é necessário o reconhecimento do Outro na contínua formação do Eu, que por sua vez é fluído. No Japão isso é identificável até na esfera da vivência religiosa. Por o Xintoísmo não possuir qualquer código de ética ou um conjunto definido de preceitos morais, nem mesmo um fundador identificável, e sim se focar em ritos, cerimônias e no culto à natureza e aos antepassados, sempre esteve aberta para sincretismos e até a alterações religiosas, viabilizando situações onde “[u]ma criança pode ser abençoada pelos deuses num ritual xintoísta e ser enterrada num ritual budista. O casamento pode se realizar numa igreja cristã” (Gaarder et tal, 2000, p.82).

Partindo dos mitos japoneses, o junguiano Kawai Hayao (2007) irá propor seu “modelo de centro vazio”. Segundo o autor, na mitologia japonesa a harmonia do universo se deve pela existência de um “deus que nada faz” no centro, e toda vez que outro deus tenta tomar esse centro e exercer o poder, o universo se desestabiliza de modo a logo se restituir a centralidade ao seu ocupante legítimo. O “centro vazio” seria a metáfora para a ausência de uma característica cuja influência seja a predominante. Dentro dessa perspectiva, o conceito de *itokodori* (incorporar o melhor de algo) se demonstra o meio mais eficiente de compreender as apropriações, já que qualquer elemento pode adentrar esse centro oco mas nunca permanecer nele, sendo direcionado para outro espaço onde será aproveitado, permitindo a entrada de mais elementos (Blat Martínez, 2016). É difícil não notar uma correlação o princípio de antropofagia de Andrade, onde devora-se simbolicamente o outro visando digerir o que é desejável de modo a torná-lo qualidade sua. Desse modo, a cultura deveria ser vista como um grande estômago que tudo digere em prol de um corpo abstrato que não se permite fixar.

3.2. Localizando pela cultura pop

Para definir o termo “cultura pop” e sua relevância no universo midiático, precisamos revisar alguns conceitos predecessores, até porque ele é herdeiro de um debate mais antigo envolvendo os impactos das tecnologias de reprodutibilidade de obras artísticas. Walter Benjamin (1994) deixa claro que a reprodução de obras é uma prática secular, antecedendo até mesmo a invenção da imprensa no século XV se levarmos em conta as práticas de copiar livros manualmente e até as apresentações musicais das orquestras a partir de partituras. A mudança

ocorre a partir da fotografia, quando a possibilidade tecnológica de reprodução em escala massiva produz novos paradigmas em relação aos status dessas obras e aos modos como passam a ser concebidas.

O conceito de cultura de massa, como constata Eco (1987, p.44), “não é típica de um regime capitalista. Nasce numa sociedade em que toda a massa de cidadãos se vê participando, com direitos iguais, da vida pública, dos consumos, da fruição das comunicações; nasce inevitavelmente em qualquer sociedade de tipo industrial”. Não se deve confundir com uma cultura produzida *pelas* massas, e sim *para* as massas, tratada como se em oposição à alta cultura, onde supostamente se encontraria a virtuosidade artística, experienciada pelas elites — exceto quanto a segregação social, trata-se de uma separação um tanto falaciosa, já que eventualmente aquilo que as vanguardas propõem estilisticamente acabam “banalizadas”. Além da manutenção dos padrões elitistas e de certa romantização do folclórico, a crítica frankfurtiana começa no aparecimento dos meios de comunicação de massa, que na democratização do acesso identificam não só a transformação dos bens culturais em mercadorias padronizadas como a domesticação dos sujeitos (Adorno; Horkheimer, 1985, p. 100).

O termo indústria cultural diz respeito ao consumo acrítico dessa produção orientada ao lucro. Para Adorno (2009), essa nova indústria impõem uma falsa consciência e uma ideologia alienante, legitimando regimes de dominação, no caso, de classe, impossibilitando o desenvolvimento do que se idealiza uma cultura plural e autêntica. Stiegler (2018) consegue ser ainda mais duro atualizando a crítica frankfurtiana ao acusar a hiperindustrialização — a aceleração e intensificação da produção industrial e do consumo pelo avanço tecnológico — pela ocorrência do que denomina miséria simbólica: um empobrecimento estético e cultural que dissipa referências e fragmenta identidades, impossibilitando os afetos genuínos e a capacidade individual de elaboração de um pensamento crítico ao incentivar a passividade psíquica dos sujeitos. Reduzidas a meros produtos, as obras são tidas a serviço de uma colonização psíquica e de processos de aculturação adestradores ao minar a capacidade interpretativa dos indivíduos pela exposição de materiais sedutores e simplificadores com discussões superficiais e vagas.

Nessa linha de pensamento, existe na indústria cultural uma falsa disposição do que é universal e do que é particular. A crítica à homogeneização não se trata tão somente a uma questão formal, de imposição de modelos, ela atinge a empreita de naturalizar demarcações sensíveis dos sujeitos em perfis de consumo, de modo que a diversidade ofertada que atenderia as demandas de identificação de uma comunidade seria uma propriedade cosmética, superficial.

Nessa redução absoluta ao valor comercial, a cultura serviria à manutenção de práticas e propagandas imperialistas, as singularidades condicionadas a uma memória mensurável pelo marketing, enquanto os valores e interesses dos polos políticos e econômicos remodelam e disputam o domínio dos imaginários periféricos.

Observa-se que o conceito original de indústria cultural é permeado de determinismo, uma visão apocalíptica, já argumentava Eco (1987), da experiência cultural ao tratar os indivíduos como meros espectadores atrofiados, cujo único papel é o de consumo, e da possibilidade de um processo de significação capaz de limitar a incidência de posicionamentos críticos na recepção do público massivo. Não é como se pudéssemos descartar toda a crítica ao aparelhamento ideológico, porém também não se deve menosprezar a capacidade de resistência e subversão, afinal

[a]s artes nunca emprestam às manobras de dominação ou de emancipação mais do que lhes podem emprestar, ou seja, muito simplesmente, o que têm em comum com elas: posições e movimentos dos corpos, funções da palavra, repartições do visível e do invisível. E a autonomia de que podem gozar ou a subversão que podem se atribuir repousam sobre a mesma base (Rancière, 2005, p.26).

Kellner (2001) não compartilha do mesmo otimismo que Rancière (2005) ao afirmar a dificuldade em identificar efetivamente os episódios de emancipação crítica, reconhecendo a capacidade de gestão de emoções e, assim como Žižek (1999; 2003), o prazer por trás da ideologia comercializada. O que Kellner não faz é negar que essa cultura que se consolida uma cultura da mídia é atravessada por disputas narrativas, podendo envolver diferentes agentes no litígio: duas ou mais indústrias culturais, criadores e até os próprios fruidores que ressignificam aquilo que consomem.

O que se compreende como cultura pop é um desdobramento da industrialização da cultura com a globalização, passível de ser resumida como um “conjunto de práticas, experiências e produtos norteados pela lógica da mídia, que tem como gênese o entretenimento” (Soares, 2014, p. 139) capazes de constituir afinidades e comunidades através do consumo e modos de fruição compartilhadas, caracterizando-se como um fenômeno cuja abrangência abarca uma diversidade de manifestações artísticas e midiáticas. Ou seja, é uma cultura íntima da televisão, do cinema, dos quadrinhos, videogames, etc. Esse modo de observar a produção e os conteúdos midiáticos transfere o foco da massividade para uma cultura midiática pautada em prazeres coletivos e comunitários (Martino; Marques, 2022; Reblin, 2016). Assim como no termo cultura de massa, a partícula “pop” não se refere àquilo que é popular — no sentido de ser proveniente do povo, folclórico —, e sim àquilo que dispõe de popularidade — fama,

comoção e identificação coletiva —, da capacidade de se inserir na memória geral e converter-se em uma referência comum, explicando sua tendência à transnacionalização pela distribuição mercadológica. Seguindo o exemplo Soares (2014), ao nos referirmos à cultura pop buscamos trabalhar com um conceito que não se limite a uma tradição da crítica à estética da mercadoria que o enquadra como um fenômeno nocivo. Sem negar a realidade de uma codificação direcionada por fundamentos mercantilistas e capitalistas, reconhece-se a legitimidade de experiências criativas, de inovação e de (re)apropriação que existem apesar dela.

Outra distinção em relação ao popular/folclórico que Cristiane A. Sato (2007, p.12) ressalta é “o caráter atemporal do folclore e o caráter de modismo, por mais duradouro que possa parecer, do pop”. Essa temporalidade que marca a cultura pop não impede a cadeia de retroalimentação na qual se encontra e se beneficia, onde ícones e elementos pop de um período ou de outra localidade poderão servir de inspiração para a criação de novas obras a qualquer momento. Não se limitando a produzir repetições, trata-se de um tipo de produção que explora de forma intensa a intertextualidade — isto é, relações de copresença de um ou vários textos/obras predecessores e sincrônicas, sejam nas formas de citação, paródia e até plágio (Samoyault, 2008) —, fazendo uso constante de referências em meio a movimentos de negações e apropriações, ora recuperando/prestigiando ora atualizando obras e objetos de acordo com o cenário social e político do presente, sempre jogando com a memória coletiva. Aliás, em um mundo marcado pela morte da Aura,⁶⁸ tudo existe na condição de objeto simultaneamente sagrado e profano na cultura pop, possibilitando, por exemplo, a aproximação via intercâmbios entre as chamadas “Alta” e “Baixa” culturas.

Imagem 6: Detalhe da gravura *Li II (esq.)*, de H.R. Giger, e quadro do *mangá BLAME!* (dir.), de Nihei Tsutomu. O modo de retratar a fusão entre orgânico e mecânico aponta a influência de Giger na obra japonesa.



Fonte: (esq.) H.R. Giger ©; (dir.) JBC ©.

⁶⁸ Em Benjamin, refere-se aos caracteres de unicidade irreprodutível e contemplação distante, semelhante a experiência religiosa, anteriormente atribuída à arte antes do advento das técnicas de reprodução em massa.

Embora seja uma opção convidativa investigar a cultura pop centrado-se no campo da intertextualidade a partir de Genette, no que toca a essas imagens e estilos que ecoam e se convertem em novas expressões, somos atraídos pelas possibilidades de exploração existentes pelos vieses da apropriação, por nós compreendida pelos parâmetros de Bourriaud (2009a; 2009b): operações de ressignificação e de reprogramação de formas, imagens e sons existentes. Trata-se de uma atividade criativa de invenção de novos protocolos, de subversões e de desvios, onde obras e estilos anteriores servem de matéria-prima. Nesse sentido a analogia à figura do DJ realizada pelo autor se revela precisa, pois estamos lidando com uma rede atravessada por fluxos criativos retroalimentados *ad infinitum* onde qualquer obra, por mais autoral que se proponha, “não compõe mais do que um ponto de uma longa e sinuosa linha de retratamentos, reciclagens, tráficos, bricolagens” (Bourriaud, 2011, p.166). Apesar de pensado no contexto das poéticas da arte contemporânea, esse regime sobre o qual Bourriaud discorre pode ser observado nas formas de apropriações na cultura pop. Sem negar a intertextualidade, valoriza-se as mudanças produzidas — notória, mas não exclusivamente formais — pelas intervenções no material utilizado/referenciado, ou com o qual dialoga. Entretanto nosso foco não está em apropriações particulares, e sim nas adaptações daquilo que é incorporado por uma comunidade. Isso não implica, em nosso raciocínio, em descartar tais parâmetros, uma vez que eles são observáveis, contudo precisamos do suporte dos estudos culturais ao lidarmos com o coletivo.

A vivência cultural, segundo García Canclini (2003; 2008) e Martín-Barbero (1997), também está a todo momento permeada de apropriações e ressignificações, pela multiplicidade de leituras que a oscilação do sentido permite, resultando em relações e práticas nem sempre previsíveis. Até mesmo o agito da década de 1980 pela crença de que a globalização dos mercados ocasionaria em homogeneização se desfaz diante a realidade dos múltiplos movimentos e contradições implicadas pelas dinâmicas entre “local-global e local-local” (García Canclini, 2003). Tal qual o projeto de nacionalização não uniformizou os regionalismos e as diversidades culturais dos países, a globalização não apagou as culturas locais, substituindo-as por modelos importados. O que se constata é uma série de hibridações resultantes do contato. A hibridação em García Canclini (2003; 2008) se constitui um conjunto de processos socioculturais discretos onde estruturas e práticas independentes e sutis geram, juntas, novas práticas e objetos. Isso não significa uma fusão, as hibridações não apagam as contradições, mas encontram outras formas de gerir conflitos. É a hibridação que possibilita escapar das segregações da experiência multicultural através de uma relação de trocas, a convertendo em interculturalidade.

As investigações que tratam da interculturalidade não negam a construção de um “repertório comum” impulsionado pelas lógicas de produção e distribuição vigentes. Ao invés disso, apontam que a hibridação está ligada à noção de cultura participativa ao considerar os fruidores “participantes interagindo de acordo com um conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo” (Jenkins, 2009, p.30). Influenciado por Pierre Levy, Jenkins (2009) afirma que essas obras do universo do pop, dentro do espectro artístico, funcionam como “atratores” e ativadores culturais, servindo de pontos de confluência para diferentes comunidades e sensibilidades. Esse fenômeno encontra-se em Regev (2013, p.3. Tradução nossa) conceituado como cosmopolitismo estético:

a formação em curso, na modernidade tardia, de uma cultura mundial como uma complexa entidade interconectada, na qual os grupos sociais de todos os tipos ao redor do globo compartilham amplas bases comuns em suas percepções estéticas, em suas formas expressivas e em suas práticas culturais.⁶⁹

Um importante adendo se faz necessário. Ao falarmos de estética é possível se referir a duas instâncias conectadas: os objetos de fruição e as percepções sensíveis acionadas ao contato com eles. Ao tratar de “percepções estéticas”, Regev se dirige a essa identificação e interpretação sensível dos objetos pelos sujeitos, então incorporados e/ou sujeitados à cosmovisão dos indivíduos, ocorrendo as ressignificações e apropriações afetivas a partir de valores individuais e coletivos. Os objetos estéticos, por sua vez, são manifestações poéticas — existentes graças a uma ação sensível — com proposições estéticas comumente referenciadas como intencionalidade. Ou seja, são objetos que acabam por servir de intermédio para o diálogo entre a subjetividade de um autor com as subjetividades do público sabendo-se não se tratar de uma comunicação exatamente precisa⁷⁰ ou consensual, levando em considerações variáveis como os referenciais culturais e os contextos de cada ponta. Tal um ouroboros, toda poética é antecedida por uma dinâmica estética com o mundo, e toda fruição estética incorre em um ato poético interior de produção de sentido (Barros, 2012).

Ao cunhar o termo em sua pesquisa sobre o gênero musical pop rock, Regev parte da leitura de Beck de cosmopolitismo como “política mundial” e o transfere para essa formação de um mundo culturalmente conectado através de uma vivência na mídia centrada na contínua circulação de objetos, símbolos e sentidos (Braga, 2012). Enquanto Jenkins discorre sobre as

⁶⁹ [...] *the ongoing formation, in late modernity, of world culture as one complexly interconnected entity, in which social groupings of all types around the globe growingly share wide common grounds in their aesthetic perceptions, expressive forms, and cultural practices* (Regev, 2013, p.3).

⁷⁰ Lembrando que Eco (1991; 2010) estabelece que embora o sentido de uma obra jamais seja fixo, isso não significa que a ela cabe qualquer um.

diferentes práticas e afetos desenvolvidos com objetos comuns, Regev se concentra em como esses mesmos objetos servem de ponto de partida para expressões semelhantes regionalizadas, um compartilhamento de estilos, modas e referências que impacta a produção local de modo a atender o duplo desejo de expressar singularidade e participar dessa cultura global, isto é, na observação da permanente tensão entre os processos de homogeneização e os de heterogeneidade e autenticidade. Ou seja, por mais que algo venha a se proclamar global, é sempre possível encontrar elementos familiares a uma localidade.

Imagem 7: Wagakki Band, conjunto musical de metal que mescla à estética importada elementos folclóricos japoneses.



Fonte: Divulgação.

É possível vislumbrar em Regev (2013) um paralelo com Ianni (1996; 2003), que por meio do conceito de transculturação contempla essa espécie de apropriação corruptiva. A transculturação não se resume em apenas em adicionar um “tempero local” no que se importa, trata-se de “um processo que envolve sempre a recriação dos elementos originais, muitas vezes em soluções novas, realmente originais” (Ianni, 2003, p.79), aproximando-se das inferências de García Canclini e Burke (2003) sobre como as trocas culturais acabam resultando em hibridismos, interpretando essas transformações locais como o paradigma do mundo globalizado, onde o enfraquecimento das fronteiras favorecem um *continuum cultural*. Nas artes e na mídia, isso chega a ser mais evidente. Ao dependerem da subjetividade desde a enunciação até a interpretação, não há adoção perfeita, mas sempre uma tradução. Os variados enredos e estilos presentes tanto na literatura quanto no cinema e nos quadrinhos não se limitam em fortalecer as características que os definem dentro de um segmento, eles fomentam o surgimento de novas variações, linguagens e subgêneros a cada manifestação.

Portanto, falar de uma ocidentalização do mundo — inclusive dentro do contexto de cultura pop — implica a existência de movimentos simultâneos de orientalização, africanização etc., do Ocidente uma vez que as obras se encontram inseridas em fluxo circular constante de propagação e de contágio. Como Braga (2012, p.41) explica,

[...] o produto mediático não é o ponto de partida no fluxo. Pode muito bem ser visto como um ponto de chegada, como consequência de uma série de processos, de expectativas, de interesses e de ações que resultam em sua composição como “um objeto para circular” – e que, por sua vez, realimenta o fluxo de circulação. [...] não é o produto que circula – mas encontra um sistema de circulação no qual se viabiliza e ao qual alimenta.

A transculturação se revela então não como um ato circunstancial, e sim uma operação intrínseca dos fluxos culturais-midiáticos, dado que estes não operam de forma unilateral e sim retroalimentativa. Uma indústria cultural que se impõe como hegemônica — seja no âmbito global, caso da estadunidense, ou nacional — não apenas fertiliza as produções artísticas-midiáticas locais. Ainda que se trate de uma relação desigual de fluxo, o circuito hegemônico se revigora assimilando as produções culturais midiáticas de outras regiões, das tidas periferias, expandindo e renovando seu repertório muitas vezes através de obras e estilos originados da reinvenção daquilo que ele próprio produziu. Nesse raciocínio, o conceito de transculturação auxilia a compreender a midiatização da prática de antropofagia cultural, especialmente no contexto de cultura pop, por ser movida por um desejo contínuo de incorporação daquilo que desperta interesse. Ao lidarmos com múltiplas plataformas midiáticas acionadas pela fruição e pela apropriação de referências e objetos, vigora a compreensão de Martín-Barbero (1997, p.256) de que “[a]s tecnologias não são meras ferramentas transparentes; elas não se deixam usar de qualquer modo: são em última análise a materialização da racionalidade de uma certa cultura e de um ‘modelo global de organização do poder’.”

Se pensarmos, a partir de nosso recorte, na perspectiva dialógica de orientalização da produção midiática ocidental a partir da absorção de obras asiáticas, encontramos um caso ilustrativo no videoclipe *Doom Dance* do grupo musical Gunship, lançado em 2024. Sendo uma banda de *synthwave* — subgênero da música eletrônica que visa a emulação da atmosfera e de trilhas sonoras de filmes da década de 1980 —, Gunship procura em suas canções e vídeos um diálogo com o gênero de ficção científica, incluindo o *cyberpunk*. Com essa proposta, *Doom Dance* desperta nossa atenção pela paródia ao anime *Dominion Tank Police*, do final dos anos 1980, conforme observável adiante:

Imagem 8: Trecho do videoclipe *Doom Dance* (acima) em comparação com a cena de *Dominion Tank Police* (abaixo).



Fonte: (acima) Gunship ©; (abaixo) Bandai Visual ©.

Novamente, mais do que a relação de intertextualidade, exaltamos a retroalimentação presente no ciclo de apropriações presente no universo midiático e como elas ocorrem através de um cruzamento entre interesses mercadológicos e afetivos de incorporar referências e características de outros circuitos culturais midiáticos. O vínculo estabelecido entre *Dominion Tank Police* e *Doom Dance* reflete bem a dinâmica. O *anime* apresenta influências da ficção científica e da música ocidental transculturalizados — na cena em questão, inclusive, toca-se um rock japonês — de modo a lhe conferirem sua identidade nipônica, e décadas mais tarde acaba sendo evocado e tendo suas idiossincrasias traduzidas pela paisagem cultura midiática da qual importou características. Logo, nesse regime contínuo de apropriações e (re)traduções, podemos dizer que uma forma de mensurar o *soft power* de uma cultura estará na capacidade de “contaminar” outras paisagens culturais e na capacidade por parte dos fruidores e artistas de identificação, no duplo sentido de reconhecer a fonte e de estabelecer um vínculo, das obras e elementos referenciados e reverenciados. No exemplo utilizado, sinaliza-se o como as produções orientais têm se consolidado como um referencial para público e artistas contemporâneos e incorporadas pelas produções ocidentais

3.3. Convergência pop japonesa: a importância do *mangá* e do *anime*

No curso de nossa discussão estão claras a fluidez e a permeabilidade quando se trata de apropriação, ainda mais quando falamos de fenômenos do campo da mídia e da cultura

japonesa, tornando natural que nosso próximo passo seja comentar sobre o que diferencia a produção nipônica para além do fato de sua procedência. Uma apresentação holística das particularidades de seu universo midiático é uma ambição que não seríamos capazes de alimentar e tampouco seria possível comentar em poucas páginas. Nosso interesse na ficção científica já produz um recorte amplo, cabe tirarmos proveito da convergência para descrever algumas das características que se destacam.

Se de um lado não surpreende ao se reparar o quanto do cosmopolitismo pop nada mais é do que cultura midiática estadunidense, a esta altura também não deveria saber que, de acordo com o que nos conta Sato (2007), até mesmo as gerações mais distantes da fase pós-Guerra e mais íntimas às referências internacionais têm preferência por produções artísticas e midiáticas que dialogam de alguma maneira com seu folclore, com seu modo de vida e subjetividade. A autora resumirá as dinâmicas do Japão com a tecnologia e a mídia com uma valorização ainda forte das tradições que se desenvolve na segunda metade do século XX a partir de dois tropos recorrentes de seu imaginário: o robô gigante e o samurai. Em ambas as figuras é central a ideia de força, poder e determinação. “A diferença entre ambos é que o samurai representa valores tradicionais e o olhar voltado para o passado, enquanto o robô gigante representa valores contemporâneos e o olhar voltado para o futuro” (Sato, 2007, p.263). A copresença, quando não a fusão, desses dois ícones nos auxiliam a entender a “cultura de contrastes” que se evidencia mais claramente na cultura pop japonesa, não se tratando apenas no modo como lidam com o estrangeiro, e sim na própria conciliação das transformações em sua sociedade.

A assimilação de referências, sendo um processo esperado, pode chegar a conferir uma exterioridade ocidental, mas raramente uma interioridade cujos conteúdos e/ou estilos não sejam familiares ao público japonês. Deste modo, seguindo o raciocínio de Ilíada Pereira (2017, p.50), consideramos em primeiro lugar como obras nipônicas aquelas

que se utilizam de aspectos contemporâneos midiáticos e tecnológicos como forma de propagação ao mesmo tempo em que contém e transmitem informações de seu lugar/cultura de origem. No entanto, é importante deixar claro que o processo de difusão das mensagens culturais e visualidades desses produtos não pode ser interpretado de forma linear, pois atravessa fronteiras territoriais, subjetivas e mercadológicas antes de chegar a seu destino.

O “problema alfandegário” levantado por Ilíada Pereira exige não só o reconhecimento de limitações de qualquer analista, mas a antecipação de intervenções no material por se tratarem de produções que com frequência passam por adaptações e censuras devido a diferença cultural na abordagem de tópicos sensíveis e por “traduções indiretas”, isto é, aquelas realizadas

com base em uma tradução anterior — inglesa ou francesa, normalmente — invés do texto original.⁷¹ Em grande medida esse conflito sensível, que já foi maior décadas atrás, revela um importante dado quanto ao tratamento direcionado a determinadas mídias. Até mesmo certa centralidade no *mangá*, embora não unânime nas discussões, identifica sua influência no universo midiático japonês ao ponto de que, em maior evidência, “falar sobre quadrinhos significa mencionar também a animação japonesa, pois em nenhum outro país esses meios têm estado tão intimamente relacionados” (Moliné, 2005, p.47).

Cristiane Sato (2007) e Moliné (2005) corroboram ao afirmarem, seguindo a referência dos Estados Unidos, que houve uma série de fatores que levaram os quadrinhos e as animações a serem infantilizadas no Ocidente — no duplo sentido de serem vistas pela maior parcela da população como objetos infantis e de mídias exploradas estrategicamente para a veiculação conteúdos para esse público — a partir dos anos 1950, como o clima de Marcatismo, a infame publicação de *Seduction of the Innocent*⁷², entre outros episódios de moralismo regulatório cujas marcas ecoam até os dias atuais. Enquanto no Japão não há uma associação compulsória dos quadrinhos e animações com o público infantil por parte da maioria da população. Na mesma década, um grupo de quadrinistas japoneses reivindicaria o tratamento maduro da mídia, denominando de forma vaga essa produção adulta de *gekiga*⁷³ para escapar de qualquer conotação infantil. Assim como o cinema, o *mangá* e o *anime* são vistos dentro de um sistema de segmentação etária e de interesses, reconhecidos como veículos adequados para qualquer assunto de que se deseje explorar. Ainda sobre as características do setor, a questão da autoria também merece menção.

Diferente dos Estados Unidos, cuja indústria de quadrinhos se baseia num sistema no qual os personagens tornam-se propriedade de empresas (dos *syndicates*, ou de corporações como DC e Marvel) e no qual, com raras exceções, os desenhistas são meros prestadores de serviço remunerados apenas pelas páginas que produzem, no Japão o desenhista recebe tratamento de autor e é dono das histórias e dos personagens que cria. (Sato, 2007, p.65)

Com efeito, das implicações dessa “política de autor” dentro do setor pautada pela etiqueta japonesa de reverência pelo trabalho realizado, destacamos uma proximidade entre o modelo de indústria com o fazer artístico refletida em uma maior liberdade criativa em

⁷¹ Hoje, no Brasil, já são mais comuns traduções de *mangás* e a legendagem a partir do texto original japonês, porém ainda são frequentes, inclusive nas traduções e legendas não-oficiais produzidas voluntariamente pelas comunidades de fãs, esse sistema de traduzir a partir de outra tradução.

⁷² Em tradução literal, *A Sedução dos Inocentes*, livro publicado em 1954 pelo psiquiatra Frederic Wertham o qual acusa os quadrinhos pela corrupção moral e delinquência juvenil, servindo de estopim e base para uma série ondas de fervor contra os quadrinhos em vários lugares, cujos impactos são mais lembrados no contexto estadunidense.

⁷³ Embora existam adeptos do termo, carece ao *gekiga* critérios menos vagos para sua conceitualização.

comparação ao modelo editorial tradicional de quadrinhos dos Estados Unidos. Diferente de afirmar a inexistência de padrões e tendências do mercado ou de um percurso de experimentação que se inicia no meio independente antes de ser absorvido pelo *mainstream*, observa-se uma autonomia mais expressiva dos autores em suas escolhas artísticas, no tratamento de temas e na condução de seus enredos.

Quando um título é adaptado para outro formato, como em *anime* ou *tokusatsu*, ou um livro adquire uma versão em *mangá*⁷⁴, cada versão — não é por acaso que utilizamos essa palavra — se torna um ponto de acesso ao universo de uma obra. A fidelidade não estará na transcrição exata do texto para outra mídia, e sim para com a experiência, com sua proposta e, salvo revisitações, sua visão. Se pegarmos o caso de *Kamen Rider*, de Ishinomori Shotaro, franquia de *tokusatsu* com uma gama de séries derivadas que se somam às várias versões em *mangá*, nos depararemos com diferenças em níveis de violência, densidade narrativa e até de enredo para que tanto o público infantil e o público adulto possam acessar a obra. Jenkins (2009) cunha o termo *transmídia* para definir essa lógica de “espalhamento” midiático, isto é, a capacidade de um determinado conteúdo se disseminar por diversos canais e plataformas sob um modelo de franquia. Trata-se de uma nova forma de contar histórias envolvendo a participação ativa do público, que interage e colabora para a construção e manutenção de um universo ficcional.

Imagem 9: *Kamen Rider*, universo que nasce no *tokusatsu* (esq.) e se expande no *mangá* (dir.).



Fonte: (esq.) New Pop ©; (dir.) Toei Company ©.

⁷⁴ O romance *Harmony* de Project Itoh, por exemplo, conta com uma versão *mangá* e em *anime* de longa-metragem. Assim como o *mangaká* (quadrinista) Ito Junji foi responsável pela adaptação do clássico da literatura japonesa *Declínio de um homem*, de Dazai Osamu.

A experiência transmídia contemporânea japonesa⁷⁵ com sua tendência a gravitar o *mangá/anime* se configura de tal maneira em 1963 com a aposta de Tezuka Osamu com a adaptação de seu *mangá Astro Boy (Tetsuwan Atom)* para animação utilizando já em seu lançamento estratégias de convergência midiática. Não se limitando à transposição, a transmidialidade permite, dentro de determinado limite, que cada versão possua suas diferenças seguindo a lógica de circulação e serialização pelo cruzamento de mídias promovida pelo entretenimento.⁷⁶ Mais do que simplesmente vender produtos de uma marca, há a presença de pequenas narrativas orbitando uma grande narrativa central. Para Jenkins (2009), uma narrativa transmídia é uma experiência integrada e coesa, que oferece diferentes pontos de entrada e de imersão. Cada meio complementa e enriquece os outros, acrescentando novas informações que expandem o conhecimento sobre determinada narrativa, tornando-a um universo complexo e dinâmico. Assim, o público pode escolher como quer consumir e participar da história, seguindo seus próprios interesses e preferências.

A popularidade do *mangá* não se restringe a sua amplitude de mercado, nem ao apelo de suas obras de maior sucesso. Muitas franquias de outros segmentos, principalmente de videogames como *Pokémon*, vão recorrer ao *mangá* e ao *anime* nesse regime tradicional de franquia e, igualmente, se utilizar de seu estilo, que de tão reconhecível pelos olhos grandes e expressivos e a anatomia muitas vezes detalhada dos corpos poderíamos tratar como uma identidade visual apesar do pressuposto de universalismo da ilustração (Luyten, 2001; Napier, 2005). Para além dos conteúdos, a conexão com o território do *mangá/anime* encontra-se desta maneira em nível intermediário.

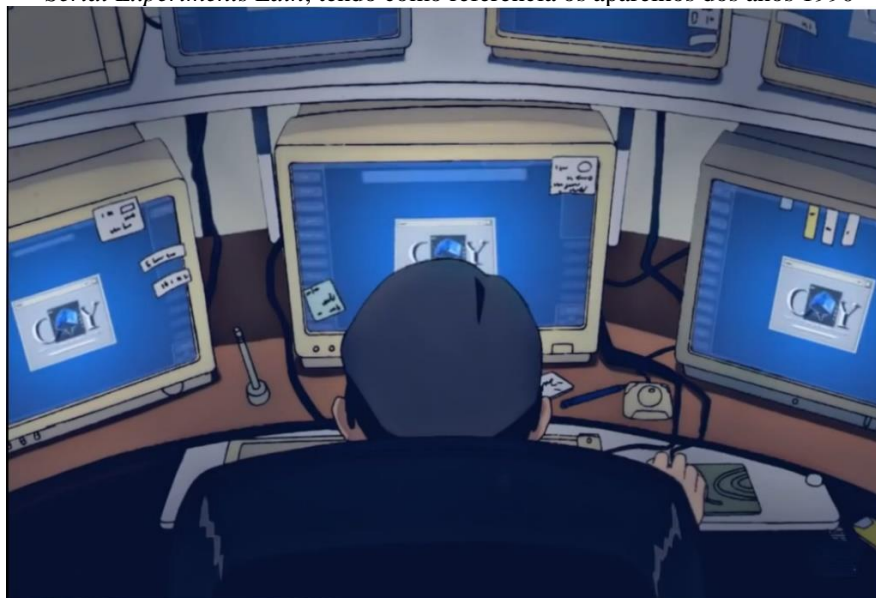
Em sua definição, Rajewsky (2005; 2010) propõe três tipos de intermidialidade: a transposição midiática, a combinação midiática e a intermidialidade como referência. Sendo a mais recorrente, entende-se por transposição midiática a adaptação de uma obra de uma mídia para outra, conforme já tratado antes. A combinação midiática está ligada ao hibridismo de mídias que eventualmente pode ocasionar na formação de uma nova. A animação é um exemplo de combinação, visto que une música, artes visuais, fotografia e, na maioria dos casos, elementos literários.

⁷⁵ Nakamura e Tosca (2020) contestam a centralização do debate nos *mangás* e *animes* ao identificarem o fenômeno em práticas do início do século XX.

⁷⁶ Segundo Steinberg (2012), no Japão é costume analisar o fenômeno da transmídia na perspectiva do marketing, adotando-se o termo *Media Mix* mesmo quando uma pesquisa segue outro caminho.

A intermedialidade como referência se resume a ato de uma obra em determinada mídia faz alusão a outra — bastante recorrente em obras de ficção científica, diga-se de passagem —, podendo ocorrer de duas maneiras: a *ekphrasis*, a citação direta e a descrição de outra mídia; e a emulação, ou transmídiação, na terminologia de Elleström (2017), a incorporação de características de uma mídia segunda afim de representa-la em nível formal. Esta divisão nem sempre é tão clara quanto sugere, dependendo muito da mídia que faz a referência e as estratégias, às vezes com *ekphrasis* se desdobrando em emulação. A natureza combinatória do cinema e dos quadrinhos permite borrar as distinções, diferente da rigidez da literatura, cujo domínio é o da palavra escrita. Mesmo assim os conceitos são de fácil apreensão e ilustrável em dois momentos no primeiro episódio do anime *Serial Experiments Lain* (1998), aos 9 minutos do episódio, quando Lain, a protagonista colegial, acessa seu computador em busca de um e-mail de uma colega recém falecida, e aos 13:40 minutos, onde acompanhamos seu pai testando os múltiplos monitores de sua máquina. Em ambas as cenas, há a ênfase aos detalhes dos computadores, especialmente às telas, reproduzindo a textura em pixel, a luminosidade e a qualidade gráfica das imagens para demarcar as características da mídia eletrônica.

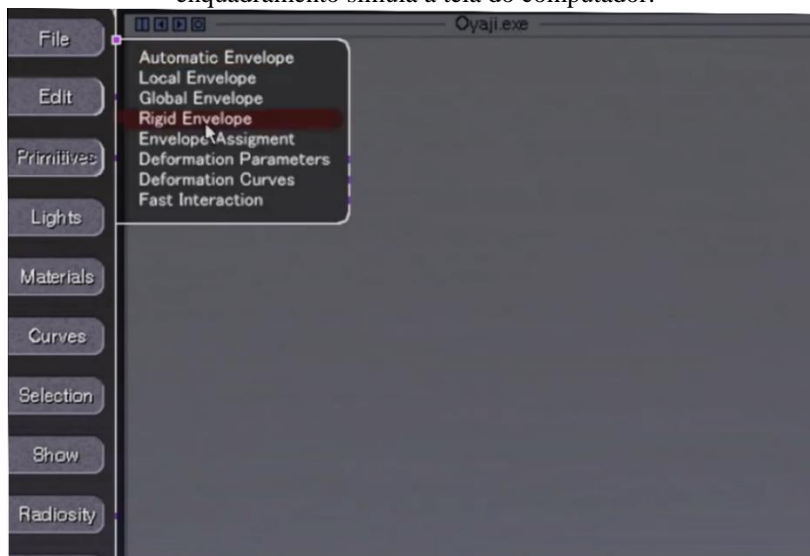
Imagem 10: Pai da protagonista testando computador em *Serial Experiments Lain*, tendo como referência os aparelhos dos anos 1990



Fonte: Triangle Staff ©.

Quando o enquadramento se coloca como o monitor, fica nítida a tentativa de simular, mesmo que em poucos frames, a experiência de estar diante de um computador:

Imagem 11: Programa em execução no primeiro episódio de *Serial Experiments Lain*, enquadramento simula a tela do computador.



Fonte: Triangle Staff ©.

Ou exemplo semelhante, mas que explora mais a premissa de emulação, é o de em *Harmony*, romance de Project Itoh (2010, posição 27), onde a utilização da gramática da programação cumpre o objetivo de causar a mesma impressão:

```
<?Emotion-in-Text Markup Language:version=1.2:encoding=EMO-590378?>
<!DOCTYPE etml PUBLIC "-//W3C//DTD ETML 1.2 transitional//EN>
<etml:lang=jp>
<etml:lang=en>
<body>
    01
    I have a story to tell.
    <declaration:calculation>
        <pls: The Story of a Failure>
        <pls: The Story of a Defector>
        <eql: In other words, me.>
    </declaration>
```

A intermedialidade, assim como a transmedialidade, não é um fenômeno recente, mas intensificado pelo o avanço tecnológico e a democratização de seu acesso, inclusive pelo entretenimento. Não é nenhum segredo ou exclusividade que o *mangá/anime* se desenvolve pela absorção das noções cinematográficas de enquadramento e ritmo na condução de emoções aprendidas pelo contato com produções estadunidenses e francesas — com isso nos referimos de Walt Disney à Moebius —, produzindo uma forma de expressão com sua própria

personalidade ao longo de décadas (Barbosa, A; 2005), tampouco que a predileção dos fluxos transmidiáticos pelas mídias audiovisuais ao redor do globo, mas conforme nos lembra Sônia Luyten (2001), o Japão é um país cuja cultura possui grande atenção, desde a concepção de sua escrita⁷⁷, à visualidade e isso se refletirá em suas tendências midiáticas modernas e na sua estilística. Assim, quando falamos do impacto do *mangá/anime* na cultura pop não nos referimos apenas à dimensão de sua popularidade dentro e fora do Japão, nem sempre mensurável, mas também a perceptível apropriação de seu estilo e linguagem pelos videogames, cinema, marketing e até mesmo na moda que consolida uma imagem comerciável e afetiva de sua cultura midiática. Neste caso o impacto intermediário pode ser lido propriamente nos termos de um contágio estilístico — incentivado inclusive por estratégias políticas, vale relembrar.

Imagem 12: Estilo *mangá* no *visual novel* (videogame de narrativa) de ficção científica *Steins;Gate*.



Fonte: Nitroplus / Mages ©.

Como mencionamos, a combinação *mangá/anime* consegue produzir com sua visualidade um efeito de identidade singular ao mesmo tempo em que é bastante aberto as influências de outras mídias e produções de outros países, sustentando o diálogo entre elas. Sua exploração, portanto, é natural diante uma rede global de compartilhamento de produções artísticas e midiáticas. No entanto, também é necessária visão crítica para reconhecer que essa exploração não está implicada a um absolutismo, nem a uma onipresença, do quadrinho e da

⁷⁷ Sônia Luyten (2001) esclarece que a escrita japonesa, assim como a chinesa, se difere pela significação dos logogramas pelo figurativo, invés da associação sonora/fonética a qual se baseia a escrita ocidental.

animação, cenário de um reducionismo incompatível com a realidade. Se essas mídias chamam tanta atenção aos olhos ocidentais, devemos recuperar o comentário de Jane Chin Hyun Park (2010) que vai ao encontro do problema do *mukokuseki* levantado por Napier (2005) e Iwabuchi (2002): estamos diante de produções culturais-midiáticas japonesas sem corpos japoneses atravessadas por um exotismo confortável, e isso é mercadologicamente estratégico mesmo quando não é uma decisão de plena consciência.

Em seu artigo *Stylistic Crossings: Cyberpunk Impulses in Anime*, Park (2005) enxergará na transnacionalização da cultura pop oriental a duplicação do sentido da “colonização do imaginário” através da progressiva adesão de Hollywood às influências estilísticas e narrativas das produções asiáticas, das quais destacará o *anime*. Ao trazer *O Manifesto Ciborgue* de Haraway em seu debate sobre o cruzamento de olhares entre a ficção *cyberpunk* americana e japonesa, Park abre involuntariamente a possibilidade para a reflexão sobre quanto o traço do *mangá/anime* não materializa a ideia de um corpo virtual cosmopolita ambicionado pelo pensamento pós-moderno em meio suas contradições: ao mesmo tempo em que se ambiciona uma identidade radicante, “sem raízes” (Bourriaud, 2011), encontra-se novas formas de reprodução de essencialismos para canalizar e capitalizar o fascínio pelo Outro, nesse caso havendo o esforço do objeto em administrar essa essencialização. Não é em vão que Susan J. Napier (2005) considerará a animação japonesa um canal excelente para a retratação do universo *cyberpunk*, embora se concentre na popularidade da ficção científica nessa mídia e na forma como retrata a fusão entre corpo e tecnologia. Ao nosso ver, o traço *anime* pode ser lido como esse corpo artificial subversivo de cosmética ocidental capaz de sintetizar as tensões e diálogos culturais-midiático entre os hemisférios, porém estando à serviço de uma tendência de orientalização do mundo anunciada pela ficção *cyberpunk*.

O cuidado ao se abordar com a cultura pop japonesa também passa por essa precaução de não ser atraído demais pelo *mangá/anime* como mídia dominante quando de fato se trata de uma parcela de um panorama midiático-artístico bem mais vasto e rico, e seu consumo e prestígio não são universais no Japão, conduzindo à desatenção a outros tipos de produções de grande relevância — como seriados, cinema e todo o universo musical — e, o mais importante, para as características sensíveis recorrentes nas mídias narrativas nipônicas.

3.4. Marcas de duas poéticas japonesas

De praxe, é difícil falar de obras japonesas sem se debruçar sobre o conjunto de filosofias e crenças presentes em sua cultura e, por consequência, evocados pela sensibilidade

de seus autores. Como já daremos atenção ao conteúdo em nossa análise do *cyberpunk* japonês, e um mapeamento de todas essas influências acabaria por nos desviar do que realmente nos interessa, reconhecemos que para compreendê-lo também se mostra necessária atenção para as características estéticas — novamente, pensando na relação entre objetos e subjetividades, porém seguiremos a partir daqui com uma ênfase na dimensão dos objetos e suas proposições estéticas. O fazemos não apenas em prol da demarcação diferenças em relação ao *cyberpunk* anglófono, mas principalmente porque elas são parte indissociável do processo de produção de sentidos. Afinal, seria de extrema superficialidade pensar que, a exemplo, quando Kurosawa adapta *Macbeth* em *Trono Machado de Sangue* (1957) há tão somente a transposição da peça de Shakespeare para o Japão do Período Sengoku.⁷⁸ O mesmo vale para a ficção científica como um todo.

É comum quando se pesquisa sobre *anime* e *mangá* menções aos olhos grandes que, inspirados nos quadrinhos estrangeiros, serviriam para os autores japoneses explorarem com maior profundidade as emoções e estados psicológicos dos personagens. Interpretação que Moliné (2005) prefere trabalhar mais pelo viés uma hipótese, mas indicando, independentemente, um apreço pela expressividade — seja de um vazio ou de sentimentos intensos — que sobressaí ao naturalismo da representação. Invés de nos limitarmos à visualidade dessas duas mídias, Barthes (2007) nos fornece outra orientação ao identificar — da culinária ao *haiku* e o *bunraku*⁷⁹ — qualidades estéticas e ritualísticas nos movimentos possíveis graças a um elaborado emaranhamento entre linguagem e corpo. Dito de maneira mais direta, Barthes repara em como a gestualidade e a postura, enquanto atividades simbólicas, se fazem bastante presentes na sociedade japonesa, dispendo de um papel fundamental em sua subjetividade. No campo das artes, ou melhor, no nível poético, tal implicação Linck (2023) resumirá como uma exaltação da performance que não raramente sobrepõe a narrativa, herdando em inúmeros casos protocolos provenientes de tradições das artes cênicas e plásticas sintonizados na maioria das vezes com valores xintoístas e zen budistas.

A conexão do *mangá/anime* e do *tokusatsu* com o teatro *kabuki*, uma das quatro principais escolas cênicas nipônicas, é a mais fácil de evidenciar. Conhecido por suas maquiagens estilizadas, figurinos chamativos, alta dramaticidade e uma encenação afetada

⁷⁸ Período conturbado da história japonesa ocorrido entre a metade do século XV e final do século XVI caracterizado por constantes guerras.

⁷⁹ *Haiku*: também conhecido como *haikai*, estilo de poesia composto por dezessete logogramas (ou sílabas, na escrita ocidental) dividido em 3 versos; *Bunraku*: teatro de fantoches tradicional japonês.

coreografada e posada, como se visando composições ideais para serem registradas pela pintura ou pela fotografia, o barroquismo do *kabuki* ecoará na exuberância e extrapolação fantasiosa que caracterizaram as produções midiáticas de maior apelo popular. As transformações e poses dos heróis e heroínas, as lutas demasiadamente longas e desnecessariamente performáticas e até a excentricidade dos personagens estão condicionados a um regime estético focado no *pathos* e no desenvolvimento e sentimentos dos personagens presente no *kabuki*, onde a trama ocupa com frequência uma função secundária de ambientação e contexto, divergindo assim da tradição do teatro grego que orienta a dramaturgia ocidental.

Enquanto o teatro clássico ocidental é um drama de palavras, com ênfase nos diálogos e um enredo verossímil, portanto, um teatro centrado na lógica, os teatros *bunraku* e *kabuki*, ao contrário, apresentam um grande dinamismo no palco, com a generalização de diálogos, atuação e música, um enredo frequentemente ilógico, ou com uma lógica apenas dramática, e caracterizando-se sobretudo como teatros centrados na imaginação fantasiosas e nas emoções (Kusano, 1993, p.345).

Como Eisenstein (2002) havia teorizado, a lógica combinatória de imagens para a produção de sentidos da escrita japonesa, de modo a se chegar no abstrato pelo figurativo, se manifesta nas artes sequenciais e na montagem cinematográfica. A linguagem e enquadramentos dos quadrinhos e audiovisual japoneses apresentam como Norte a busca por um equilíbrio entre dramaticidade e plasticidade que, para além da modulação dos gesto e disposição dos corpos e objetos, engloba a intercalação recorrente de *closes* e planos com metáforas visuais para o aprofundamento de emoções através das imagens e a condução do ritmo com o mesmo propósito. Se no audiovisual tal operação é realizada pela edição,

[o] ‘texto’ dos quadrinhos obedece a um ritmo que lhe é imposto pela sucessão de quadros. É a pulsação básica que se observa também na música e pode ser desenvolvida, qualificada, coberta por efeitos rítmicos mais sofisticados com base em outros ‘instrumentos’ (parâmetros) como a distribuição dos balões de fala, a oposição entre as cores ou ainda com um jogo de formas gráficas (Groesteen, p.55, 2015).

Dado que muito do que se compreende como cultura pop são produções midiáticas voltadas para um público jovem, a influência do *kabuki* —originalmente um teatro popular— na mídia japonesa em muito se dará pela maneira lúdica de representação de uma história.

Contudo a expressividade das obras japonesas não pode ser resumida a essa conduta barroca. Outro diálogo fundamental, e com frequência negligenciado nas análises, será com o teatro *Nō*. Sendo bem mais tradicional que o *kabuki*, o *Nō* é um teatro onde se valoriza a suavidade e a sutileza através de uma gestualidade também sintética, demandando maior atenção do público às nuances dos atores e do cenário. Centrado em um protagonista mascarado e com ritmo lento, ele se divide em três estilos: as peças mais centradas na narrativa — *Geki nō*

—, as focadas nas danças, canções e coreografias — *Furyū nō* — e as encenações ritualísticas xintoístas — *Okina* ou *Kamiuta* — (Kusano, 1984; Suzuki, 1977). Se o *kabuki* segue pela extravagância, o *nō* se direciona pela contemplação e pelo intimismo, explorando silêncios e visando a elegância. Sua chave é o desempenho — *nō* se traduz como “habilidade”, “talento” —, isto é, na capacidade de se atingir certo grau de qualidade técnica de representação, uma qualidade formal. Embora também lide com uma variedade de emoções e densidades psicológicas, a comoção diz mais respeito ao universo do *kabuki*, já aos domínios do *nō* é natural a insinuação, a construção e manutenção de uma atmosfera.

Mesmo que as influências do *nō* sejam mais discretas e até menos recorrentes, já que seriam evocadas em obras destinadas a um público maduro, não é tão difícil localizá-las em trabalhos mais autorais. O mangá *BLAME!*, por exemplo, conta com uma trama lacunar protagonizado por Killy, um homem misterioso e pouco expressivo vagando nas colossais e labirínticas ruínas metálicas de um mundo pós-apocalíptico em busca de um código genético humano puro o suficiente para impedir a extinção da humanidade pelas máquinas que não mais a reconhece como usuária. A ausência de enredo claro é compensada pelo investimento na construção de um clima sublime e ameaçador, apresentando sequências de ação e paisagens ricas em detalhes e jogando com simbolismos e sugestões que não contribuem exatamente para o desenvolvimento da narrativa, e sim para a experiência de seu universo. Uma segunda menção válida é a de *Ghost in the Shell: Innocence* (2004), continuação de total autoria de Oshii Mamoru em que a investigação sobre uma série de assassinatos envolvendo uma linha de androides domésticas serve apenas de subterfúgio para densas reflexões filosóficas e um exercício estético primoroso que alonga o filme com sequências destinadas à apreciação das imagens, da montagem e, novamente, de seus simbolismos.

Muitas vezes lembrado apenas pelo seu trabalho com a franquia *Ghost in the Shell*, Oshii soma à sua filmografia outro título *cyberpunk* que serve bem para demonstrar os valores estéticos que apontamos. Lançado em 2001, *Avalon* é um filme nipo-polonês falado e encenado por um elenco europeu que segue a lógica de reprogramação das formas citado por Bourriaud. Reproduzindo o *mukokuseki* das animações, a matéria “japonesa” ou multicultural é praticamente apagada da paisagem, apresentando dessa vez um Ocidente fantasiado no lugar de um Oriente exótico. Até a trilha musical composta por Kawai Kenji emula as músicas clássica e sacra ocidentais. O resultado acaba revelando uma dissonância com a poética do filme. No enredo, somos introduzidos a uma sociedade empobrecida onde a protagonista Ash (Malgorzata Foremniak) sobrevive através de partidas clandestinas de um jogo bélico de

realidade virtual que pode causar morte cerebral nos jogadores. A arquitetura e os cenários de guerra do jogo que dá nome à produção realizam uma inversão da relação colonialista do olhar ao construir um ocidente europeu congelado no período pós-guerra, com a arquitetura romântica contracenando com fiações e tubulações de um aparato tecnológico grosseiro. A premissa *high tech, low life* característica da temática *cyberpunk* tem seus fetiches tecnológicos sacrificados: não há ciborgues, carros voadores ou inteligências artificiais. Com exceção da realidade virtual do jogo, há poucos indícios de se tratar de uma ficção científica. A distopia em *Avalon* quebra a expectativa da onipresença tecnológica, mas diferente da primeira impressão, *Avalon* não nega o *cyberpunk*, e sim busca novas maneiras de organizar seus códigos pela diacronia, operando uma variação sintática e, por consequência, estética. Nessa operação, acaba-se por denunciar elementos de uma subjetividade nipônica.

Sabendo-se que uma das fontes do *cyberpunk* é o *noir*, a fotografia nega o colorido luminoso e neon ao investir nas influências expressionistas herdadas por tabela.⁸⁰ Ou melhor dizendo, a fotografia mergulha no expressionismo ao ponto de gerar em determinadas cenas imagens fantasmagóricas, etéreas⁸¹. Tal efeito de estranho e sublime é potencializado pela montagem contemplativa, entendendo o tempo da imagem e valorizando a performance e a composição visual e sonora, contrapondo-se, assim, à tendência das obras *cyberpunk* de procurarem emular a velocidade dos meios digitais. Esse uso antirrealista da linguagem cinematográfica servirá para demarcar as três dimensões existentes na obra: o mundo diegético, o jogo *Avalon* e a fase secreta denominada “Classe Real”, esta última filmada dentro das convenções de uma representação realista, flertando com o documental.

A exemplo do mundo diegético de *Avalon*, as cores são dessaturadas, às vezes contaminadas por tons sépia, e em determinados momentos há um brilho difuso nos personagens sem justificativa verossímil. Nas cenas externas, o céu criado digitalmente se destoa do cenário e a forma como as edificações são dispostas revelam toda a artificialidade, não sendo, porém, o único momento em que isso ocorre. Os livros que Ash utiliza em sua investigação sobre o mistério envolvendo uma fase secreta dentro do jogo se revelam objetos cenográficos ao terem expostas suas páginas em branco, e assim como as atuações contidas

⁸⁰ No cinema, a relação entre ficção científica, distopia e expressionismo já existia em *Metrópolis* (1927), de Fritz Lang.

⁸¹ É digno de nota que tal modo de representação do Ocidente chega a ser autorreferencial. Oshii já havia montado paisagens semelhantes na animação *Angel's Egg* (1985) sob a mesma estilística gótica. Outra semelhança difícil de ignorar é a da caracterização de Ash, que nos lembra vagamente a major Motoko Kusanagi, protagonista de *Ghost in the Shell*.

apresentam maneirismo sutis, a música extradiegética irrompe as cenas em apelo melodramático. As sequências de ação são concebidas breves e pouco envolventes, enquanto o clímax, ambientado na entrada de um teatro, é um confronto argumentativo desorientador sobre a capacidade de distinção do que é real e o que é simulação. Concomitante a função narrativa desempenhada no filme, Ismail Xavier (2005), com sua metáfora da tela de cinema como janela, afirma que a adoção de qualquer regime de opacidade, ou seja, da enunciação da encenação, é um convite ao público para se distanciar da imersão do enredo e direcionar seu olhar ao fazer fílmico, aos seus elementos e as escolhas da direção. A todo instante *Avalon* procura conduzir de modo não didático o espectador a observar a construção da cena e de sua atmosfera, o que o torna, em termos estéticos, espiritualmente uma espécie de *cyberpunk nō*.

Imagem 13: *Avalon*, *cyberpunk* de corpo ocidental e “software” japonês.



Fonte: Nippon Herald Films ©.

Outra marca que pode causar estranhamento ao espectador ocidental mostrado em *Avalon* são as longas cenas em que nada relevante para a trama acontece, dedicadas a ações banais, dando a impressão de uma pausa. No filme de Oshii, isso acontece nitidamente aos 46 minutos, em uma sequência com a duração de três minutos em que Ash somente prepara uma refeição para si e seu cachorro, contando com uma sucessão de planos destacando o manuseio dos ingredientes, o vapor da panela, detalhes do apartamento, etc. Esta característica — forte no cinema de Ozu e Mizoguchi, inclusive — ilustra o conceito de *Ma*, uma valorização estética do espaço vazio entre duas partes de um todo ou de uma continuidade existente na arte japonesa. Como Michiko Okano (2013) elucida, o vazio expresso pelo *Ma* é diferente do vazio com conotação de ausência ou nada enraizado na cultura ocidental. Partindo de sua escrita, a autora realça que o “ideograma *Ma* 間 é uma associação de dois caracteres, representações do portão 門 e do sol 日, que traz a semântica do espaço intervalar formado por duas portinholas, através

do qual se entrevê o sol” (Okano, 2013, p.152). Expressando uma noção cara à filosofia zen budista, trata-se da compreensão do vazio como condição de emergência, o vazio potencial, espaço que permite o surgimento de algo.

Na entrevista de 2002 conduzida pelo crítico estadunidense Roger Ebert com o animador e um dos fundadores do estúdio Ghibli, Miyazaki Hayo, a questão do *Ma* é abordada. Miyazaki vê no cinema norte americano uma certa fobia ao silêncio, uma preocupação exagerada com a possibilidade de o espectador experimentar o tédio, defendendo que “se você parar por um momento, a tensão construída no filme pode crescer em uma dimensão mais ampla. Se você tiver uma tensão constante a 80 graus o tempo todo, você acabará entorpecido” (Ebert, 2002. Tradução nossa).⁸² Na ficção, a evocação do *Ma* reverbera a conduta de não permitir que cada instante seja ditado pela história, proporcionando uma sensação de tempo e espaço e de uma condução mais suave das emoções e sentimentos, evitando um bombardeio de estímulos em prol de um aprofundamento do que já vem sendo trabalhado.

A recorrência desses elementos herdados das artes cênicas e da estética zen auxiliam no contorno do que chamaríamos de uma estética japonesa, embora reconhecendo o risco de ser demasiado generalista dada a coexistência de múltiplas sensibilidades e poéticas dentro de qualquer cultura, além de que qualquer combinação de influências e até o alinhamento a determinado estilo dependerá das inclinações e intenções de um autor. O que visamos destacar, no entanto, é a manifestação de uma comunidade sensível, entendida, a partir de Rancière (2005; 1996) e seu conceito de partilha do sensível, como formas coletivas e culturais de perceber, interpretar e se relacionar com o mundo. O sensível, então abordado pelo campo da estética, não se restringe ao que se capta pelos órgãos sensoriais, vinculando-se mais ao que é construído pela memória e a imaginação, pela linguagem. Evidentemente, o que se convencionou como o “comum” é produto das disputas entre a diversidade de percepções e das intercepções das instâncias de poder através de dispositivos materiais e simbólicos, onde a arte encontra um importante papel. Mesmo que nosso foco esteja no que é compartilhado, no que apresenta maior reincidência, da mesma maneira que enxergamos o *cyberpunk* japonês como uma expressão dissensual diante a hegemonia da cultura midiática estadunidense, não estamos desobrigados da ciência de que se encontram dentro da produção artística-midiática nipônica outras estéticas que, por questões metodológicas, não abordamos.

⁸² [...] *if you take a moment, then the tension building in the film can grow into a wider dimension. If you just have constant tension at 80 degrees all the time you just get numb.* (Ebert, 2002)

Capítulo 4

NAVEGANDO NO *CYBERPUNK* JAPONÊS

Para um leitor condicionado pelo techno-orientalismo difundido (majoritariamente) pela mídia estadunidense deve ser frustrante perceber, ao primeiro contato, a falta de elementos tão populares no que se refere à representação japonesa na ficção científica. Não se trata de uma ausência desses elementos na produção japonesa — o game *Metal Gear Rising: Revengeance* traz a figura do samurai ciborgue, ainda que em tom de paródia —, mas não serão caricaturas e clichês do imaginário estrangeiro que ajudarão qualquer iniciativa de compreender a ficção científica realizada no Japão. Especialmente o *cyberpunk*, que no Japão assumirá perfis independentes da matriz anglófona.

Conforme elaboramos no capítulo 2, e seguindo o conselho de Altman (2000), nossa análise não se direciona às estruturas sintagmáticas. Embora a nossa análise parta da narrativa — ponto comum entre diferentes linguagens em uma perspectiva transmidiática —, entendemos que seja mais produtivo não se concentrar na forma como as narrativas se dão, como se almejássemos uma “receita”, e sim seguir pelo eixo pragmático, visto que buscamos abordar questões transversais que surgem do contexto cultural. É importante entender que os sentidos dentro de uma narrativa não são algo dado de imediato, logo não podemos ignorar a constatação realizada por Barthes (2011) de que algumas narrativas apresentam inclinações funcionais ou indiciais, isto é, sendo mais objetivas naquilo que desejam transmitir através de uma operação metonímica, ou, por oposição, orientadas ao implícito e ao metafórico. Diante a polissemia, o trabalho do analista não pode ser a de uma interpretação espontânea, particularmente em casos como o nosso, onde há um esforço de compreender o universo dos enunciadores.

Colaborando com o estabelecimento de nossa metodologia, Aumont e Marie (2013) apontam, dentro do campo do cinema e a partir do pesquisador teatral Richard Monod, que uma obra se constitui e pode ser lida por três camadas: o enredo propriamente dito; o tema; e seus discursos. Enquanto a análise pela temática apresenta muitas vezes uma tendência reducionista de leitura, não é raro que em sua execução ela acabe por se confundir com uma análise discursiva devido tanto a inexistência de uma metodologia específica ou sequer universal quanto ao intercruzamento inevitável, afinal, o tratamento de um tema implica invariavelmente

em um ato discursivo. O reconhecimento de temas (sobre o que se fala) é útil para a organização e como ponto de partida para o desenvolvimento das análises, viabilizando o diálogo entre obras em que determinado tópico surja com maior ênfase e até localizar quais são os mais recorrentes dentro de um recorte estabelecido, levando-nos a refletir sobre as ideias manifestas, e no caso compartilhadas. De fato, há certos subgêneros que se estabelecem através de uma fixação — no sentido de interesse focalizado — em um leque específico de assuntos e tropos, como há outros que se dão pela investigação de um tema sem se preocupar em estabelecer uma convenção, sendo assim é de interesse acompanhar como a diversidade é produzida pela intervenção de outras visões de mundo.

Dado desde o começo que nosso objeto se materializa como um mapeamento de um gênero, ao invés de investir na análise de um expoente direcionamos nossa atenção diretamente aos *motifs* que se destacam quando se observa o *cyberpunk* japonês, principalmente quando se tem como única referência o *cyberpunk* anglófono. As obras as quais recorreremos terão, portanto, função auxiliar, evocadas de acordo com as características que enfatizam ou bem demonstram no interior de suas narrativas. Em vista da praticidade, o sacrifício da possibilidade de nos debruçarmos sobre as obras individualmente é também de ordem econômica, evitando em uma exposição viciada, optando-se no lugar em trazer aqueles que oportunamente melhor sirvam de demonstração empírica.

Antes de adentrarmos na análise, porém, percebe-se a necessidade de começar abordando as idiossincrasias mais gerais da ficção científica japonesa uma vez que revelam características importantes que encontraram continuidade no *cyberpunk* japonês. Contrário de como possa soar, não faremos uma sequência do primeiro capítulo, mas sim realizar o processo de partir do abrangente rumo às especificidades do *cyberpunk* que elegemos tratar.

4.1. Uma brevíssima introdução à ficção científica japonesa

Robert Matthew (1989) oferece com seu livro *Japanese Science Fiction: A view of changing society* uma historiografia do gênero no país, sugerindo seu aparecimento durante o período Meiji⁸³. Ao longo de sua investigação, o autor gradualmente apresenta as divergências com o modo ocidental de trabalhar o gênero, embora não estabeleça qualquer tipo de oposição ou negue a existência não inusual de obras e autores nipônicos que se alinhem as convenções

⁸³ Matthew o faz cruzando o surgimento das primeiras revistas destinadas à publicação do gênero e ao clima especulativo em relação as drásticas mudanças implementadas durante o período, que originaram uma série de preocupações quanto aos rumos do país.

que nos são familiares. Até porque procurará inicialmente seguir os modelos ocidentais. Como o título de seu trabalho já indica, Matthew vincula a ficção científica produzida no Japão com as preocupações de uma sociedade que a todo instante se vê atropelada por rápidas e radicais mudanças desde sua modernização, servindo também como meio de processamento dessas e de outras experiências traumáticas⁸⁴ coletivas: seja a já tão citada sublimação dos bombardeios atômicos no *Godzilla* de 1954 ou o choque paradigmático ocasionada pelo advento da internet alegorizada no *anime Serial Experiments Lain* apontada por Linck (2024b). Recorrendo ao conceito de Susan Sontag de “imaginação do desastre”, Susan Napier (1993) nos convida a prestar atenção à tendência da ficção científica japonesa de gravitar ao redor de situações de colapso social, material e às vezes espiritual. Aproveitando a menção, com a ascensão da popularidade do personagem ao logo das décadas o estúdio Toho atualiza o monstro Godzilla em 2016 com o filme *Shin Godzilla* expandindo sua metáfora para as catástrofes ecológicas — e a proximidade de sua realização com o acidente de Fukujima⁸⁵ não deixar de ser um elemento relevante — em uma história centrada na dificuldade de resposta poder público frente a calamidade crescente.

Imagem 14: *Godzilla*, do trauma atômico à impotência diante grandes desastres.



Fonte: Toho ©.

Logo, a primeira distinção se dará no seguinte plano: se a ficção científica ocidental é derivativa das narrativas de aventura, a japonesa advém dos romances políticos do século XIX

⁸⁴ Aqui nos referimos como trauma toda mudança abrupta que gera alguma dose de angústia.

⁸⁵ Ocorrido em 2011, refere-se ao comprometimento de seis reatores da usina nuclear *Fukushima Daiichi* (Fukushima 1) devido a um terremoto, levando a ocorrência de uma série de vazamentos de material radiativo. É considerado o pior acidente nuclear desde Chernobyl.

com pouco tempo de diferença, de modo que alguns autores envolvidos com o aparecimento dessa literatura abertamente crítica e reflexiva também estejam entre os primeiros nomes da ficção científica nipônica. Claro que isso não ocorre sem enfrentar a rejeição de uma frente ampla de escritores e editores conservadores alegando a impossibilidade de se produzir reflexões pertinentes utilizando a imaginação (Matthew, 1989). Em comparação, identifica-se que na prática há um foco menor no extraordinário especulativo e maior na condução de comentários sobre o presente, justificando por tabela a predominância de obras que se localizam em um futuro próximo, apesar de indeterminado, invés de futuros longínquos. O que nos permite conectar tal predileção a outro fato notável: conforme explica Katō (2012), na mentalidade japonesa o tempo é tratado como uma sucessão infinita de “agoras” cujas durações não são delineáveis, sendo “agora” uma concepção elástica existente dentro das tradicionais linhas de pensamento do Extremo Oriental.⁸⁶

[N]a cultura japonesa, coexistem três modos de tempo diferentes. Ou seja, uma linha reta sem começo e sem fim = tempo histórico; o movimento cíclico sem começo e sem fim = tempo cotidiano; e o tempo universal da vida, que tem começo e fim. E todos os três tempos se voltam para a ênfase do viver no “agora” (Katō, 2012, p.53).

Tal relação temporal — que não é uma negação da cronologia, vale explicitar — está refletida na própria língua japonesa pela carência de tempos verbais precisos, e mesmo após a transição da escrita clássica para a moderna, tal característica foi preservada.

A gramática japonesa, que não distingue apuradamente o tempo passado, presente e futuro dentro de um parágrafo da narração, tem a possibilidade de usar simultaneamente as formas do presente do verbo (+ *jodōshi*) e do passado (forma que sugere o futuro, segundo a ocasião) livremente, sem dar a sensação de estranhamento ao leitor (Katō, 2012, p.70).

Katō traz essa peculiaridade à tona para discutir os impactos semânticos e poéticos na literatura japonesa comumente expressa em uma “presentificação”, algo que se perde na tradução dos textos e diálogos para idiomas mais discriminatórios, como o português e o francês. Nos quadrinhos e no audiovisual, podemos observá-lo nos anacronismos visuais proporcionados pela composição dos cenários e pelo design dos objetos que ajudam a estreitar a diferença temporal, mas não é esse especificamente o ponto o qual desejamos focar. O cruzamento das constatações de Matthew (1989) e de Katō (2012) nos sugerem que o fator cultural-religioso responsável pela percepção do tempo como um *continuum* contribui para a predisposição à exploração do potencial de espelhamento crítico do presente da ficção científica já que o futuro não é entendido como uma etapa distante da História, um período seccionável e

⁸⁶ Katō dá mais atenção às influências budistas na percepção do tempo, não ignorando a presença de outras ideologias e suas noções.

independente, mas sim que as mudanças que formam o futuro são ditadas pelas necessidades do tempo e do lugar presentes. Olhando por esse aspecto, torna-se menos estranho que a ficção científica derive do romance político, pois pensar o futuro implica na observação atenta do presente, e para incentivar uma discussão sobre o presente, como também sobre a presença do passado no “hoje”, às vezes é preciso recorrer a meios indiretos.

A segunda distinção não deve ser lida equivocadamente como uma confrontação à definição que McHale (1987) fornece ao gênero. No começo do século XX, antes do lançamento das primeiras revistas exclusivas, as histórias de ficção científica japonesas eram publicadas em revistas dedicadas a histórias policiais e de mistério. Referidas genericamente como *tantei shosetsu* (ficção de detetive), as revistas dividiam as histórias em duas linhas: *honkaku* (ordinária) e *henkaku* (extraordinária). *Honkaku* designava qualquer história centrada na solução de charadas através do pensamento lógico-dedutivo, enquanto *henkaku* abarcava todas as demais que recorriam a mistérios envolvendo proezas e elementos mirabolantes (Matthew, 1989). Para deixar mais claro, os romances de Agatha Christie seriam, dentro dessa classificação, colocados no primeiro grupo enquanto a maioria das aventuras cinematográficas de James Bond seriam enquadradas no segundo. Por um bom período a ficção científica foi incluída na ala do *henkaku*, e enquanto a ficção científica anglófona da época investiria na afirmação de uma autenticidade, os autores japoneses até o momento não deixaram evidências de constrangimento em dialogar com o gênero policial, no caso com o mote de investigação criminal.

Com efeito, a ficção científica japonesa se desenvolve estabelecendo vínculos indiscretos com as ciências biológicas e humanas, com destaque especial à medicina, antes de enfatizar as ciências exatas tomando com frequência mais liberdades criativas do que a linha tradicional da ficção científica anglófona. A exemplo, “[n]os primórdios das histórias de robôs, nenhuma distinção clara era feita entre o robô puramente mecânico e a forma de vida quase-humana produzida artificialmente” (Matthew, 1989, p.20-21. Tradução nossa),⁸⁷ seguindo uma lógica frankenstein-moreauniana⁸⁸ de subjugação da natureza.

Há uma terceira distinção a qual Matthew (1989) chega a comentar, mas que acreditamos ter deixado escapar a oportunidade de explorar mais. Antes de mais nada, o

⁸⁷ *In the early days of robot stories no clear distinction was made between the purely mechanical robot and the life-like artificially produced quasi-human-being.* (Matthew, 1989, p.20-21)

⁸⁸ Aqui nos referimos a possibilidade de criar novos organismos, como Victor Frankenstein, e de manipular os corpos de outros seres vivos para se tornarem algo diferente, como o Dr. Moreau.

Xintoísmo e o Budismo são duas crenças que carregam entre seus valores uma visão animista do mundo. Como explica a pesquisadora nipo-estadunidense Yoshiko Okuyama (2015, p.172. Tradução nossa),

[a] crença de que espíritos sobrenaturais existem no ambiente natural é a perspectiva do animismo — a fé na qual se acredita que forças misteriosas residem em rochas, lagos e outros elementos naturais. No animismo, acredita-se que essas forças são portadoras de almas chamadas de *anima* e expressam suas emoções de alegria e tristeza assim como os humanos.⁸⁹

Trata-se de um preceito de que tudo ao redor é uma entidade viva com espiritualidade — animais, plantas, minerais e até montanhas e rios — coexistindo e interconectada com as outras a qual a humanidade não está apartada. O animismo japonês, por sua vez, se estende também a objetos artificiais: de bonecos, estátuas até mobílias, ferramentas e veículos. Desde a introdução dos primeiros autômatos durante o período Edo⁹⁰ em festivais e teatros de marionetes, há na sociedade japonesa um histórico bastante positivo no que diz a receptividade a imagem de robôs e outras máquinas semelhantes que antecede a representação dessa tecnologia na cultura pop, grande contribuinte para sua popularidade a partir dos anos 1960 (Shoji, 2024), década marcada pelo milagre econômico que impulsionou o consumo de eletrodomésticos e aparelhos eletrônicos no país e pelo início da Era de Ouro da ficção científica no Japão. A presença de novos aparatos industrializados levará a um animismo tecnológico que na superfície não difere tanto do familiar exercício de se pensar a humanização de robôs e computadores, mas no interior dessa mentalidade religiosa há espaço para a aceitação de uma forma existência singular que pode se assemelhar a nossa e compartilhar experiências comuns sem a necessidade de ser igual. Como percebe Shoji (2024), a atribuição de características espirituais a sistemas computacionais e objetos eletrônicos convoca uma transformação cultural e na maneira de interagir com as máquinas. Se de um lado esse animismo tecnológico viabilizará a execução de cerimônias religiosas por robôs, também ajuda a compreender os casamentos com personagens holográficos e de videogames, apesar de que neste último caso haver todo um contexto social bastante complexo envolvido e a legislação japonesa não reconhecer a união.⁹¹

⁸⁹ *The belief that supernatural spirits exist in the natural environment is the perspective of animism—the faith in which mysterious forces are believed to reside in rocks, lakes, and other natural features. In animism, those forces are thought to have souls called anima and express their emotions of joy and sorrow just like humans.* (Okuyama, 2015, p.172)

⁹⁰ Período histórico de 1603 a 1868.

⁹¹ WELLE, Deutsche. Japonês luta pelo direito de amar personagem fictícia. **G1**, São Paulo, 19 de setembro de 2023. Disponível em <<https://g1.globo.com/mundo/noticia/2023/09/19/japones-luta-pelo-direito-de-amar-personagem-ficticia.ghtml>>. Acesso: 02 de junho de 2024.

Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, ou *Ghost in the Shell: S.A.C.*, dispõe de uma cena bastante rica para ilustrar a ideia. No *anime* seriado, somos apresentados a um grupo de robôs táticos de aparência aracnídea dotados de uma inteligência artificial chamados Tachikomas, que por vezes desempenham o papel de alívio cômico, propriedades da Seção 9 do Departamento de Segurança Pública. Ao longo dos episódios acompanhamos em segundo plano os Tachikomas, com seus comportamentos e vozes infantilizadas, demonstrando personalidades próprias e, juntos, tomando aos poucos conhecimento de suas sciências. Em meio a um confronto malsucedido, no episódio 25 esses robôs acabam se reconhecendo como seres vivos e sujeitos, e é nesse momento, empoderados com tal status, que eles decidem voluntariamente sacrificar o satélite-servidor de seus programas — ou seja, aquilo que possibilita suas existências — para interceptar um míssil nuclear. É tentador buscar um paralelo com *O Homem Bicentenário*, onde um androide investe todos os seus esforços para ser reconhecido como ser humano. Contudo, os Tachikomas não foram projetados para serem máquinas sociais ou antropomórficas, tampouco almejam serem vistos como humanos, o desenvolvimento da consciência é trabalhado no *anime* como resultado de um amadurecimento filosófico cujo auto reconhecimento enquanto ser vivo está intricado com a valorização de todas as outras vidas em suas diferentes formas. Conquanto a ficção científica japonesa tentará contornar uma abordagem mística, não deixa de reproduzir uma postura que em suma não descarta a possibilidade de que talvez haja espíritos nas máquinas (Brenner, 2007).

Imagem 15: Tachikoma lendo por hobby em *Ghost in the Shell: S.A.C.*



Fonte: Production I.G. ©.

Certamente poderíamos continuar com a listagem, pois sendo um gênero vasto há diversas particularidades que se constituem e caem em desuso com o passar dos anos e que

seriam interessantes em uma comparação com a produção ocidental mais abrangente, mas preferimos nos ater a essas três características que nos são mais relevantes, pois além de nos fornecer um vislumbre do universo da ficção científica japonesa, também funciona de introdução a sua abordagem do *cyberpunk*.

4.2. Identificando o *cyberpunk* nipônico

Se até hoje é possível discutir sobre o que seria cânone das obras *cyberpunks* no Ocidente, quando falamos do *cyberpunk* japonês entramos em um terreno mais nebuloso. O problema é menos um dissenso sobre os critérios, e sim a ausência de clareza sobre critérios utilizados, dado que o *cyberpunk* anglófono pode no mínimo contar com o suporte de um estereótipo estilístico. Dado que seu foco se encontra em compreender a subcultura homônima, nem Tatsumi (1991; 2006; 2019), pesquisador do *cyberpunk* japonês, chega a de fato procurar um contorno mais sólido do gênero, o que já sabemos ser compreensível diante a mutabilidade dos gêneros e a necessidade de um comum acordo entre várias instâncias que envolvem sua admissão. Entretanto, há uma diferença entre reconhecer a limitação e operar sem qualquer preceito. Longe de qualquer postura purista de nossa parte, mesma a definição vaga de Sterling (1998) já indicava que nem tudo pode ser *cyberpunk*, conquanto sua popularidade em nada tenha ajudado a traçar ao menos uma membrana permeável que não fosse pelo viés discursivo. Estabelecer uma amostragem acaba por fim se revelando um desafio.

A princípio, se orientar por rotulagens informais auxilia no direcionamento devido a repetição insistente de determinados títulos, ainda que não supra o problema de confiabilidade, assim, ter uma familiaridade prévia com o universo do entretenimento nipônico se torna um diferencial na filtragem. Dentro do que foi possível — visto a irrealidade de se ambicionar avaliar todas as obras de ficção científica japonesa existentes e a questão do acesso as obras que foram consideradas preliminarmente —, a coerência entre os títulos reivindicados foi apurada, e desse processo extraímos alguns parâmetros. Em nota, não estamos com as medidas tomadas desprezando o fator da recepção, apenas sistematizando nossa leitura.

Tendo em mente as coproduções audiovisuais multinacionais, nossa primeira iniciativa foi a de considerarmos apenas as obras com a participação de estúdios japoneses e cujo núcleo criativo — direção, roteiro e cargos afins — estivesse no comando de japoneses nativos. Deste modo, a animação *Cyberpunk: Edgerunners*, concebido para integrar o projeto transmidiático da franquia de jogos estadunidense da R. Talsorian Games, compõe nosso quadro de referência enquanto *Blade Runner: Black Lotus* (2021) não. Outra condicional

aplicada foi a de não abordar filmes antológicos, como *Animatrix* (2003) e *Neo Tokyo* (1987), visando a praticidade de não precisar investir tempo analisando cada segmento de modo individual e enquanto conjunto. Por fim, descartamos alguns títulos que, ao longo da investigação, não apresentaram compatibilidade satisfatória com o restante da seleção. Dos casos, justificamos sucintamente os quatro mais pertinentes de citação: (1) a franquia *Neon Genesis Evangelion*, de Anno Hideaki, por se tratar com bastante evidência de uma subversão de um subgênero de ficção científica particularmente japonês, o *mecha*;⁹² (2) o *anime Cowboy Bepop* (1998), de Watanabe Shin'ichirō, que embora carregue elementos do *noir*, flerta de maneira anunciada com o gênero *western* em uma aventura espacial nos moldes semelhantes ao do *mangá/anime Capitão Harlock: Pirata do Espaço*, de Matsumoto Leiji, e aos de séries literárias como *Lucky Starr*; (3) *Anatomia Extinction* (1995), filme de Nishimura Yoshiro focado no horror corporal bastante gráfico sem mote tecnológico, de modo a se enquadrar no *splatterpunk*; e (4) *Metropólis* (2001), adaptação animada do *mangá* homônimo de Tezuka Osamu⁹³ dirigida por Rintaro⁹⁴, que apesar de compartilhar de muitos elementos do gênero, possui um estilo retrofuturista característico do *steampunk*.

Seguindo adiante a partir da assimilação do gênero, a perspectiva de sincronidade defendida Tatsumi se fundamenta no clima de desencanto e multiculturalismo da juventude japonesa nos anos 1980 que servirá de caldeirão para a formação de uma série de expressões artísticas e de novas subculturas urbanas *antiestablishment*. A rápida adesão ao termo *cyberpunk* serviu para nomear um fenômeno já em andamento que viria se alimentar de seu paralelo ocidental, “referindo-se a qualquer coisa que tivesse a ver com ambiente de tecnologia morta, atividade hiperfídia e tecnólogos foras da lei” (Tatsumi, 1991, p.370. Tradução nossa).⁹⁵ Neste momento seminal, o movimento *cyberpunk* japonês consegue ser mais radical no pessimismo, indo além da ideia de guetificação ao enxergar o mundo sendo reduzido a um imenso ferro-velho do capitalismo tardio. Uma projeção historicamente embasada, como lembra Tatsumi (2006). No pós-guerra, vários membros de comunidades pobres, de imigrantes coreanos e até criminosos arriscaram suas vidas recolhendo metal retorcido e armamento destruído na região de Osaka visando a revenda do material. Apelidado de “Apaches Japoneses”

⁹² *Mecha* é um subgênero bastante popular centrado em robôs gigantes tripuláveis, mas não reduzida a isso, tratando também sobre a relação entre humanos e essas máquinas.

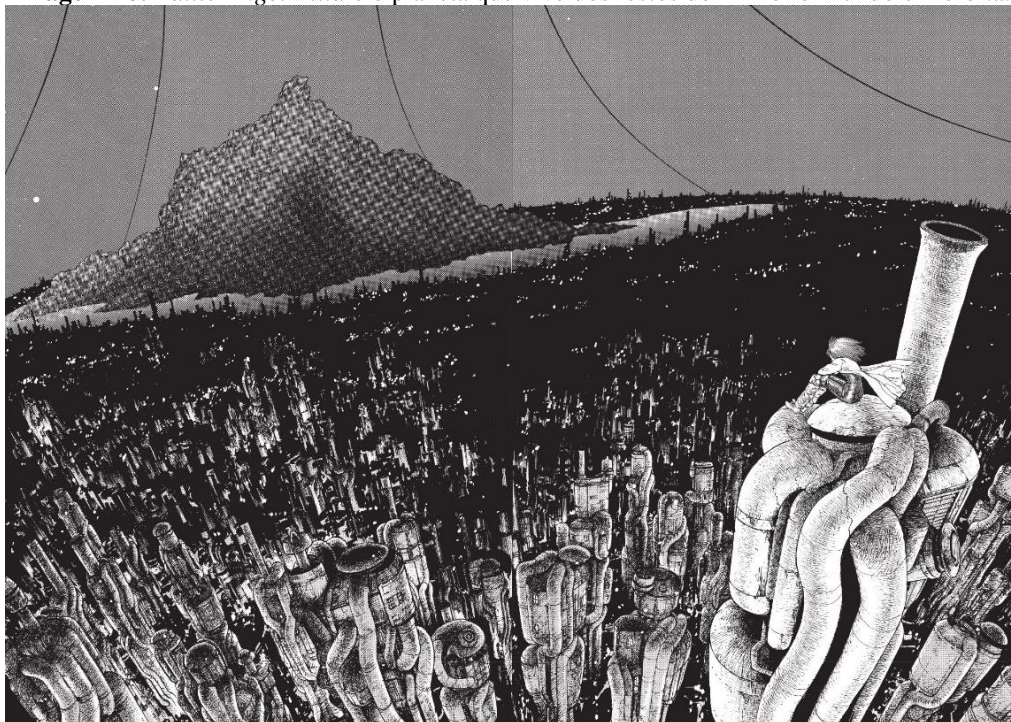
⁹³ Apesar de possuir o mesmo nome do icônico filme de Fritz Lang, Tezuka haveria declarado não ter o visto ao negar a influência. Contudo, as semelhanças entre as obras se acentuam no filme.

⁹⁴ Pseudônimo de Hayashi Shigeyuki.

⁹⁵ “[...] refer to anything having to do with dead-tech environment, hypermedia activity, and outlaw technologists.” (Tatsumi, 1991, p.370).

em referência a representação hollywoodiana da população apache norte americana, esse grupo foi tão emblemático que serviu de inspiração direta para o livro lançado em 1964 *The Japanese Apache (Nippon Apacchi-zoku)*, de Komatsu Sakyō, uma obra que pode ser lida como precursora do *cyberpunk* japonês. Na trama, descobre-se que em uma área devastada e cercada uma comunidade igualitária de marginais consegue se alimentar de sucata — os que os tornam uma espécie de ciborgues por ingestão — a qual precisará resistir aos planos de desocupação do local em prol da implementação de um projeto industrial que coloca em risco sua existência. Apesar de nem sempre ser trabalhado na literalidade, o resíduo urbano-industrial como analogia da desigualdade e dos corpos indesejados e desviantes é um dos planos de fundos recorrentes do imaginário do *cyberpunk* japonês. Já por uma ótica mais otimista, Kumiko Sato (2004) defenderá que as narrativas do pós-guerra serviram para imaginar a tecnologia para além de seu potencial destrutivo, procurando valorizar sua possibilidade de gerar novos humanos.

Imagem 16: *Battle Angel Alita* e o planeta que vive dos restos do Primeiro Mundo em órbita.



Fonte: JBC ©.

A característica que talvez mais salte aos olhos, porém, é uma ênfase menor por parte dos autores no ciberespaço, cenário tão caro aos *cyberpunks* anglófonos, ainda que o ambiente virtual e os diálogos com os campos da informática e da computação não estejam ausentes. Já a cibernética é trabalhada no seu sentido wieneriano mais direto. No nível social, se vincula a implementação de mecanismos de monitoramento e controle da população suportados pela tecnologia, porém se tratando de uma discussão um pouco mais elaborada sobre o tema do que

a ficção ocidental costuma fazer e a qual desenvolveremos oportunamente mais adiante. No nível mais humano, explora-se a ideia de “programação” do corpo e da mente. Como já dito, existe dentro da ficção científica japonesa uma visão que faz pouca distinção entre seres mecânicos e seres humanos que será retomada no *cyberpunk*. A edição da memória, a implementação de comandos na mente de outras pessoas, a sabotagem do funcionamento de seus corpos, a alteração da fisionomia e até o controle do metabolismo são elementos que recebem mais destaque. Também predomina uma abordagem menos racionalista, às vezes tensionando a já frágil distinção com o fantástico.

O que se acaba constatando ao longo do contato com as obras é um forte sentimento de crise, uma ansiedade ante mudanças as quais não há a possibilidade de regresso ao estado anterior. e por conta disso acaba se distanciando do materialismo tecnofilico para se centrar no elemento humano em vasto espectro, revelando-se de uma metatopia de viés introspectivo. Se a discussão sobre a condição humana é normalmente de ordem sócio-política no *cyberpunk* anglófono por pressupor a persistência fatalista do *status quo*, no *cyberpunk* japonês ela é sócio-filosófica devido a um forte senso de impermanência — isto é, o entendimento de que a única constância do Universo é a certeza de que as coisas estão sempre mudando— que leva ao interesse em pensar o fenômeno da transformação. Não surpreende, portanto, que as narrativas envolvam algum tipo de evento-chave na maioria das vezes vinculado a uma série de violências — não precisando ser exclusivamente físicas.

Tais particularidades ainda se encontram em um nível basilar, pois soma-se a idiossincrasia do *cyberpunk* nipônico a presença de duas vertentes que, conquanto se conectam e se influenciam, seguem propostas distintas. A primeira é o *extreme japanese cyberpunk*, ou *cyberpunk* japonês extremo, produto mais direto do movimento *cyberpunk* que surge no Japão nos anos 1980; a segunda é a que chamaremos por contraste de *cyberpunk* japonês “moderado”, possuidor de um apelo mais comercial e ao qual nos dedicaremos.

4.3. Notas sobre o *cyberpunk* japonês extremo

A razão para não irmos direto ao *cyberpunk* japonês “moderado” se dá pela influência exercida pelo segmento “extremo”, sendo *Akira* uma das pontes mais nítidas. Como o jornalista e crítico especializado em cinema do leste asiático James Balmont (2020; 2023) bem expressa, trata-se de uma produção cinematográfica alinhada ao movimento punk, ou melhor dizendo, uma consequência dele, sendo também reflexo de um forte choque geracional, apropriando-se

do conceito de *Shinjinrui* (“nova raça”)⁹⁶ em *lato senso* para reforçar sua crítica à sociedade japonesa e ao seu modelo econômico. Para Isolde Standish (1998), a subcultura *boso-zoku* será de grande importância iconográfica e ideológica. Inspirado nos *rockers* britânicos dos anos 1950, as gangues de motoqueiros formadas por jovens de classes baixas, os *boso-zokus* foram uma das primeiras manifestações urbanas de consciência geracional e de classe do século XX a almejar no Japão uma identidade alternativa rejeitando ideais de homogeneidade e meritocráticos. Ao cruzar sob a perspectiva punk o universo do *boso-zoku* com o imaginário dos Apaches Japoneses do pós-guerra, o filme *Buster City* (1982), de Ishii Sōgo,⁹⁷ se torna o pivô do gênero, e o jargão “não há futuro” acabará dando espaço para o “seu futuro é metal”,⁹⁸ referindo-se à emergência de uma nova humanidade que rompa com a antiga.

A filiação com punk igualmente diz respeito ao seu aspecto poético. O *cyberpunk* japonês extremo é marcado por um ritmo de montagem dos videoclipes somado ao experimentalismo audiovisual valorizando a precariedade e a inventividade no uso dos efeitos especiais. Não lhe sendo característico um investimento narrativo, os enredos bastante simples acabam servindo de subterfúgio para filmes que beiram ao expressionismo e ao surrealismo.

Imagem 17: Céu *cyberpunk* em *Death Powder* (1986).



Fonte: Media Mix Japan Co. ©

⁹⁶ *Shinjinrui* é um termo utilizado para se referir, normalmente em tom pejorativo, a geração que surge a partir dos anos 1970, contestadora dos valores tradicionais japoneses — como os de hierarquia e devoção ao trabalho e ao empregador — e possuidora de uma nova sensibilidade desenvolvida pelo contato não intermediado com a cultura estadunidense. (Ortiz, 2000; Borstorff e Herbig, 1995)

⁹⁷ Nome artístico de Ishii Gakuryū.

⁹⁸ *Your future is metal*, frase retirada do filme *Tetsuo* (1989).

Também ajuda a conferir o título de “extremo” a essa vertente é a exploração gráfica do *body horror* (horror corporal), isto é, de situações grotescas e violentas em que os sujeitos têm seus corpos transformados. Ao analisar *Tetsuo*, Reis (2020) localiza uma forte presença do *ero-guro*, responsável por aproximar o gênero com o terror. Contração combinatória das palavras “erótico” e “grotesco” (*grotesque/gorutesuku*), o *ero-guro* é um gênero multiartístico com origens no final do período Edo que conquistaram popularidade durante as décadas de 1910 e 1920, no período Taishō, intrinsecamente ligado à militarização do Japão. Sua especificidade está na representação de cenas intensamente violentas e/ou repugnantes com grande apelo sexual, evocando os mais diversos fetiches, tabus e demais abjeções em um regime *non-sense*. Apesar de controverso ao senso-comum ocidental, Linck (2021) conecta a proposta artística do *ero-guro* com o pensamento do filósofo Georges Bataille (2014, p.35) ao perceber na composição das imagens e das narrativas um hedonismo que almeja “a provação da vida até na morte”, uma convergência da energia sexual e do impulso de morte presente na experiência de abertura e da transgressão de fronteira, no gozo em perder a sólida noção de si e se confundir em outros corpos e até outras matérias encenando a continuidade do ser na destruição de seu estado inicial⁹⁹, mas sem de fato concretizá-la. Ou seja, “[o] sentido último do erotismo é a fusão, a supressão do limite” (Bataille, 2014, p.153), e a violência é vista como um elemento indissociável porque ela nos recorda de nossa condição finita e rompe o fechamento do indivíduo em si mesmo. Nesse raciocínio, “quanto maior é a violação, maior é o erotismo e, logo, maior o prazer” (Filho, 2008, p.215).

Imagem 18: *Ero-guro* e a “nova carne” de metal em *Testuo* (1989).



Fonte: Kaijyu Theatre ©.

⁹⁹ Para explicar a ideia, Bataille recorre a analogia biológica ao lembrar que para que uma nova pessoa venha ao mundo é obrigatório que o espermatozoide e o óvulo deixem de ser o que são.

A arte *ero-guro* não é um fenômeno que o *cyberpunk* resgata, fazendo parte até hoje da cultura pop japonesa, porém o casamento desses gêneros está além da provocação gráfica e moral. Seguindo uma lógica muito próxima à da “*new flesh*”, a transformação grotesca, monstruosa, possui uma conotação libertadora que sob interferência do *ero-guro* é atravessada pelo descontrole e a imprevisibilidade da mudança que desencadeiam uma dismorfia dissociativa — o não reconhecimento e repulsa do próprio corpo em alteração que configuram o *body horror*. Sendo um elemento compartilhado, o que diferencia as duas linhas é que a “extrema” será mais fiel às proposições do *ero-guro*, já a “moderada” articula o *body horror* para sugerir uma transformação desarmoniosa ou imatura. São os casos do *Salaryman*¹⁰⁰ do filme *Tetsuo*, e o personagem Tetsuo da animação *Akira*¹⁰¹. Em ambas as situações, os personagens sofrem uma mutação gradual que não escolheram e não dominam, só que enquanto o *Salaryman* se converte em um ser do desejo, almejando-se fundir com tudo e com todos, o jovem Tetsuo, no processo de se tornar uma monstruosidade irracional semelhante — e a aparência de bebê nesse estágio não é gratuita — consegue atingir uma nova forma mais elevada graças a invocação psíquica e o auxílio de Akira, seu antecessor, que o guia para a transcendência.

4.4. O *cyberpunk* japonês “moderado”, uma questão de programação

Se a vertente “extrema” se constituiu a partir de um movimento contracultural cinematográfico, o *cyberpunk* japonês “moderado” está mais vinculado a um processo disperso de refletir sobre as mudanças no Japão e no mundo e de gestão e assimilação de referências internas e externas, manifestando-se majoritariamente nos domínios do *mangá* e do *anime*. Mais do que uma matéria de defasagem, é natural que o desenvolvimento do *cyberpunk* na cultura pop nipônica se dá entre tentativas de encontrar uma composição ou fórmula remixando, no sentido bourriaudiano, as tendências da paisagem cultural-midiática em níveis local e global. Sem nos prendermos à *Akira*, que já é muito discutido, *Megazone 23* e *Bubblegum Crisis* são dois títulos que, de forma até mais clara, nos servem de exemplo. Ambos os *animes* da década de 1980 abordam problemas sociais em narrativas que antagonizam grandes corporações e criticam a visão neoliberalista tecnocrata, contudo *Megazone 23* o fará se apropriando de características do subgênero *mecha* ao introduzir uma moto experimental que se transforma em

¹⁰⁰ Termo japonês que designa os indivíduos que trabalham em escritórios e não ocupam grandes cargos. No filme de Tsukamoto, o protagonista não tem nome, sendo referido apenas como por sua ocupação.

¹⁰¹ Na gramática japonesa, nomes com a mesma fonética podem ser escritos com diferentes logogramas, modificando assim seu sentido. Tetsuo é um nome tradicional que originalmente significa “homem sábio”, porém, quando escrito com o kanji 鉄 ele passa a significar “homem de ferro”.

robô ao passo que *Bubblegum Crisis* dialoga com as séries *tokusatusus* de super-heróis ao se centrar em um grupo de jovens mulheres em armaduras tecnológicas lidando com conspirações e lobbys em um Japão que manufatura organismos cibernéticos capazes de se passarem por humanos.

Imagem 19: Knight Sabers, as heroínas de aluguel de *Bubblegum Crisis*.



Fonte: Youmex ©.

Utilizando a terminologia de Suvin (1988), da apropriação de *novums* e de propriedades poéticas do *cyberpunk* anglófono, o *cyberpunk* japonês se beneficia particularmente do que Elana Gomel (2016) interpreta como perspectiva topológica, o foco na repercussão e autorreferencialidade das estruturas globais de poder, para estabelecer um diálogo com as obras estrangeiras sem cair no pastiche, mas não sem o custo de inversões esperadas. Para Matthew (1989), a ficção científica é um dos canais para que os japoneses lidem com seu complexo de inferioridade diante a Europa e os Estados Unidos e o *cyberpunk* nipônico não foge dessa teoria. Ainda que soe contraditório, a maioria de suas distopias podem ser lidas dentro do escopo de um “futurismo japonês” devido a presença de uma valorização nacional e do desenvolvimento tecnológico e econômico somados a uma desconfiança proeminente dos interesses de companhias e governos estrangeiros, resultando em cenas como a do episódio 5 do *anime Angel Cop* em que, aos 17:05 minutos, um policial ciborgue brada contra seu adversário “Não subestime a ciência japonesa!” como se o destinasse, para além da barreira da tela que o enquadra, igualmente a todos os países do Ocidente que ainda viam nas décadas de 1980 e 1990 os eletrônicos e softwares nipônicos como produtos inferiores. Embora se procure a afirmação do Japão como uma superpotência global, está ausente a ideia de orientalização do

mundo, apresentando nas ocasiões oportunas subtextos geopolíticos mais elaborados do que normalmente visto nas distopias neoliberais dos *cyberpunks* estadunidenses.

Apesar de o *cyberpunk* japonês “moderado” não ter alcançado algo como uma identidade visual/estilística que servisse de parâmetro, é possível identificar a presença de discursos outros que não apenas adéquam os principais *novums* ao contexto nipônico, como no mencionado acima. Cientes de não se tratar do fruto de um pensamento coletivo organizado, a reincidência de um conjunto de valores e crenças de origem cultural acabam reprogramando o gênero, isto é, provocam mudanças substanciais em sua lógica interna o suficiente para que possamos abordá-lo como um grupo específico sem efetivamente operar uma subversão. Afinal, se o *cyberpunk* se define pelo exercício de uma visão crítica aos impactos conjuntos do avanço tecnológico e da desigualdade socioeconômica, não há perturbação desse princípio.

De certo, não estamos sugestionando a onipresença simultânea de *todos* os discursos, mas é na análise coletiva que os fundamentais se revelam já que o cruzamento tem por objetivo secundário descartar o que é particular de cada obra. Assim sendo, investigaremos o *cyberpunk* japonês “moderado” a partir do elemento que mais se destacou em nossa leitura — a recorrência de protagonistas femininas — e como ele influencia dois dos temas mais recorrentes.

4.5. A heroína no *cyberpunk* japonês

Segundo os manuais e estudos de roteiro de nossa referência,¹⁰² protagonista e personagem principal são duas funções narrativas que corriqueiramente são desempenhados pelo mesmo personagem de uma história, mas não são equivalentes e nem precisam estar interligadas. O personagem principal é aquele que cede sua perspectiva dos acontecimentos ao espectador, e por isso está mais próximo dele; já o protagonista seria aquele cujas ações, dilemas e conflitos têm maior impacto na narrativa, sendo um conceito presente desde o teatro da Grécia Antiga. Esse é um dado importante quando nos propomos a analisar personagens pois é preciso se atentar aos efeitos da focalização — quem vê? —, afinal Genette (1979) alerta que o modo como uma narrativa é conduzida pela focalização não só determina a quantidade de informações acessíveis, ela media nossas impressões sobre o caráter do protagonista. Neste quesito, obras como *O Grande Gatsby* e o filme *Cidadão Kane* (1941) demonstram de forma quase didática essa mediação. Além do mais, o protagonismo pode ser compartilhado entre mais personagens

¹⁰² Para este trabalho utilizamos como referência o de Michel Chion (1989), o de Christopher Vogler (2015) e o de Leandro Saraiva e Newton Cannito (2004).

a depender da disponibilidade da história e competência do autor em desenvolver mais de um *plot* cujos pesos se equiparem.

Herança da literatura clássica, tradicionalmente o protagonista é o herói da história. É sabido de que o conceito de herói não é aplicável a todas as narrativas, contudo nos é pertinente a compreensão de que o protagonista muitas vezes é o personagem que encarna as características consideradas de maior destaque para uma cultura em determinado momento. Embora persista no imaginário popular a idealização romântica de que o herói ou heroína seja o personagem mais virtuoso — dentro de um contexto social e histórico — e valente a enfrentar um grande mal, é fato que lidamos cada vez mais com protagonistas menos convencionais, personagens complexos e com moralidade dúbia, tal qual a figura do anti-herói. Isso se dá porque a “natureza do herói”, isto é, a natureza de seu conflito muda em sintonia com as mudanças comportamentais e morais de uma sociedade. O que nos interessa realmente encontra-se na definição resgatada por Cléa Valle e Verônica Telles (2014, p.3), na reafirmação de sua utilidade, a qual concebe o herói como “uma figura arquetípica que reúne em si os atributos necessários para superar de forma excepcional um determinado problema”, sendo os atributos não restritos às qualidades físicas ou técnicas, tampouco que o conflito da história seja solucionado. Apesar de a ficção científica ser um gênero onde se admite de forma confortável a figura do herói romântico, é mais produtivo nos direcionarmos à sua dimensão arquetípica, onde o protagonista é compreendido como o avatar para uma ideia, de modo a trabalharmos mais pelo viés da narratologia do que pelo campo da psicanálise junguiana da qual é tributária, visto que

[o] conceito de arquetipo é uma ferramenta indispensável para entender o objetivo e a função dos personagens de uma história. A compreensão do arquetipo que um personagem específico expressa pode ajudar a determinar se o personagem está fazendo a sua parte a contento da história. (Vogler, 2015, p. 62)

É verdade não haver empecilhos para identificar em personagens secundários o teor ideológico e os discursos que os envolvem, Coleman (2019) e Park (2010) seguem por este caminho, a diferença reside, reforçamos, em observar o que se faz presente no centro. A determinação do protagonista de uma narrativa não é, portanto, um processo inocente nem quando realizado de maneira despretensiosa já que coloca em jogo a validação ou a contestação de um conjunto de comportamentos e de valores que são expressos inclusive em seu corpo. Ao investigar os diálogos com a obra de Gibson, Olga Iliina (2021) já chamara atenção em como o *cyberpunk* japonês se revela um solo fértil para que mulheres independentes e bem desenvolvidas ocupem essa posição, encontrando nos *animes* e *mangás* uma abertura que

considera atípica. Se observarmos a ficção científica como um todo, a autora tem razão em destacar essa característica. Ainda que conte com autoras de destaque e heroínas famosas, trata-se de um gênero que continua pautado majoritariamente por fantasias e representações masculinas, e o *cyberpunk*, reafirma Karen Cadora (2010, p.182), mesmo com sua leva de personagens femininas intrigantes não escapa da crítica.

O *cyberpunk* masculinista é basicamente um clube dos meninos. Os protagonistas das novelas *cyberpunk* são quase sempre homens. Quando as mulheres aparecem, elas quase nunca transcendem os estereótipos femininos. Nos escritos dos anos 1980, é difícil encontrar personagens femininas fortes. Molly, a assassina de óculos escuros espelhados e unhas-navalhas que aparece em *Neuromancer* e em sua sequência *Mona Lisa Overdrive* (1988), e Sarah, uma assassina de *Hardwired* (1989), de Walter Jon William, são dois raros exemplos (Cadora, 2010, p. 182. Tradução nossa).¹⁰³

Durante a seleção e análise preliminar das obras constatamos o favorecimento por protagonistas femininas conforme registrado na Tabela 1 disposta adiante, onde se pode observar com clareza a relação de 15 entre 24 dos títulos contemplados em nossa investigação¹⁰⁴ que se enquadram no argumento. Com o percentual um pouco acima dos 60%, trata-se de um número expressivo considerando a baixa representação feminina acusada pelas autoras. O apontamento de Iina em nenhum momento sugere que o *cyberpunk* japonês seja feminista, ao invés disso sinaliza que o contraste seja mais substancial do que se mostra na superfície, levando-nos ao seu encontro ao perceber nas personagens a sutil repetição de um perfil comportamental e dos motes que atravessam seus percursos.

Tabela 1 — Listagem dos protagonistas da ficção *cyberpunk* japonesa “moderada” com detalhamento de gênero e ocupação.

Título	Protagonista	Gênero	Ocupação (se especificada)
<i>Akira</i>	Shōtarō Kaneda	M	Membro de gangue
<i>Akudama Drive</i>	Swindler	F	-
<i>Angel Cop</i>	Yōu ‘Angel’ Mikawa	F	Agente Especial de Segurança
<i>Appleseed</i>	Deneun Knut	F	Agente Especial de Segurança
<i>Armitage III</i>	Naomi Armitage	F	Detetive
<i>Avalon</i>	Ash	F	Jogadora profissional

(continua)

¹⁰³ *Masculinist cyberpunk is very much a boy’s club. The protagonists of cyberpunk novels are nearly always male. When women do appear, they hardly ever transcend feminine stereotypes. In the writings of the 80s, strong women characters are hard to find. Molly, the mirror-shaded and razor fingered assassin who appears in Neuromancer and its sequel Mona Lisa Overdrive (1988), and Sarah, an assassin in Walter Jon William’s Hardwired (1989), are two rare examples.* (Cadora, 2010, p. 182).

¹⁰⁴ Tratamos as franquias, as adaptações e as obras em uma única mídia sob a mesma categoria “título”.

Tabela 1 — Listagem dos protagonistas da ficção *cyberpunk* japonesa “moderada” com detalhamento de gênero e ocupação.

(conclusão)

<i>Battle Angel Alita / Gunnm</i>	Alita	F	Mercenária
<i>BLAME!</i>	Killy	M	-
<i>Bubblegum Crisis / Bubblegum Crash</i>	Priscilla 'Priss' S. Asagiri	F	Justiceira / Cantora
	Sylia Stingray	F	Justiceira / Empresária
	Linna Yamazaki	F	Justiceira / Instrutora de aeróbica / Consultora financeira
	Nene Romanova	F	Justiceira / Policial
<i>Cyber City Oedo 808</i>	Sengoku (m)	M	Criminoso colaborando com a polícia
	Gogul (m)	M	Criminoso colaborando com a polícia
	Benten (m)	M	Criminoso colaborando com a polícia
<i>Cyberpunk: Edgerunners</i>	David Martinez	M	Mercenário
<i>Dominion</i>	Leona Ozaki	F	Policial
<i>Ergo Proxy</i>	Re-l Mayer	F	Detetive
<i>Genocidal Organ</i>	Clavis Shepherd	M	Oficial das Forças Especiais
<i>Ghost in the Shell</i>	Motoko Kusanagi	F	Agente Especial de Segurança
<i>Harmony</i>	Tuan Kirie	F	Agente da OMS ¹⁰⁵
<i>Mardock Scramble</i>	Rune Balot	F	Justiceira
<i>Megazone 23</i>	Shougo Yahagi	M	-
<i>Midnight Eye: Goku</i>	Goku Furinji	M	Detetive
<i>Parasite Dolls</i>	Basil 'Buzz' Nikvest	M	Detetive
<i>Psycho-Pass</i>	Akane Tsunemori	F	Detetive
	Shinya Kogami (1ª temporada)	M	Policial Tático
<i>Roujin Z</i>	Haruko Mitsuhashi	F	Enfermeira
<i>Serial Experiments Lain</i>	Lain	F	Estudante
<i>Texhnolyze</i>	Ichise	M	Ex-pugilista

Fonte: Elaborada pelo autor.

¹⁰⁵ Organização Mundial da Saúde.

Sem desviar do tópico, de igual importância é o dado de que a grande maioria dos protagonistas não se enquadram nos papéis convencionais do *cyberpunk* tradicional, envolvidos em atividades ilegais ou no mínimo suspeitas. Indo mais a fundo, os protagonistas do *cyberpunk* japonês estão dentro das características dos personagens “*pós-cyberpunks*” descritos por Person (1999), onde até os mais rebeldes, os marginalizados e até os criminosos apresentam em algum nível valores como honra, senso de dever e espírito comunitário. O fato de predominar nessa vertente do gênero narrativas onde os protagonistas realizam investigações e possuem ofícios estratégicos para empenhá-los nos indica um diálogo com as publicações japonesas de ficção científica do começo do século XX, posteriormente se beneficiando dos elementos *noir* de *Blade Runner*, em particular no princípio de que a investigação inicial venha a convergir no dilema do protagonista e/ou na desconfiança sobre a instituição a qual representa que acaba se revelando legítima. É exatamente o que ocorre em *Ergo Proxy*, *Armitage III*, *Harmony* e *Genocidal Organ*, citando alguns exemplos.

O impacto do gênero da protagonista se evidencia na gerência do conflito. Veronica Hollinger (1991) nos auxilia a afirmar que o perfil convencional do protagonista *cyberpunk* é o do homem solitário e rebelde que testa os limites da sociedade que se insere e se beneficia de suas brechas. Não sendo propriamente uma regra, a maioria dos protagonistas masculinos do *cyberpunk* japonês “moderado” seguem a mesma tendência, embora, como Sônia Luyten (2001) já notara, é bem menos comum os heróis das narrativas japonesas sejam avatares de fantasias de poder em comparação à ficção ocidental. Já as protagonistas femininas, ainda que tenhamos uma leva de mulheres igualmente rebeldes, como Armitage, Tuan e Priscilla, elas operam como figuras contestadoras que agem prola da manutenção do *status quo* ou de mudanças que mirem na sua melhoria, não sua destituição efetiva. Em *Armitage III*, há a luta pelo reconhecimento dos robôs replicantes como sujeitos e cidadãos, em *Battle Angel Alita*, é a destituição da fronteira que aparta uma pequena elite auto-alienada dos problemas reais do mundo. Ou seja, seus objetivos comumente envolvem alguma preocupação com bem-estar de terceiros ou do coletivo, não somente em uma realização particular, rejeitando assim uma postura antihumanista.

Imagem 20: Armitage, uma das heroínas *cyberpunk* japonesas.



Fonte: Anime International Compant, Inc. ©.

A forma como esse grupo de mulheres *cyberpunks* se motivam e lidam com os conflitos para alcançar seus objetivos, ou ao menos traçar o caminho até eles, é o que nos leva a uma leitura arquetípica. E para isso recorreremos ao auxílio da investigação de Kawai (2007) sobre os contos folclóricos japoneses adequando quando preciso o pensamento junguiano Europeu à realidade japonesa. Seu primeiro passo é o de reforçar a não coincidência dos conceitos de *masculino* e *feminino* com os de *homem* e *mulher*, o segundo grupo se tratando dos seres humanos em sua existência física e o primeiro se referindo a princípios simbólicos. Em resumo, o *masculino* simboliza o princípio de domínio racional do mundo, da aplicação e conservação das regras; o *feminino*, o princípio de sensibilidade, de mover-se pelos sentimentos e de uma sintonia com o mundo natural e suas mudanças. Logo, é normal que homens possam desenvolver uma consciência *feminina* (matriarcal) e mulheres uma consciência *masculina* (patriarcal), pois no fundo essas características dizem respeito aos modos de ser e interagir no e com o mundo¹⁰⁶. Na realidade, essa própria partilha um tanto engessada *masculino = homem / feminino = mulher* faz pouco sentido dentro da mentalidade japonesa uma vez que as culturas do Extremo Oriente convocam a coexistência dos dois princípios tanto entre homens e mulheres.

¹⁰⁶ Utilizando a terminologia apropriada, Kawai se refere ao ego. Embora nossa análise não almeje se encampar pela psicanálise, reconhecemos a necessidade de recordar que o ego é a instância da personalidade humana concebida por Freud (2006a; 2006b) responsável pela mediação dos desejos e impulsos do inconsciente, dos valores morais e disciplinares provenientes do meio social interiorizados e das demandas da realidade material. Não se tratando de uma entidade interna, e sim mais como um sistema, o ego é parte fundamental da consciência por direcionar nossa percepção da realidade e nosso modo de agir.

Kawai defenderá que a consciência *masculina*, tão valorizada e naturalizada na Europa, vinculada a uma conduta de conquista — derrotar o dragão, domar a fera, ocupar o trono — não tem tão raízes fortes no Japão quanto um observador estrangeiro pode pressupor, encontrando nas narrativas e mitos japoneses evidências de uma exaltação de arquétipos femininos que, reforça, não se vinculam com ideais de feminilidade ou papéis socioculturais de gênero.

[...] a essência dos contos de fadas japoneses pode ser vista de uma forma mais correta por “olhos femininos” em vez de olhos “masculinos”. O feminino da minha expressão “olhos femininos” não é o mesmo que o feminino que resulta da clara divisão entre masculino e feminino. [...] olhar para as coisas com olhos femininos significa que o ego de um japonês é simbolizado melhor por uma mulher do que por um homem. O sistema patriarcal que prevaleceu no Japão até o final da Segunda Guerra Mundial tapou nossos olhos para esse fato. Todavia, nos contos de fadas, as “heroínas” podiam desempenhar um papel ativo livremente. (Kawai, 2007, p.46)

O *cyberpunk* japonês recupera esse olhar/agir diante as transformações do mundo. Mas o que isso de fato significa? Dentro do regime de valores tradicionais, o arquétipo que Kawai indicará como o mais próximo da sociedade japonesa é a da Mulher Resistente. Enquanto muitos dos heróis masculinos das narrativas folclóricas acabam se “desviando”, tornando-se “malandros” para contornar um obstáculo, a figura da Mulher Resistente é a de uma evasão do confronto direto, de uma passividade que dirige o indivíduo ao fortalecimento interior, que através da paciência e da experiência suporta o sofrimento sem se deixar abalar em um gesto de confiança na vinda de tempos melhores. Não se deve confundir aqui a passividade com completa submissão ou simples inação frente a adversidade, e sim na sabedoria expressa na capacidade de enxergar a real natureza das coisas e de sua condição. A Mulher Resistente, portanto, representa a ideia da virtude da resignação ante o que não se pode controlar estando em sintonia com as ideias de perseverança e confiança na própria vida.

Não obstante, há um segundo arquétipo que se fortalece e toma espaço nas narrativas japonesas após o período do Império Japonês. Ele não aparece em oposição à Mulher Resistente, mas encontra-se em sintonia com valores mais atuais. O arquétipo da Mulher Determinada se demarca pela transição do estado de passividade para o de atividade ao ser capaz de localizar a fonte e a natureza do infortúnio, onde “a mulher que se recusa a resistir mais do que um limite razoável e que decide agir” (Kawai, 2007, p.232) redirecionando sua persistência na tentativa de “criar um domínio totalmente novo onde ela possa existir neste mundo” (*Ibid*, p.220), ou que ao menos alguém como ela possa. Contudo, enquanto o herói masculino ocidental apresenta a conduta de imposição da sua vontade — presumidamente justa —, de modo a implicar uma erradicação de tudo que impede ou perturba seu mundo almejado,

este modelo de heroína está em um constante processo de negociação pois seu objetivo está na busca pela harmonia. A Mulher Determinada é aquela que carrega em si o ímpeto de reorganização do mundo sem a ilusão de que é capaz de domesticá-lo, que visando a completude não rejeitar as contradições e imperfeições, reconhecendo nelas qualidades positivas que os outros não são capazes de perceber espontaneamente. O herói ocidental, logo, é aquele que visa a perfeição, cortando tudo o que considera danoso. A heroína japonesa, por outro lado, é aquela que visa (re)integrar o que é excluído.

A heroína *cyberpunk* japonesa, concebida através do arquétipo da Mulher Determinada, materializa as ideias de adaptação e acolhimento que balizam a perseguição de suas metas. No começo da história elas podem se apresentar como figuras conformadas ou tentando se ajustar a realidade a qual são introduzidas, todavia se convertem em agentes de denúncia e regulação. A heroína *cyberpunk* está ciente de sua incapacidade de sozinha transformar o mundo, mas isso não a impede de agir para torna-lo mais tolerável dentro do que lhe é possível.

Observemos no como isso aparece no mangá *Battle Angel Alita*. Em seu primeiro arco — do capítulo 1 ao 12 —, vemos o torso ciborgue de Alita ser encontrado pelo médico-mecânico Ido no gigantesco ferro-velho formado dos descartes da cidade flutuante Zalem. Ido tenta fornecer à Alita, sem memórias pregressas, uma vida nova e pacata, porém a heroína acaba se tornando nesse começo uma caçadora de recompensas à serviço de Zalem diante a alta violência urbana. Com o passar de seus primeiros embates, Alita vai tomando consciência de que a desigualdade e a violência do mundo em que vive são resultados da exploração de Zalem, que sequer permite que os moradores da Terra se aproximem dela. Uma das vítimas dessa tentativa de trânsito é seu primeiro interesse amoroso, levando Alita a consumir sua inconformidade. Ao longo de 41 capítulos restantes, a heroína intercala entre o fracasso em construir um lugar a que pertencer resguardando seus entes queridos e os cruzamentos tumultuados com o Desty Nova, um cientista que deseja destituir o poder de Zalem. A cada empreita, a heroína se nega impossibilidade de romper o ciclo de sofrimento que rege sua realidade, recusando-se, como Nova, a admiti-la como natural. Quando Alita, servindo novamente à Zalem como mercenária, e Nova conseguem se alinhar, eles aproveitam o estopim de uma guerra para entrar na cidade flutuante. Alita sabe que a destruição de Zalem não melhorará a realidade do resto da humanidade, e invés de eliminar essa elite que também possui vítimas de seu próprio sistema de poder, ela propõe a reconexão da cidade com o planeta e sua população marginalizada.

A heroína *cyberpunk* japonesa, diferente do herói *cyberpunk* tradicional, também está disposta em última instância a se sacrificar quando não dispõe de meios para sustentar uma negociação com as entidades que governam seu mundo.

Retomando o caso de *Battle Angel Alita*, o computador que gerencia Zalem, que se revela a base de um elevador espacial, se recusa a atender à heroína e, numa decisão radical, decide sabotar o mecanismo que mantém a cidade no ar. Sem tempo para a evacuação ou reparar o maquinário, Alita se sacrifica injetando em seu corpo ciborgue um dispositivo de Nova capaz de transmuta-la com a estrutura e assim recuperar sua integridade. O plano dá certo e, com o tempo, a antiga cidade é conectada ao restante do mundo com a construção de uma torre.

De diferentes maneiras, cada narrativa enfoca sem excluir a qualidade que melhor dialoga com os temas que deseja abordar. Mas de modo geral, a heroína *cyberpunk* japonesa, na esteira de tantas outras protagonistas femininas da mídia nipônica, acaba servindo para um discurso sobre o valor ser capaz de aceitar e se adaptar as mudanças sem que se perca do horizonte a necessidade da iniciativa e da luta constante pelo equilíbrio que, no caso, a lógica do capitalismo tardio e o desenvolvimento tecnológico desenfreado perturbam, sem antagonizar esse último.

4.6. Distopia biopolítica

Em sua investigação, Matthew (1989) se depara com um modo particular dos autores japoneses construírem distopias. Diferente das Ocidentais, que corriqueiramente abordam a perda das liberdades individuais como principal dano a ser causado, as distopias japonesas em sua maioria trabalham de outra forma. Para desenvolvermos o tópico, é preciso antes uma rápida contextualização.

Conforme nos recorda Nunes (2012, p.87),

O nascimento obrigatoriamente insere o indivíduo dentro de um grupo e, para que não haja conflito, o novo membro deve ser educado segundo valores pré-estabelecidos a fim de que os assuma como inatos ao seu ser e viabilize a criação da identidade com o grupo que habita. Neste ponto já é possível notarmos que a liberdade do indivíduo é condicionada segundo as imposições do grupo. Desta forma, o novo membro aprende que a sociedade é regada por concessões entre os membros, pois tais limitações são necessárias para diminuir os efeitos do conflituoso convívio humano. [...] O cerceamento da liberdade, as regras impostas ao indivíduo sobre o que pode ou não fazer e como se deve ou não realizar algo, está presente em todas as instâncias da sociedade [...].

Boa parte dos estudos sobre a sociedade japonesa acabam em algum ponto destacando o quanto ela é orientada por valores de disciplina e de hierarquia, de como o coletivo se

sobressai ao individual, identificando-as como marcas de princípios das doutrinas confucionistas e neoconfucionistas incorporadas na cultura do país. Sendo uma doutrina filosófica e ética, o confucionismo tem como principal foco a organização das relações sociais visando a implementação de um modelo perfeito pautado na harmonia, integridade, responsabilidade coletiva e disciplina. Fundamentando-se no conceito de *Ren*, traduzível como “humanidade” no sentido de benevolência e virtude voltado ao convívio humano, a hierarquia no confucionismo é tida como elemento universal e prevê a obediência, confiança e respeito às autoridades superiores — partindo do ambiente familiar e do trabalho até as relações com o Estado e a experiência religiosa —, que por sua vez teriam a obrigação de garantir o bem-estar de seus subalternos (Lai, 2020). Ilustrando a ideia, Ortiz (2000) observa que no ambiente empresarial corporativo não é incomum que chefes e até a companhia em si encontrem meios de orientar a vida de seus funcionários se preocupando com a saúde ou problemas familiares. Só que não o fazem por puro altruísmo, há o interesse de que o desempenho não seja prejudicado por questões externas. Em contrapartida, figuras como diretores e fundadores da empresa são cultuados, não raramente chefes e funcionários mais velhos são tratados como mentores, e a auto demissão é desencorajada por discursos de lealdade.

Outro dos desdobramentos desse pensamento na cultura japonesa encontra-se na noção de *giri* (義理), o senso de dever social que coloca ao indivíduo a necessidade de seguir os valores e as práticas comuns de sua sociedade tendo a consciência de seu papel dentro dela. Segundo Doi (2010), o *giri* é melhor explicado como uma espécie de pagamento pelas gentilezas cotidianas recebidas ao longo da vivência social numa lógica em que o favorecido deve sempre retribuir e agir sem esperara ser recompensado ou cobrar por suas ações, que por consequência também não devem ser pensadas como se direcionadas exclusivamente a alguém em particular. Seu benefício está no reconhecimento moral como cidadão exemplar, enquanto aquele que o infringe corre o risco de um estigma que se estende à sua família. Em poucas palavras, trata-se de uma servidão virtuosa ao grupo. Para Elvino Barbosa (1997) esta noção é fundamental para entender inclusive o desenvolvimento do país.

O *giri* é a reafirmação de que o indivíduo não está sozinho no mundo, é obrigado a viver neste mundo e a estabelecer vínculos sociais com os outros a fim de que consiga manter a sua existência. Em outras palavras a limitação da liberdade individual pela obrigatoriedade de se viver em sociedade é nomeada no Japão, é o *giri*. (Nunes, 2012, p.96-97)

É certo que não devemos tomar esses princípios éticos em sua radicalidade, especialmente levando em conta as progressivas mudanças comportamentais geracionais após a Segunda Guerra, no entanto continuam presentes e estimados.

Mantendo isso em mente, Matthew (1989) levanta que existe na mentalidade nipônica uma aceitação maior à possibilidade de se abrir mão de uma parcela liberdades individuais se isso significar a melhoria da qualidade de vida sua e da comunidade, não sendo esse o nervo para seu conflito ideológico. A distopia nesse cenário se configura quando há a traição da confiança, que pode ser explícita na ascensão de um poder corrupto que prejudica toda a sociedade ou uma camada vulnerável dela por interesses próprios, ou então discreta com a apresentação de um aparato inicialmente benéfico que mascara seu efeito danoso. Na superfície não parece haver distinção significativa com as distopias concebidas no Ocidente, por isso é necessário se atentar à natureza do debate.

Como já mencionado, o *cyberpunk* japonês desenvolverá um interesse mais acentuado na ideia de controle da vida social e do corpo promovida pela cibernética de Weiner, havendo duas obras que exploram bem a premissa em seus universos de distopia do mundo perfeito: *Psycho-Pass*, o qual nos basearemos na história da primeira temporada; e *Harmony*, que possuindo adaptações para mangá e animação, optamos em se orientar pelo livro já que nos fornece mais informações.

Em *Psycho-Pass*, acompanhamos Akane Tsunemori, investigadora recém-contratada do Departamento de Investigação Criminal. Ambientado no Japão em um futuro próximo, nos é apresentada uma sociedade administrada em vários níveis por uma tecnologia de vigilância, segurança e saúde denominado sistema Sibyl que monitora e avalia o estado mental de toda a população, com ênfase nos níveis de agressividade em uma escala de turbidez que opera de forma análoga à escala visível da qualidade da água. É essa escala que dá nome ao anime, o “passe psicológico” — *Psychological Pass* —, termo que porta também um trocadilho, já que se aproxima sonoramente da palavra inglesa *psychopath* (psicopata).

O sistema Sibyl é responsável por identificar as alterações psicológicas, inicialmente no intuito de prevenir o adoecimento do indivíduo e episódios violentos direcionando-o ao tratamento adequado o quanto antes. Não obstante, o mesmo sistema é responsável em neutralizar possíveis criminosos, outorgando aos seus agentes de segurança a tarefa de prisão preventiva dos que são avaliados ressocializáveis ou não resistem à abordagem e a execução sumária daqueles considerados de alto nível de periculosidade e irrecuperáveis. O Japão futuro

de *Psycho-Pass* se apresenta como promissor, com perceptíveis benefícios sociais, embora às custas de uma constante vigilância. Aqui a tecnologia não estabelece novas relações de poder geradas pelo capital transnacional (como no *cyberpunk* americano), e sim reforça as relações de poder em suas formas institucionais preexistentes mais por sua dimensão de consentimento do que pela imposição violenta.

Embora o sistema Sibyl, embora possua várias características autoritárias, não substitui o Estado e tampouco se empenha na subjugação em termos tradicionais, ou seja, a partir de um policiamento opressor e restritivo. Por outro lado, sob a alegação de servir ao estado de bem-estar, o estresse, a ansiedade e até mesmo a frustração são combatidos compulsoriamente ao ponto de atravessar todas as instituições presentes na sociedade: desde um maior cuidado com os métodos essencialmente violentos do aparelho policial até propriamente em censura.

O que difere o sistema Sibyl de um poder tirano é justo seu objetivo de organização e preservação da vida, e não na sua capacidade de tirá-la. A cibernética aqui dispensa seus perfis autoritário e disciplinar convencionais uma vez que sua perversidade reside na existência prévia de uma constante pressão social que coloca os indivíduos voluntariamente em autovigilância, onde impera a preocupação em manter o próprio *psycho-pass* claro/saudável. O aparelho panóptico de vigilância descrito por Foucault em *Vigiar em Punir* (2004), cuja eficiência enquanto aparato de controle reside na consciência de ser vigiado, mascara um nível de controle mais sutil que governa essa sociedade.

Apesar de nunca ter propriamente se dedicado a descrever o que é o poder, Foucault (2012; 2004) o identifica como uma instância de governabilidade, de relações que não se limitam aos movimentos fluídos de estabelecimento de posições de autoridade e submissão. O poder em Foucault (1995) está ligado à ideia de conduções delimitadoras de saberes e de modos de agir. Ao determinar quais carreiras melhor se adequam ao perfil do cidadão, indicar acompanhamento psiquiátrico medicamentoso, desestimular comportamentos e servir de parâmetro para os meios de comunicação e atividades de lazer, o sistema Sibyl ilustra e serve de reflexão sobre como os avanços tecnológicos atendem ao que Foucault denomina biopoder: um estado de governabilidade superior ao poder soberano — caracterizado pelo direito de decidir quem pode ou não viver — por expandir esse domínio à gestão da vida dos sujeitos, produzindo, conseqüentemente indivíduos economicamente ativos e politicamente dóceis (Foucault, 2012).

O biopoder *cyberpunk* demonstrado em *Psycho-Pass* ilustra de forma implícita as deficiências do próprio rigor da sociedade japonesa. Na narrativa, os episódios criminais mais emblemáticos são aqueles em que o indivíduo entra em surto pelo medo do estigma social por não desempenhar os papéis de cidadão e trabalhador exemplar.

A preocupação incorporada de não atender às expectativas ou de ser reconhecido como portador de um perfil desviante leva os indivíduos a atos extremos e episódios autodestrutivos, uma vez que a tolerância do sistema Sibyl é baixa, quase nula. Dentro do próprio departamento de segurança, tornar-se obcecado ou se envolver emocionalmente com determinado caso pode levar à marginalização dos agentes ao darem sinais do comprometimento de seu autocontrole. Apesar de haver na narrativa um elevado grau de confiança no sistema Sibyl por parte da população, uma vez que garante o progresso e a tranquilidade suprindo suas necessidades, sua existência é também um fator de lento adoecimento. É o que Tsunemori não demora a perceber ao ingressar nos bastidores que sustentam essa estrutura de organização, afinal o sistema Sibyl se revela indiferente as condições de vítima e agressor quando ordena a execução de alguém devido ao aumento da escala do *psycho-pass*, levando-a a contrariar as instruções do sistema logo no primeiro episódio ao acolher a refém de um sequestro em surto por causa da tortura e da experiência de quase homicídio que acabara de vivenciar.

Desempenhando seu papel de heroína *cyberpunk* japonesa, a narrativa que dá preferência à perspectiva de Tsunemori nos conduz às críticas ao controle social mediado pela tecnologia além daquelas normalmente esperadas. Não escapa à narrativa a produção de comentários sobre um modelo de sociedade emocionalmente reprimida que estigmatiza o mal-estar psicológico e condições neurodivergentes por não se enquadrarem em um modelo idealizado de saúde e produtividade. A distopia de *Psycho-Pass* não está no aparato tecnológico em si, mas se configura por um higienismo social silencioso, em um estágio de governabilidade dos corpos onde o indivíduo voluntariamente se coloca em autovigilância, atentando-se constantemente aos seus gestos e aos seus pensamentos. A sujeição e a alienação não resultam de um mecanismo externo de opressão, sendo ao invés frutos do prazer do indivíduo em ser reconhecido socialmente dentro dos padrões idealizados.

O que ajuda a sustentar essa leitura é a revelação posterior que o sistema Sibyl, ao contrário de uma complexa IA, é uma entidade formada por conjunto de cérebros humanos. O sistema Sibyl é a materialização do conceito abstrato de sociedade, pois é essa entidade coletiva que possui representantes, mas não face ou corpo, quem produz todos os julgamentos, que se

faz vigilante em todas as atividades sociais, inclusive na internet, e cujo olhar invisível é sentido até nos pensamentos. A ideia por trás do sistema Sibyl, conforme o *anime* expõe, é de que uma pessoa sozinha pode se equivocar no julgamento, mas a ponderação de dezenas, centenas de indivíduos será mais precisa. Tsunemori, obviamente, coloca em dúvidas dada a frieza quanto as decisões mais delicadas.

O antagonista principal da primeira temporada é Shougo Makishima, um indivíduo capaz de manipular terceiros a cometerem crimes de elevado teor de crueldade e sadismo e cujo *psycho-pass* — que serve igualmente como um “documento” que qualifica os indivíduos, por isso a ideia de se tratar de um “passe/licença” — não turva, mesmo quando o mesmo é responsável direto pelos assassinatos. A condição peculiar de Makishima lhe concede uma liberdade de ação que perturba completamente a estrutura social, porém também lhe coloca na incomoda posição de alguém “invisível”, de um sujeito sem pertencimento, excluído da sociedade de forma tão paradoxal que sequer está qualificado para ser punido. Caracterizado pela cor branca das roupas e do cabelo, Makishima representa uma certa ideia de pureza perversa, pois todo o seu argumento contra a existência do sistema Sibyl se baseia em um discurso de liberalismo extremo, defendendo o direito do ser humano de existir e se expressar sem as correntes castradoras que são impostas por dispositivos tecnológicos semelhantes. É curioso pensar que, se não houvesse o reforço quase caricato de sua função de vilão, Makishima poderia desempenhar o papel de anti-herói se *Psycho-Pass* fosse uma animação estadunidense.

O contraste entre Makishima e Tsunemori é o que constrói o posicionamento da obra e reafirma o que discutimos anteriormente. Sabendo-se dos danos provocados pelo sistema Sibyl — o aparato tecnológico literal —, Makishima orquestra seu colapso total. Tsunemori, também ciente das falhas, procura negociar com o sistema ao reconhecer que (1) sua destruição repentina levará ao caos social e (2) que sua existência é, apesar de tudo, importante para a qualidade de vida do país, portanto deve ser ajustado ao invés disso. Como uma das diretrizes do sistema Sibyl é o auto aperfeiçoamento, ele vê nas insubordinações e no caráter da heroína um experimento que possibilita identificar meios de se refinar, e apenas por isso permite o diálogo apesar de cético ao apelo humanista. Tsunemori não muda as estruturas de poder, mas ela se utiliza de sua posição e autoridade na esperança de conseguir conduzi-lo ao mais próximo do equilíbrio.

Harmony compartilha da mesma base de *Psycho-Pass*, mas se direciona a uma posição diferente. Estando no limiar entre o *cyberpunk* e o *biopunk*, *Harmony* se localiza décadas após

uma guerra nuclear que quase dizimou a humanidade. Assombrada com o quase apocalipse, a humanidade se voltou para a preservação da vida adotando uma poderosa ética centrada no bem-estar social e consideração mútua. Nesse contexto surge a Admedistration — união das palavras inglesas *administration* (administração) e *medication* (medicação) —, instituição filiada à OMS, cuja uma de suas principais incumbências é a gestão do WatchMe (“MeVigie”, em tradução literal), um elaborado dispositivo nanotecnológico que monitora e controla a saúde dos indivíduos, estendendo sua longevidade e inoculando doenças, até as hereditárias.

Em comparação com *Psycho-Pass*, o mundo de *Harmony* possui uma aparência mais forte de uma distopia do *Ren*, pois a restrição da liberdade está no excesso de preocupação coletiva com o cuidado do outro sem que esse cuidado seja realmente requisitado, e cuja recusa produz um estigma social uma vez que o WatchMe pontua a saúde, os hábitos e a participação/contribuição na comunidade, constringendo o direito do indivíduo sobre a própria vida. Porém, é mais acurado observar como ele se coloca melhor que o exemplo anterior como distopia biopolítica ao não centrar sua narrativa nos exercícios do poder soberando, e sim no espectro da governança, entendendo que

[a] biopolítica [...] é um poder que se exerce ao nível do homem-espécie, da população. Ela trata dos fatores relacionados aos nascimentos e aos óbitos, à taxa de reprodução, à fecundidade de uma população, aos fatores relacionados ao clima, etc, enfim, aos processos relacionados à saúde da população. (Danner, 2009, p.80)

A adoção do WatchMe é compulsória em todos os territórios que concordaram em implementá-lo, sendo efetivamente ativado após o indivíduo atingir a maturidade. No mundo governado pela Admedistration a falácia do discurso altruísta é exposta com constância na história. Ao decorrer dela tomamos conhecimento que sua implementação não pôs fim às guerras ao sermos brevemente apresentados há duas nações palcos de conflitos que já duram anos porque algum grupo se recusa a imposição desse sistema regulador, e também a uma terceira que é considerada a Meca da medicina porque no país em questão não há leis contra a realização de experimentos humanos. Ao voltar o olhar para a própria Admedistration e o Japão, discretamente é exposto como as elites dispõem de mais recursos que os mais pobres, que devem sempre se demonstrar úteis e produtivos mesmo na velhice como forma de retribuir os cuidados que recebem, e a silenciosa pressão para as padronizações dos corpos e dos comportamentos. São nessas submissões em prol da construção de uma sociedade perfeita que o indivíduo acaba não percebendo a perpetuação das desigualdades e que o sacrifício de sua autonomia pode estar à serviço de interesses outros.

Em um ato de protesto, as adolescentes Tuan Kirie e Cian Reikako são convencidas pela amiga Miach Mihie a cometerem suicídio por inanição. Reikako, por medo, não leva o plano adiante, os pais de Kirie descobrem a tempo de salvá-la e somente Mihie é dada como morta. Anos mais tarde, Kirie, então agente da Admedistration, é forçada a retornar ao Japão para reeducação após ser flagrada negociando bebidas e cigarros — itens banidos por serem prejudiciais à saúde — para o campo de operações em que estava atuando. Sua chegada coincide com o início de uma série de suicídios provocados pela sabotagem do WatchMe, tendo Reikako entre as primeiras vítimas. Suspeitando ser obra de Mihie, cujas informações sobre o falecimento e sua origem sempre foram imprecisas, Kirie consegue se colocar dentro da equipe de investigação se aproveitando da urgência, afinal o responsável transmitiu a ameaça de repetir o feito em escala maior, condicionando que a única fora de prevenção era matando outra pessoa em seu lugar. Com o avançar da trama, descobre-se que dentro da Admedistration existe uma pequena organização secreta responsável por ativar em caso de emergência global um protocolo dentro do WatchMe de retenção absoluta, comparável à uma lobotomia.

Tomadas as devidas liberdades criativas, esse protocolo foi construído com base nos estudos sobre Mihie, que na verdade é sobrevivente de um genocídio de uma população nômade que tinha por característica uma peculiaridade neurológica que resultava em um ego subdesenvolvido, isto é, não possuíam a noção de “Eu”. Vivendo sem grandes distinções de uma pessoa comum, com essa autoconsciência suprimida eram um grupo comunitário e harmonioso por verem a humanidade inteira como uma única unidade. Mihie só desenvolveu sua “autoconsciência” como mecanismo de defesa ao ser violentada por um longo período por uma milícia local, depois identificando um abuso similar ao ser resgatada e introduzida na sociedade gerenciada pelo WatchMe. Não é gratuito que o livro coloque que Mihie denomine o primeiro episódio como seu despertar. A equivalência posta entre biopolítica e estupro é forte, mas consegue estabelecer o argumento de que toda tentativa de governar o corpo do outro é um exercício violento de poder do qual só é possível reagir tomando ciência dele antes.

As suspeitas de Kirie se concretizam. O plano de Mihie, que estava viva, se resume a uma segunda tentativa de suicídio coletivo e é nesse aspecto Mihie é uma representação mais radical e coerente que Mikishima quanto ao gesto crítico de resistência em se permitir governar, compreendendo que é pela auto aniquilação que se pode romper definitivamente com tal poder excessivo. Divergindo da literalidade da primeira tentativa, desta vez se ambiciona a morte o “Eu” visando o regresso ao suposto estado de coesão verdadeira, onde a inexistência de sujeitos implica na impossibilidade de se estabelecer qualquer forma de poder, afinal não haveria

“quem” domine nem “quem” a ser dominado, apenas um coletivo. Ao final, Kirie não a detém, porém a mata como o último gesto de poder na alvorada do novo mundo:

O indivíduo não era mais uma unidade. Todo o sistema social era a unidade. Ao perder seu senso de si e a autoconsciência, a sociedade havia se libertado da dor que sofria porque seus sistemas dependiam de humanos imperfeitos, chegando pela primeira vez a uma felicidade perfeita. (Itoh, 2010, posição 4039-4042. Tradução nossa)¹⁰⁷

Tanto *Harmony* quanto *Psycho-Pass* exemplificam a defesa pela necessidade da sociedade japonesa de se manter crítica à sua própria ética, não negando seu valor e sim mirando nos males de segui-la sem questionamentos e desvirtuam seu propósito. Para Matthew (1989), esta posição se origina após a empreita fascista do Império Japonês que difundia entre tantos discursos o de coesão e disciplina como meio de se alcançar a sociedade perfeita para operar um regime tirano no sentido de não comprometimento real com a população. O *cyberpunk* japonês recupera tal preocupação compreendendo a complexidade das relações, não se contentando em responsabilizar simples e unicamente quem ocupa posições de representação do poder.

4.7. Pós-humanismo zen

O *cyberpunk* anglófono é conhecido pela sua forma de pautar a transhumanização, o como o ser humano supera as limitações de seu corpo através de aperfeiçoamentos e substituições tecnológicas, estando aí o apelo da imagem do ciborgue. Sua exploração levanta a possibilidade do abandono da prisão biológica com a transferência da consciência para os sistemas computacionais como parte do processo evolutivo da humanidade, chegando assim ao tópico do pós-humanismo ao conceber a essência humana como um conjunto de informações que pode ser copiado/replicado digitalmente.

Primeiro, a visão pós-humanista privilegia o modelo informacional ao invés do material, de modo que a corporeidade como um substrato biológico é vista como um acidente da história em vez de uma inevitabilidade da vida. Segundo, a visão pós-humanista trata da consciência, até então considerada como o lugar da identidade pela tradição ocidental, como apenas um acessório. Terceiro, o pós-humano pensa o corpo como uma prótese original que nós todos aprendemos a manipular, de modo que ao se estender ou se substituir o corpo por outras próteses apenas continuamos um processo que iniciou antes mesmo que nascêssemos. Quarto, e o mais importante, por esses e por outros meios, a visão pós-humanista configura o ser humano de modo que ele possa ser articulado, sem emendas, com máquinas inteligentes. (Hayles, 1999 *apud* Lima, 2004, p. 149)

¹⁰⁷ *The individual was no longer a unit. The entire social system was the unit. By losing its sense of self and self-awareness, society had been freed from the pain it suffered because its systems had relied on imperfect humans, arriving for the first time at a perfect bliss.* (Itoh, 2010, posição 4039-4042)

Partindo da linha de pensamento de Katherine Hayes (1999), Lima (2004) enxerga que a desvalorização da corporeidade presente na visão pós-humana é um ponto de contato com o discurso humanista liberal que vê o corpo como posse, e não como a representação do sujeito. Embora compartilhe da exaltação da consciência racional, o pós-humanismo se distingue do humanismo ao criticar o mito da centralidade do ser humano no universo e sua capacidade de agenciar mudanças efetivas (Nayar, 2013), visando assim a superação de sua condição inicial hibridando-se com a tecnologia. Assim como Featherstone e Burrows (1996), entendemos que a corrente mais proeminente do pós-humanismo é a que segue a máxima cartesiana da dualidade mente-corpo, localizando na mente a identidade e essência do ser humano de modo a encarar o corpo físico como um elemento accidental, o que legitima sua manipulação e a ideia de que é possível transcende-lo.

Da mesma maneira que é estranho às culturas do Extremo Oriente a noção de essência, essa dualidade mente-corpo não está prevista em suas cosmovisões originais. Segundo constata Patricia Borges (2016), carece nas tradições japonesas fronteiras de ordem filosóficas e teológicas entre corpo e mente, assim como entre orgânico e inorgânico. O corpo, e por extensão o humano, possui uma inevitável conexão com a natureza que não pode ser cortada, pois o ser humano é apenas uma das partes indissociáveis do ecossistema que o cerca (Sfez, 1995). Dado que a existência humana não é compreendida como superior ou apartada do Todo material que é a natureza, o indivíduo está, explicam Katō (2012) e Lévi-Strauss (2012), sempre localizado ao final da série de ações e elementos que lhe são exteriores, logo o sujeito não pré-existente às circunstâncias e ao ambiente que se encontra e sim constantemente produzido por eles, o que acarreta sua impossibilidade de fixação. Ou seja, na cultura nipônica “cada ser não passa de um arranjo provisório de fenômenos biológicos e psíquicos sem elemento durável tal qual um ‘se’: aparência vã, fadada, inelutavelmente a se dissolver” (Lévi-Strauss, 2012, p.34). A ficção fantástica e científica japonesa acabam explorando a radicalidade dessa condição, como no caso da personagem Cibo de *Blame!*, uma mulher pós-humana que se transforma e é transformada inúmeras vezes ao avançar do *mangá*, e junto com as mudanças em seu corpo seguem as em sua personalidade e, no extremo, em suas memórias e identidade.

Imagem 21: Três das várias reconfigurações de Cibo ao longo do *mangá BLAME!*



Fonte: JBC ©.

Diante essa concepção filosófica do ser humano divergente do pensamento Ocidental, Reis (2020) e Brown (2010) investigam a abordagem e a representação pós-humana no *cyberpunk* japonês pela hibridação do orgânico e inorgânico, carne e metal, que está no cerne da vertente extrema e também presente na vertente “moderada”. Procurando não redundar as contribuições já realizadas, seguimos pela perspectiva que escolhemos. Conforme Han (2019, p. 102), “[t]oda arte inspirada pelo zen-budismo se baseia em uma experiência singular de metamorfose”. Por se tratar de é uma corrente filosófica bastante influente em toda a Ásia — e consequentemente importante para se compreender a cultura japonesa (Kogan, 2024) —, não podemos deixar de verificar a possibilidade de sua presença no gênero e posteriormente notar suas marcas. Aceitando o mistério da existência e o relativismo da realidade (Chamas, 2024), as concepções da fluidez do ser e da indissociabilidade da mente do corpo fazem parte da visão zen-budista, impulsionando-nos a revisitá-los.

Primeiramente nos chama a atenção a questão da corporeidade que contrasta com o interesse do *cyberpunk* anglófono pela virtualidade e o “pós-humanismo cartesiano”, e para discuti-lo utilizaremos *Serial Experiments Lain*, o qual buscaremos condensar. Nesse *anime* a história está centrada em Lain Iwakura, uma jovem adolescente introvertida que um dia recebe um e-mail de uma colega recém-suicidada alegando estar viva dentro da Wired, uma rede análoga à internet. A partir desse evento, Lain passa a se interessar cada vez mais no ambiente virtual até descobrir que existem outras versões delas, com personalidades diferentes, agindo sem seu conhecimento. Da investigação que se torna obsessão, afastando Lain do convívio social e mais ativa na Wired, a garota cruza com várias conspirações, entre elas sobre um projeto ambicionando trazer o universo digital da Wired para o mundo real, isto é, a literal virtualização da realidade. Mas a central revelação do *anime* é a de que Lain que acompanhamos na verdade

é um programa autogerado da Wired que conseguiu se materializar, e as outras Lains são suas extensões, personalidades, ainda virtualizadas que às vezes tomam o controle de seu corpo. Nessa inversão fluxo, onde do programa que entra no mundo real invés do ser humano que entra no virtual, que o *anime* pauta através da hipérbole o problema da hiper-realidade produzida pela internet, onde o indivíduo perde o referencial do mundo ao deslocar sua subjetividade para a mídia digital e o referencial de si diante as suas múltiplas performances na rede.

Enquanto lida com a crise existencial de ser incapaz de saber quem realmente é ou do que de tudo que tem vivenciado é real, Lain se vê pressionada a consumir a virtualização do mundo pela consciência do criador da Wired, Eiri Masami, que acredita ter alcançado o patamar divino ao se tornar uma entidade virtual. É no episódio 12, o penúltimo do *anime*, que Lain é resgatada por sua amiga Alice, que nesse momento cumpre a função de acolhimento e reintegração do que está partido. Alice, que nada entende da situação, estimula Lain a recuperar a consciência de seu próprio corpo. Alice a toca, afirmando que apesar de frio ele pertence a Lain, a instruí a prestar atenção às batidas do coração e então leva as mãos da amiga a sentir o seu, de modo a sentirem o ritmo dos batimentos. Alice explica que seu coração acelerado é o que a faz saber que está assustada, e que as sensações que Lain obtém de seu próprio corpo é que confirmam sua existência. É pela experiência física que Lain recupera sua conexão com o mundo. Eiri surge e as interrompe tentando convencer mais uma vez Lain da obsolescência do mundo material, que acaba invertendo a situação ao questionar a existência dele, pois sendo virtual é ele quem não possui meios de verificar a natureza de si e nem de compreender a realidade, logo tampouco o ato de ser humano. Nas palavras de Lain: “Sem um corpo, você nunca será capaz de entender de verdade”.

Imagem 22: Alice ajuda Lain a reconhecer a própria existência.



Fonte: Triangle Staff ©.

A cena é importante por estabelecer simultaneamente dois pontos: (1) Lain só é capaz de se reconhecer enquanto sujeito a partir de uma experiência relacional — eu me reconheço a partir de como Alice me reconhece, que por sua vez é alguém que eu reconheço —, não por um espelhamento narcisista, isto é, de buscar em si aquilo que a constituiria por si própria, sua substância, ecoando o que já havíamos apontado no capítulo 3 sobre a ausência do conceito ocidental de essência.; (2) Dentro dessa lógica de existir em relação, Lain recupera a noção de sua existência pela reafirmação do corpo. A desconfiança dos sentidos não é posta como impeditivo para a afirmação do ser, já que o critério da existência está na experiência. *Sinto, logo existo.*

O zen-budismo é normalmente reconhecido por suas práticas espirituais, todavia o corpo é um elemento fundamental porque toda experiência, até a espiritual, é atravessada e alcançada por ele. Hanh (2001) explica que um dos ensinamentos de Buda, o da atenção plena, começa pela compreensão do corpo, decompondo-o até o reconhecimento de que o corpo faz parte do universo por serem formados das mesmas matérias, logo inevitavelmente conectados.

Desta ligação, visa-se o entendimento de que o indivíduo é seu corpo, de que esse não é uma vestimenta a qual se pode despir, e só então é possível reagir apropriadamente à experiência. Corpo e mente/espírito são entendidos como duas faces do ser, não instâncias diferentes, de modo que um condiciona outro reciprocamente. Isso fará que no *cyberpunk* japonês seres virtuais, como IAs autônomas, desenvolvam urgência por corporeidade.

Portanto, a visão pós-humana presente não exclui o corpo. Seguindo o raciocínio, a questão da hibridação, do cruzamento entre artificial e orgânico também se estabelece no centro. No *cyberpunk* anglófono há sempre a sugestão de que algo humano permanece intacto, não solucionando de fato o conflito devido ao pressuposto de essência, de identidade. No *cyberpunk* japonês tal problema é menor justo pela noção de impermanência.

Na ótica zen budista, tudo está sujeito a alterações porque a existência é um fluxo de descontinuidades que, análoga a um rio, pode parecer na superfície possuir uma direção única e estável, quando na realidade está sempre assumindo novos contornos e mudando de composição, alterando a paisagem, eventualmente deixando de existir e para dar espaço a outra coisa. O rio de um determinado momento não será o mesmo do momento seguinte. Contrário à ideia de conservação ou eternidade, o zen budismo declara o dinamismo do universo e da vida e as aceita como intransponível (Andrade, 2015). Esse conceito de impermanência, naturalmente vale ao se refletir sobre o ser humano, tanto na perspectiva ressaltada por Katō (2012) e Lévi-Strauss (2012) quanto ao pensarmos pelo viés evolutivo: invés de nos determos na possibilidade humana de se modificar com a tecnologia, deve-se prever não a superação de sua condição biológica, o alcance de um novo estágio do ser, mas uma transformação ontológica total. Dito de outra maneira, a fusão com o artificial não deve conceber que algo persista das duas partes persista, e sim o aparecimento de algo completamente inédito.

É nesse sentido que *Ghost in the Shell*,¹⁰⁸ por exemplo, soluciona o dilema *cyberpunk*. No longa de animação, somos apresentados à Major Motoko Kusanagi, líder da equipe tática da Seção 9, um departamento de segurança da informação e inteligência. Kusanagi é o que se pode chamar de “ciborgue completo” por ter a maioria do seu corpo substituído por próteses e dispositivos biomecânicos responsáveis por aperfeiçoar suas habilidades de infiltração, combate e conexão com dispositivos cibernéticos. Como seu corpo foi praticamente produzido pelo governo japonês, ela começa a duvidar de sua condição humana apesar de seu *ghost* —

¹⁰⁸ Preferimos recorrer à adaptação no lugar do *mangá* de Masamune Shirō pela maneira como o discurso é conduzido, embora ele esteja presente em ambos.

entendido na obra como intuição, instinto, que as máquinas supostamente não possuem. Em suma, Kusanagi sofre com a dificuldade de reconhecer o corpo como seu, e desse estranhamento não resolvido incorre a constante suspeita sobre quem e o que ela é. Essa crise coincide com uma série de crimes creditados a um hacker de alcunha “Mestre dos Fantoques” capaz de manipular as memórias e as ações de humanos com dispositivos cerebrais, tecnologia extremamente comum nesse Japão futurista. Após uma série de operações, o Mestre dos Fantoques é capturado em um androide feminino. No meio da discussão sobre o como proceder para localizar seu presumido corpo, Mestre dos Fantoques, com sua voz masculina, rompe seu silêncio para solicitar asilo político declarando-se um ser vivo senciente recém desperto dentro da rede computadores. Na defesa de seu status frente a acusação de ser uma IA, argumenta sobre o impasse filosófico e científico sobre a determinação do que é vida e compara sua programação com o DNA partindo do princípio de que ambos são sistemas de preservação de informações responsáveis pela existência de seres vivos. A constatação acarreta um conflito de interesse entre departamentos governamentais e Kusanagi tenta proteger Mestre dos Fantoques da destruição previamente planejada, resultando em um conflito armado.

Formas de vida artificiais originados no mar de informações é um dos clichês *cyberpunks*, só que o rumo desse encontro não é o da coexistência com esses novos seres. Já debilitada, Kusanagi se vê impelida a se conectar com Mestre dos Fantoques na esperança de descobrir algo mais sobre ele hackeando-o. O que acaba acontecendo é que ambos se invadem, colocando Kusanagi no controle do corpo do Mestre e ele no dela. Os dois passam então a dialogar sobre a angústia de uma existência marcada por um “estar no meio”, de não ser uma coisa ou outra. Ou seja, Mestre e Kusanagi se identificam como seres incompletos. Nessa situação de penetração recíproca, Mestre propõem uma fusão. Segundo ele, sua natureza artificial o impede de ser propriamente um ser vivo devido sua constância, podendo acumular informações, porém limitado a se conservar e replicar, enquanto seres vivos, com suas estruturas biológicas, são impermanentes, e, portanto, conseguem gerar variações e morrer. Em contrapartida, a fusão soluciona a crise de Kusanagi ao extinguir sua dualidade. Como é explicado, o resultado não é a presença de um no outro, ou a simples combinação, mas a produção de uma entidade terceira, de uma terceira via de existência indefinível nos termos de suas partes iniciais. Embora a diferença não será percebida pelo novo ser, os dois deixarão de existir. Ao fim, Kusanagi aceita antes dos dois corpos serem alvejados pelos inimigos.

Imagem 23: Kusanagi e Mestre se veem um pelos olhos do outro.



Fonte: Kodansha / Production I.G. ©.

Apesar de com o auxílio das vozes Oshii codificar na superfície da cena o ato reprodutivo — gameta masculino + gameta feminino = novo indivíduo —, o fato de estarem em cena dois corpos femininos discutindo a formação de algo diferente para que algo novo surja leva a uma segunda camada. Citando mais uma vez Kawai (2007), ao *masculino* se vincula a ideia de ordenação e conservação, ao *feminino*, a fluidez. Em *Ghost in the Shell* temos esses dois personagens que se veem restringidos pela dicotomia orgânico e artificial imposta pelo pensamento racional e encontram no retorno ao natural a possibilidade de efetuar uma transformação verdadeira na reafirmação da impermanência, de modo que o humano é somente mais um elemento fluído e transitório, um devir. A decisão de Kusanagi possui um discurso zen não por se permitir transformar em algo novo, e sim por se permitir desaparecer no processo.

Para expressar a dificuldade de definição, a transgressão ontológica que a existência desse novo ser representa, Oshii se utiliza de uma combinação de elementos visuais para provocar a sensação de *uncanny valley*¹⁰⁹ na cena em que o introduz: O plano inicialmente aberto se passa em um cômodo de cores escuras conta com os sons de um ruído grave e um *bip*

¹⁰⁹ *Uncanny Valley*, traduzível como Vale da Estranheza, é um fenômeno ainda não compreendido da repulsa sentida ao se visualizar objetos inanimados com semelhança humana.

de ritmo espaçado, há a mistura da animação tradicional com computação gráfica e é utilizado um filtro simulando um monitor de baixa resolução enquanto o enquadramento lentamente vai se aproximando de um espelho, revelando a personagem de corpo infantil até fechar em um primeiro plano destacando na cabeça adulta de Kusanagi, cujo rosto inexpressivo e olhos fixos estão direcionados diretamente para a “câmera”.

Imagem 24: Primeiro e último plano da apresentação da fusão de Kusanagi e Mestre.



Fonte: Kodansha / Production I.G. ©.

A grande diferença do pós-humanismo pautado pelo pensamento zen-budista que atravessa o *cyberpunk* japonês está na substituição da lógica de continuidade-replicação — a geração de cópias do humano — para a de desaparecimento-reprodução, e concomitante a ele ocorre uma resistência à noção de que imaterialidade do ser resultando na revalorização do corpo como elemento que lhe é necessário e indissociável. Ao conceber o humano como fluído, a ideia de fronteira, trabalhada no *cyberpunk* anglófono pela virtualidade do ciberespaço, se vê enfraquecida em favorecimento da ideia de abertura, ou seja, o corpo e o ser não são tidos como limites, e sim como portas.

CONSIDERAÇÕES E REFLEXÕES FINAIS

Tendo em vista a perspectiva estética e as discussões promovidas pelo grupo de pesquisa MIDIAisthesis que acompanharam externamente a realização desta investigação, reconhecemos, como toda investigação sobre gêneros narrativos deve reconhecer, o caráter propositivo deste trabalho uma vez que os sentidos se completam e variam a partir das referências de cada fruidor e, portanto, também de quem analisa, baseando-se na percepção sensível modulada por cada universo semântico e pragmático. A premissa de investigar os objetos como *cyberpunk* não deve visar a estabilidade de seu conceito e sim assumir que seu sentido se altera de acordo com os contextos em que se manifesta. Deste modo, convidamos ao entendimento de que o *cyberpunk*, na dimensão de gênero narrativo que optamos por abordar, é uma pergunta-espelho que se repete: “e se a tecnologia, ao invés de mudar nossa forma de vida, apenas agravar a forma como vivemos hoje? Que impacto ela terá em nós se continuarmos lidando com ela da mesma maneira?” Seu sentido não está propriamente na resposta, e sim no exercício crítico.

No primeiro capítulo desta dissertação introduzimos as bases para a discussão e teorização sobre a ficção científica — reconhecendo se tratar de um campo de estudo atravessado por discordâncias e em constante alteração — visando sua dimensão midiática e a contextualização do *cyberpunk*, além da apresentação do estado da arte sobre tal objeto nos últimos anos contemplando as principais pesquisas realizadas no Brasil dentro da área de conhecimento da Comunicação. Passando da relação do *cyberpunk* com o imaginário estereotipado sobre a Ásia produzido na mídia ocidental, o techno-orientalismo, partimos então para nossa pergunta principal: o que há de japonês no *cyberpunk* japonês? Ao nos voltarmos para essa vasta produção, damos espaço para que outros ambientes midiáticos normalmente periféricos migrem para o centro do debate e suas idiossincrasias sejam reconhecidas e examinadas com atenção. Investigar a cultura japonesas, conforme dito, implica em desafios específicos por se tratar de um campo atravessado por mitificações, tendo uma parcela desses mitos produzidos por interesses intelectuais, artísticos e políticos dentro do próprio Japão.

No segundo capítulo, ao refletirmos sobre o que são os gêneros narrativos e as possibilidades de abordagem, uma vez que a determinação de um gênero atravessa processos

poéticos, codificações e rotulagens comerciais até o reconhecimento pelo público, necessitando haver um consenso mínimo que o sustente. Ao optarmos pela dimensão discursiva, miramos na capacidade latente destes gêneros, operando em uma lógica de linguagem comum, de reproduzirem e difundirem as ideologias vigentes de uma cultura em determinado momento histórico, conforme demonstra Coleman com o gênero de terror no cinema estadunidense, levando-nos a analisar o gênero *cyberpunk* no Japão em seu interior dado que sua exterioridade pode ser traiçoeira e nos direcionar à falsas conclusões. Isso nos leva ao terceiro capítulo, o qual nos dedicamos aos processos de apropriação existentes na cultura midiática e na própria cultura japonesa, que contrário dos pressupostos românticos de pureza se revela uma cultura com uma milenar prática assimilativa, incorporando e traduzindo elementos externos aos diferentes valores estéticos e poéticos. Tal característica legitima nossa abordagem, afinal o que a globalização acaba pressionando nas culturas através de sua midiatização pode ser entendida em duas propostas: a constituição de um repertório comum em nível mundial e uma cosmética cosmopolita ambicionada pela lógica de mercado. Porém, tais pressões não significam uma colonização absoluta dos imaginários e sensibilidades, nem da destituição das práticas, poéticas e valores locais.

Por fim, no capítulo quatro contextualizamos as particularidades da ficção científica japonesa, da sua origem até os valores filosóficos e condições da língua, para entender que o *cyberpunk* nipônico não tão simplesmente incorpora elementos midiáticos dos Estados Unidos e de outros países do Ocidente, mas se desenvolve dentro de tradições e posturas éticas diferentes. Portanto, mesmo que haja uma confluência de pautas e alinhamentos críticos, as divergências produzidas pelo contexto ideológico e filosófico deformam os gêneros ao ponto de dificultar o seu reconhecimento pelos parâmetros difundidos pelas indústrias culturais mais fortes.

Ao nos direcionarmos ao *cyberpunk* japonês, evidencia-se como as apropriações e transculturações realizadas no âmbito cultural-midiático não se contentam na replicação do que é produzido pelas grandes indústrias, no caso concentradas nos Estados Unidos dada a força de sua capacidade de distribuição global. Pelo contrário, as obras e as referências são absorvidas numa lógica antropofágica, tomando para si o que interessa, assim condicionadas a um regime criativo de ressignificação e reprogramação das formas e dos objetos cujos resultados podem ser imprevisíveis. Partindo do pensamento de Tatsumi, os contornos que o *cyberpunk* assume nos parece menos uma questão de coincidência e mais de uma sincronicidade baseada nas experiências proporcionadas pela globalização que envolvem o esforço de se estabelecer de

uma base de referências midiáticas e culturais comuns, isto é, da consolidação de um mercado global. No Japão, a música punk antecede a chegada do movimento punk, que introduz a mesma semente responsável pelo surgimento do *cyberpunk* nos Estados Unidos. Contudo, se desenvolvem diferente a partir das características do terreno em que germinam. O fluxo midiático entre os dois países, embora desigual, auxilia na manutenção de pontos de contato, mas não se revela capaz de concretizar efetivamente a homogeneização das duas expressões.

Isso ocorre porque a ficção é comunicativa. Como nos lembra Sodré (2014), comunicação é “tornar comum”, envolve o compartilhar e firmar informações, valores e afetos dentro de uma comunidade e para além dela. As obras midiáticas japonesas não se distinguem tão somente por conta de tradições poéticas literárias e dramáticas, sendo um equívoco pressupor que por possuírem algum apelo cosmopolita não sejam capazes de comunicar seus valores morais e ideológicos. O *cyberpunk* japonês, além de produzir comentários sobre o país e sua cultura, demonstra como seus discursos éticos e filosóficos de uma cultura modificam os códigos do gênero e os sentidos de seus *novums*. No caso, identifica-se um discurso ético personificado em um arquétipo *feminino* — nem sempre apresentado através de heroínas femininas, mas na maioria das vezes sendo — do qual gravitam em torno de seu manuseio ideias de resistência a uma visão determinista e misantrópica, privilegiando uma noção filosófica centrada na inevitabilidade do devir e do equilíbrio conquistado pela iniciativa, resultando, na vertente “moderada”, em um *cyberpunk* onde as distopias não são vistas como permanentes.

Partindo da proposta da análise realizada, percebe-se que os estudos de comunicação devem se atentar aos formatos de inter e transmidialidade, examinando-os a partir da premissa de que quando falamos de mídia não nos referimos somente aos meios de comunicação em massa tidos como convencionais pelas abordagens mais tradicionais, senão conservadora, e sim entendê-la como parte de um complexo sistema de fluxos que atravessam a ordem da cultura e dos afetos. Desde os anos 1930, o conceito de ficção científica é construído pela convergência midiática e até hoje é pouco coerente tentar delimitar o gênero aos regimes de uma só mídia. O imaginário da ficção científica é melhor compreendido através de uma visão holística, englobando literatura, ilustração, design, arquitetura, música e audiovisual. Apesar de ser um gênero narrativo que normalmente preza por um racionalismo, trata-se de uma experiência multissensorial que, nos permitindo fazer uso da metáfora de Jenkins, não é capaz de ser compartimentada em uma única caixa-preta, ela só consegue se concretizar agregando e conectando mídias. E essa transposição de narrativas de um para outro formato midiático, que ocorre cada vez mais de forma orgânica, que fundamenta a perspectiva de “narrativas

transmídia”. No presente caso, almejou-se organizar o que poderia ser tratado como um estudo transmidiático dos gêneros narrativos.

Assim sendo, buscamos valorizar dois meios timidamente examinados dentro da área de comunicação, os quadrinhos e a animação, como importantes e ricos veículos para o estabelecimento e fortalecimento de comunidades, além da difusão/comunicação dos valores de determinada cultura — e conforme mencionamos no capítulo 3, fora a intimidade que apresenta entre si, a animação e os quadrinhos possuem uma natureza que facilita relações intermediáticas e a desterritorialização estratégica para a exportação no mercado globalizado. Embora tenhamos trabalhado com uma produção nichada ainda sendo redescoberta e portadora de um vasto potencial de discussão, nossa investigação corrobora com o pensamento recente de que as produções da indústria cultural, ou na terminologia mais alinhada, da cultura pop são atravessadas por inúmeros níveis de apropriação que tornam a homogeneização das sensibilidades uma premissa a ser questionada diante práticas expressivas de resistência e subversão que na maioria das vezes são discretas, principalmente na ignorância dos contextos ideológicos e sensíveis em que elas ocorrem. Em concomitância, enfatizamos que a experiência midiática não se reduz a inserção de novas tecnologias, relacionando-se propriamente com as dinâmicas de transmissão e compartilhamento de sentidos e saberes, de suas negociações em um ambiente que é e jamais deixará de ser polifônico.

Observado dentro do contexto de transculturação e do globalismo, temas caros nas discussões de Ianni e de García Canclini, fica evidente no caso analisado como a circulação de produções artísticas e midiáticas operam como um intenso fluxo de assimilações, traduções e reinvenções. A transculturação ocorre por um desejo de incorporação que torna toda cultura fluída, e quando observamos tal fenômeno pelo viés da cultura pop, universo notório pelo acionamento de afetos, somos levados a reconhecê-la como uma operação presente nas dinâmicas local-estrangeiro. Ao falar de cultura de convergência, Jenkins não somente nos convida a pensar as relações comunitárias proporcionadas no cruzamento de cultura de fã com as tecnologias de comunicação e mídia, mas também na forma como as obras são ressignificadas e se desdobram em expressões personalizadas e inesperadas. A noção de consumo passivo é, portanto, posta em cheque diante as mais variadas manifestações de como outras culturas reagem e digerem obras e estilos estrangeiros, produzindo diferenças externas e internas invés de somente replicarem o que importam. Pensar as culturas midiáticas e os trânsitos de suas produções implica em pensar na transculturação, pensar em formas de interação para além de práticas carismáticas de imperialismo através de bens culturais materiais

e do entretenimento. Toda apropriação é um gesto subjetivo e subversivo. Ainda que a lógica de mercado que atravessa a maioria das concepções dessas obras busque promover padronizações, se nos permitimos olhar para além dos circuitos hegemônicos, constata-se a presença de uma grande diversidade. Em suma, a globalização pode ser responsável por incentivar repertórios comuns entre países, sem, no entanto, subjugar ou substituir valores e poéticas, expondo ao invés a complexidade por trás das hibridações acionadas e uma vasta polifonia. Este trabalho acaba corroborando na afirmação quanto a necessidade de buscarmos compreender sensibilidades outras, repertórios outros, além da atenção às marcas discretas responsáveis pela heterogeneidade existente nas obras midiáticas. Deste modo, a transculturação fornece uma perspectiva enriquecedora aos estudos comunicacionais por enfatizar e contribuir na análise de como bases estéticas compartilhadas por determinada cultura levam a intervenções poéticas e discursivas nas referências e objetos manuseados.

No caso estudado do *cyberpunk*, mais do que uma questão de resposta à imagem feita do Japão pela mídia estadunidense, enxerga-se a formação de uma expressão poética e ideológica com sua bagagem própria de vozes dissensuais que é posta em circulação, mesmo que essa circulação esteja limitada por políticas econômicas de distribuição que regem o mercado de entretenimento, levando-a não raramente a repercutir por vias alternativas possibilitadas pelo engajamento voluntário de fãs no Ocidente. Novamente, constata-se em como a comunicação está presente como elemento formador e organizador de comunidades, inclusive com o estabelecimento de consensos sensíveis em uma vasta e inevitável dimensão de flutuação de sentidos, operando sem qualquer constrangimento em volta de objetos estéticos provenientes do campo do entretenimento.

Seguindo por esse caminho, as pesquisas desempenhadas por aca-fans acabam apresentando não apenas um prazer em sua realização. Na maioria das vezes manifestam também a qualidade de abertura para enxergar diálogos inesperados e um engajamento necessário para a validação de objetos, perspectivas e temas pouco valorizados a princípio pela academia, recordando que as teorizações e investigações sobre cinema, rádio e televisão já foram consideradas atividades de pouca legitimidade no começo do século XX. Muito dos avanços recentes no campo das expressões midiáticas advêm de acadêmicos com este perfil, isto é, que partem de suas vivências midiáticas e resistem aos preconceitos elitistas diante do que tem apelo popular/popularidade. Investigar a cultura pop não pode ser encarada meramente como uma tendência, ou um interesse geracional, e sim uma necessidade dos estudos da comunicação midiática e da experiência estética para acompanhar o desenvolvimento dos

vínculos e das utilizações da mídia pela população, sem perder do horizonte, ressaltamos, que todo produtor é um fruidor, que estética e poética são instâncias que não se dissociam na prática de produção dos sentidos.

Pensar a comunicação no contexto da “sociedade midiaticizada” de nossos dias se torna desafiador, pois as convergências e tensionamentos culturais tornam os fenômenos comunicacionais mais complexos e dinâmicos. E para compreender as características e angulações dos fenômenos comunicacionais do século XXI precisamos por vezes voltar no tempo e perceber que no âmbito das narrativas de ficção já estavam presentes elaborados sistemas de sincronicidade e transposição sem a dependência das tecnologias digitais, como a internet, para que elas ocorram, contrariando idealizações tecnofílicas. Na realidade, tais avanços apenas serviram para acelerar esses processos, de modo que anos e meses estão hoje reduzidos a minutos, e ao olhar para fenômenos de três a quatro décadas, até mesmo mais, possibilita-nos diante um fluxo mais desacelerado refletir sobre esses processos, onde a ausência da crescente supressão temporal com que hoje convivemos nos permite captar os trânsitos e a consolidação de convergências em nível narrativo e discursivo. É do ser humano utilizar e explorar meios e formas possíveis de se comunicar, de expressar-se evocando simultaneamente diferentes estímulos e sentidos. Biologicamente nós enxergamos, sentimos cheiros e sabores, ouvimos, tasteamos e falamos, jamais um único sentido está genuinamente operando sozinho. Na esfera midiática ocorre o mesmo, nenhuma mídia está isolada em nossa vivência cotidiana — na prática há um intenso intercâmbio e hibridações entre elas —, nossa percepção de mundo, nossa imaginação e até nossa memória por extensão são formadas através do habitar o ambiente midiático do qual não estamos apartados, no sentido de que não é possível simplesmente nos retirarmos dele, ignorando que toda essa convergência é produzida não por determinismo tecnológico, e sim pela nossa própria natureza de construir conexões e redes, de agrupar e transmitir, presente desde as mais antigas pinturas rupestres. Se é verdade que nossos vínculos com a tecnologia nos fazem ciborgues na prática, o *Homo midiaticus* já existe há muitos milênios. Portanto nos vemos inclinados a concordar com Le Guin no entendimento de que a humanidade investe sua criatividade na confecção de ferramentas — compreendendo nesse raciocínio os veículos de comunicação propriamente ditos, mas sem se limitar a eles — voltadas para o estabelecimento de relações comunitárias mais do que para outros propósitos enfatizados pelo pensamento utilitarista. Em uma era que se entende que tudo está atravessado pela mídia, é estranho não concluir que tudo também a atravessa., já que comunicação não é

um exercício facultativo, mas parte do viver e, portanto, indissociável de qualquer atividade humana, de nossa experiência sensível.

Pensar e fazer comunicação hoje nos obriga a romper concepções teóricas tradicionais em busca de abordagens interdisciplinares, para não arriscar dizer propriamente abordagens transdisciplinares, no intuito de dar conta desse universo em expansão e fusão, do oceano de polifonias e cruzamentos. O comunicador-comunicólogo não deve fazer da sua área de atuação um cabresto, ao invés deve-se permitir fluir entre as intersecções e perceber que as fronteiras entre as linhas de pensamento não são barreiras. Isso implica igualmente em não se limitar a formas hegemônicas de compreender o mundo propagadas pelos Estados Unidos e as potências europeias. A descolonização do pensamento começa no movimento de se buscar compreender outros regimes de viver e sentir, consciente de que não é possível incorporar o Outro, porém mantendo-se acessível a riqueza de suas experiências. É o que realizamos neste trabalho: analisar a produção midiática japonesa com o esforço de movermos nosso olhar ao seu lado. Acreditamos que essa abertura ao contágio venha a ser produtiva para o avanço dos estudos sobre as paisagens midiáticas, especialmente sobre as de regiões das quais não somos originários, e que a junção das teorias de transmidialidade e transculturação oferece uma perspectiva ampla para investigações que se interessem nas formas de se expressar artisticamente e habitar a esfera midiática com seus fluxos transnacionais.

REFERENCIAL TEÓRICO

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento**. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

ADORNO, Theodor. **Indústria Cultural e Sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2009.

ALTMAN, Rick. **Film/Genre**. Londres: British Film Institute. 2000.

AMARAL, Adriana. **Visões Perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk**. Porto Alegre: Sulina, 2006.

ANDRADE, Clodomir Barros de. **Budismo e a filosofia indiana antiga**. São Paulo: Fonte editorial, 2015.

ANDRADE, Oswald de. Manifesto antropófago. (1928) In: ROCHA, João Cezar de Castro (Org.). **Antropofagia hoje?** São Paulo: É realizações, 2011, p. 49-54.

ANGIONI, Lucas. **As Noções Aristotélicas de Substância e Essência**. Campinas: Editora Unicamp. 2008.

ARAÚJO, Alex Pereira de. **Para ler a ordem do discurso de Michel Foucault**. 2012. Disponível em: <<https://encurtador.com.br/CHZ04>>. Acesso em: 27 de jul. 2023

ARAÚJO, Alex Pereira de. A ordem do discurso de Michel Foucault: 50 anos de uma obra que revelou o jogo da rarefação dos sujeitos e a microfísica dos discursos. **Revista Unidat Sociológica**, Buenos Aires, ano 5, n.19, jun-set, 2020.

ARANHA, Glaucio. O movimento literário *cyberpunk*: a estética de uma sociedade em declínio. **Via Atlântica**, [S. l.], São Paulo, v.1, n.36, p. 251-271, dez. 2019.

ARISTÓTELES. **Ética a Nicômaco; Poética**. Seleção de textos de José Américo Motta Pessanha. Tradução de Leonel Vallandro e Gerd Bornheim. Os Pensadores, v. 2. São Paulo: Nova Cultural, 1987.

ARISTÓTELES. **Poética: Tradução, Prefácio, Introdução, Comentários e Apêndices de Eudoro de Souza**. São Paulo: Abril Cultural, 1991.

ASIMOV, Isaac. **O Homem Bicentenário**. São Paulo: Hemus, 1980.

ASIMOV, Isaac. **No mundo da ficção científica**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1984.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A Análise do filme**. 3. Ed. Lisboa: Texto & Grafia. 2013

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. 4ª Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BALMONT, James. **A guide to Japanese cyberpunk cinema with three of its visionary directors**. Dazed, 2020. Disponível em: <<https://www.dazeddigital.com/film-tv/article/49153/1/japanese-cyberpunk-cinema-guide-sogo-ishii-shinya-tsukamoto-shozin-fukui-akira>>Acesso em: 23 de março de 2023.

BALMONT, James. **An Introduction to Japan's Visceral Cyberpunk Cinema in Five Cult Films**. AnOther Magazine, 2022. Disponível em: <<https://www.anothermag.com/design-living/13911/an-introduction-to-japan-visceral-cyberpunk-cinema-in-five-cult-films>>Acesso em: 23 de março de 2023.

- BAMBA, Mahomed. Teorias da recepção cinematográfica ou teorias da espectralidade fílmica? In: **A recepção cinematográfica: teoria e estudos de casos**. Salvador: EDUFBA, 2013, p. 07-18.
- BARBOSA, Alexandre Valença Alves. Quadrinhos Japoneses: Uma Perspectiva Histórica e Ficcional. In: LUYTEN, Sônia Bibe. (org.) **Cultura Pop Japonesa: Mangá e Animê**. São Paulo: Hedra, 2005, p. 107-118
- BARBOSA, Elvino José. Os Valores Sociais na Recuperação Econômica do Japão Após a Segunda Guerra Mundial. **Estudos Japoneses**, São Paulo, n.17, p.27-41, jul. 1997.
- BARBOSA, Maria Ligia de Oliveira; QUINTANEIRO, Tania; OLIVEIRA, Márcia Gardênia de. **Um toque de clássicos: Marx, Durkheim e Weber**. 2º Ed. Belo Horizonte, MG: Editora UFMG, 2002.
- BARROS, Laan Mendes de. Comunicação sem anestesia. Intercom, **Revista Brasileira de Ciências da Comunicação** [online]. 2017, v. 40, n. 1, p. 159-175.
- BARROS, Laan Mendes de. Experiência estética e experiência poética: a questão da produção de sentidos. In: **Anais do XXI Encontro Anual da Compós**. Juiz de Fora: UFJF, 2012. p. 1-13.
- BARTHES, Roland. Introdução à análise estrutural da narrativa. In: BARTHES, Roland. *et al.* **Análise estrutural da narrativa**. Petrópolis: Editora Vozes, 2011. p.19-62
- BARTHES, Roland. **O Império dos Signos**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- BATAILLE, Georges. **O Erotismo**. Belo Horizonte: Autêntica, 2014.
- BAUDRILLARD, Jean. **A Sociedade de Consumo**. Lisboa: Edições 70, 1981.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Relógio D'Água. 1991.
- BAUDRILLARD, Jean. **Tela Total**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2011.
- BEFU, Harumi. Concepts of Japan, Japanese culture and the Japanese. In: SUGIMOTO, Yoshio (Ed.). **Modern Japanese Culture**. Melbourne: Cambridge University Press, 2009. p. 21-37.
- BENEDICT, Ruth. **O Crisântemo e a Espada**. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: **Magia e técnica, arte e política**. Brasiliense: São Paulo, 1994.
- BHABHA, Homi K. **O Local da Cultura**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.
- BLAT MARTÍNEZ, Antonio. *Iitokodori*: seña de identidade japonesa desde el siglo VII hasta la difusion del anime. In: ARAGÓN, Anjhara Gómez (Ed.). **Japón y Occidente: El patrimonio cultural como punto de encuentro**. Sevilla: Aconcagua Libros, 2016. p. 37-45.
- BOOKER, M. Keith. **The Dystopian Impulse in Modern Literature**. Westport: Greenwood Press, 1994.
- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A Arte do Cinema: Uma introdução**. São Paulo: Edusp, 2013.

BORGES, Patricia Maria. **Mangás: Estética bidimensional e deslocamentos culturais**. São Paulo: Intermeios, 2016.

BORSTORFF, Pat; HERBIG, Paul A. Japan's Shinjinrui: the new breed. **International Journal of Social Economics**, Leeds, v. 22, n.12, p.49-65, 1995. Disponível em: <<https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/03068299510104750/full/html>> Acesso em: 20 de dez. 2023.

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética Relacional**. São Paulo: Martins. 2009 (a).

BOURRIAUD, Nicolas. **Pós-produção – Como a arte reprograma o mundo contemporâneo**. São Paulo: Martins. 2009 (b).

BOURRIAUD, Nicolas. **Radicante: por uma estética da globalização**. São Paulo: Martins Martins Fontes. 2011.

BRAGA, José Luiz. Circuitos versus campos sociais. In: MATOS, Maria Ângela; JANOTTI JUNIOR, Jeder; JACKS, Nilda (Orgs). **Mediação & Mdiatização**. Salvador: EDUFBA, 2012.

BRANDÃO, Helena H. Nagamine. **Introdução à Análise do Discurso**. 2º Ed. Campinas: Editora UNICAMP, 2006.

BRENNER, Robin E. **Understanding Manga and Anime**. Westport: Libraries Unlimited, 2007.

BROWN, Steven T. **Tokyo cyberpunk: posthumanism in Japanese visual culture**. Nova Iorque: Palgrave Macmillan, 2010.

BURKE, Peter. **Hibridismo cultural**. São Leopoldo: UNISINOS, 2003.

CADORA, Karen. Feminist Cyberpunk. In: MURPHY, Graham J.; VINT, Sherryl (orgs). **Beyond Cyberpunk: New critical perspectives**. New York: Routledge, 2010. p.181-197 [e-book]

CANNITO, Newton; SARAIVA, Leandro. **Manual de Roteiro: ou Manuel, o primo pobre dos manuais de Cinema & TV**. São Paulo: Conrad, 2004.

CARDOSO, Adalberto Trindade; MONTEIRO, J. Cauby S. Weber e o Individualismo Metodológico. **Anais do 3o Encontro Nacional da ABPC – Associação Brasileira de Ciência Política**. Niterói – RJ, Julho de 2002.

CARDOSO, Ciro Flamarion. **A ficção científica, imaginário do mundo contemporâneo: uma introdução ao gênero**. Niterói: Vício de Leitura, 1998.

CAUSO, Roberto de Sousa. **Ondas nas Praias de um Mundo Sombrio: New Wave e Cyberpunk no Brasil**. Tese (Doutorado em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês) — Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, p.314. 2013.

CHAMAS, Fernando Carlos. **O Zen na Cultura Japonesa**. Japan Foundation, São Paulo, 18 de janeiro de 2024. Disponível em <<https://fjosp.org.br/estudos-japoneses/artigo/o-zen-na-cultura-japonesa/>> Acesso: 1 de fevereiro de 2024

CHION, Michel. **O Roteiro de Cinema**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

CHOO, Kukhee. Cool Japan Nation: The Japanese Government's Promotion of Popular Media. In: TAKESHI, Tanikawa (Ed). **Japanese in Nationalism and Popular Culture: The visualization of identities**. Tóquio: Seikyusha, 2010. p. 85–105.

CLUTE, John; NICHOLLS, Peter (Eds.). **The Encyclopedia of Science Fiction**. Nova York: St. Martin's Press, 1993.

COLEMAN, Robin R. Means. **Horror Noire: a representação negra no cinema de terror**. Rio de Janeiro: DarkSide Books. 2019

CSICSERY-RONAY JR, Istvan. Cyberpunk and Neuromanticism. In: McCAFFERY, Larry (Org.). **Storming The Reality Studio: a casebook of cyberpunk and postmodern fiction**. Durham & London: Duke University Press, 1991, p. 182-193. Edição do Kindle.

CURI, Pedro. *Fan arts, fan fics e fan films*: o consume dos fãs e a criação de uma nova cultura. In: BAMBA, Mahomed (org.). **A recepção cinematográfica: teoria e estudos de casos**. Salvador: EDUFBA, 2013, p. 207-226.

DANNER, Fernando. Michel Foucault: da anátomo-política do corpo humano à biopolítica da espécie humana. **Revista Filosofazer**, Passo Fundo, ano XVIII, n.34, p.59-82, 2009. Disponível em: <<http://filosofazer.ifibe.edu.br/index.php/filosofazerimpressa/article/view/148>>. Acesso em: 18 de ago. 2020.

DAVIS, Northrop. **Manga e Anime go to Hollywood: The Amazing Rapidly Evolving Relationship between Hollywood and Japanese Animation, Manga, Television, and Film**. Nova York: Bloomsbury Academic, 2016.

DE LA IGLESIA, Martin. Has Akira Always Been a Cyberpunk Comic?. **Arts**, Bazel, v. 7, n. 9, p.54-66, ago. 2019.

DENISON, Rayna. **Anime: A Critical Introduction**. London: Bloomsbury Publishing Pic, 2015.

DENISON, Rayna. Anime fandom and the liminal spaces between fan creativity and piracy. **International Journal of Cultural Studies**, California, v. 14, n. 5, p. 449–466, 2011. Disponível em: < <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1367877910394565>> Acesso em: 20 de mar. 2023.

DOI, Takeo. **The Anatomy of Dependence**. Tóquio: Kodansha International, 2010.

D'ONOFRIO, Salvatore. **Teoria do Texto 1: Prolegômenos e Teoria da Narrativa**. São Paulo: Ática: 2004.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2007.

DURÃO, Fabio Akcelrud. **O que é crítica literária?** São Paulo: Nankin Editorial, Parábola Editorial. 2016.

EBERT, Roger. **Hayao Miyazaki Interview**. 2002. Disponível em: <<https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>> Acesso em: 16 de fev. de 2024.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. 2º Ed. Coleção debates, n. 19. São Paulo: Editora Perspectiva. 1987.

ECO, Umberto. **Obra Aberta**. 8º Ed. Coleção debates, n. 4. São Paulo: Editora Perspectiva. 1991.

ECO, Umberto. **Os Limites da Interpretação**. São Paulo: Editora Perspectiva. 2010.

ECO, Umberto. Os mundos da ficção científica. In: _____. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989, p.11-37.

EISENSTEIN, Sergei M. **O Sentido do Filme**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

ESTEVES, Phellipe Marcel da Silva. **O que se pode e se deve comer: uma leitura discursiva sobre o sujeito e alimentação nas enciclopédias brasileiras**. Tese (Doutorado em Estudos da Linguagem) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal Fluminense, Instituto de Letras, Niterói, 2014.

FACINA, Adriana. **Literatura e sociedade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

FANTASTICCURSOS. **No GÓTICO URBANO a CIDADE é mais do que se imagina**. YouTube, 23 de maio de 2022. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=_kgu5v4JxGs>. Acesso em: 18 de maio de 2023.

FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger. **Cyberspace Cyberbodies Cyberpunk**. Londres: Sage, 1996.

FERREIRINHA, Isabela Maria Nunes; RAITZ, Tânia Regina. As relações de poder em Michel Foucault: reflexões teóricas. **Revista de Administração Pública**, Rio de Janeiro, v. 44, n. 2, p. 367-383, 2010.

FERNANDES, Fábio. **A Construção do Imaginário Cyber: William Gibson, criador da cibercultura**. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2006.

FILHO, Ciro Marcondes. Paixão, Erotismo e Comunicação: Contribuições de um Filósofo Maldito, Georges Bataille. **Hypnos**, São Paulo, n. 21, p. 208-230, 2008.

FISHER, Mark. **Realismo Capitalista: é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo?** São Paulo: Autonomia Literária, 2022.

FLOREA, Marius. The Cyberpunk Dystopia as a Reflection on Late Capitalism. **Journal for Social Media Inquiry**, [S. l.], v. 2, n. 1, p. 63-74, 2020. Disponível em: <<https://lumenpublishing.com/journals/index.php/jsmi/article/view/3215>>. Acesso em: 6 jun. 2022.

FOUCAULT, Michel. **A Arqueologia do Saber**. 8º Ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2013.

FOUCAULT, Michel. **A Ordem do Discurso**. 3º Ed. São Paulo: Edições Loyola, 1996.

FOUCAULT, Michel. Como se exerce o poder? In: DREYFUS, Hubert.; RABINOW, Paul. **Michel Foucault, uma trajetória filosófica**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade I: a vontade de saber**; tradução de Maria Thereza da Costa e J. A. Guilhon Albuquerque. 22. ed. Rio de Janeiro: Graal, 2012.

FOUCAULT, Michael. **Vigiar e Punir: O nascimento da prisão**. Rio de Janeiro: Vozes. 2004.

- FREUD, Sigmund. O ego e o Id. In: _____. **Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago, 2006. v. 19, p. 13-80. (a)
- FREUD, Sigmund. Sobre o narcisismo: uma introdução. In: _____. **Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago, 2006. v. 14, p.75-108. (b)
- GAARDER, Jostein; HELLERN, Victor; NOTAKER, Henry. **O livro das religiões**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- GARCÍA CANCLINI, Néstor. **A Globalização Imaginada**. São Paulo: Iluminuras, 2003.
- GARCÍA CANCLINI, Néstor. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. 3º Ed. São Paulo: Edusp, 2008
- GENETTE, Gérard. **Discurso da Narrativa**. Lisboa: Arcádia, 1979.
- GROESTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. 1º Ed. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015.
- GOMEL, Elana. The cyberworld is (not) flat: Cyberpunk and globalization. In: McHALE, Brian; PLATT, Len (Ed.). **The Cambridge History of Postmodern Literature**. Cambridge: Cambridge University Press, 2016. p. 353-368.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11º Ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.
- HALL, Stuart. **Da Diáspora: Identidades e mediações culturais**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.
- HAN, Byung-Chul. **A Crise da Narração**. Petrópolis: Editora Vozes, 2023.
- HAN, Byung-Chul. **Filosofia do Zen-Budismo**. Petrópolis: Editora Vozes, 2019.
- HAN, Byung-Chul. **Hiperculturalidade: cultura e globalização**. Petrópolis: Editora Vozes, 2021.
- HANH, Thich Nhat. **A essência dos ensinamentos de Buda**. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.
- HARAWAY, Donna J. Manifesto ciborgue: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: TADEU, Tomaz (org.). **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. 2º Ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2000, p. 33-118.
- HAYLES, N. Katherine. **How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics**. Chicago: The University Of Chicago Press, 1999.
- HENG, Yee-Kueng. Beyond 'kawaii' pop culture: Japan's normative soft power as global trouble-shooter. **The Pacific Review**, Warwick, v. 27, n. 2, p.169-192, 2015. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09512748.2014.882391>> Acesso em: 12 out. 2022.
- HEUSER, Sabine. **Virtual geographies. Cyberpunk at the intersection of the postmodern and science fiction**. Amsterdam: Rodopi, 2003.
- HJAVARD, Stig. Midiatização: conceituando a mudança social e cultural. **MATRIZES**, São Paulo, V. 8, n. 1, p. 21-44, jan./jun., 2014.

HOLLINGER, Veronica. Cybernetic deconstructions: cyberpunk and postmodernism. In: McCAFFERY, Larry (org.). **Storming the reality studio: a casebook of cyberpunk and postmodern fiction**. Durham & London: Duke University Press. 1991. p. 203-218. Edição do Kindle.

HOLLINGER, Veronica. Retrofitting *Frankenstein*. In: MURPHY, Graham J.; VINT, Sherryl (orgs). **Beyond Cyberpunk: New critical perspectives**. New York: Routledge, 2010, p.216-237. [e-book].

HUANG, Betsy; NIU, Greta A.; ROH, David S. Techno-Orientalism: An Introduction. In: _____ (org.). **Techno-Orientalism: Imagining Asia in Speculative Fiction, History and Media**. New Jersey: Rutgers University Press. 2015 [Edição do Kindle]

IANNI, Octavio. **Enigmas da Modernidade**. 3º Ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira. 2003.

IANNI, Octavio. Globalização e Transculturação. **Revista de Ciências Humanas**, Florianópolis, v. 14, n.20, p.139-170, jan., 1996.

IANNI, Octavio. **Teorias da Globalização**. 9º Ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira. 2001.

IGARASHI, Yoshikuni. **Corpos da Memória: Narrativas do Pós-Guerra na Cultura Japonesa (1945 – 1970)**. São Paulo: Annablume, 2011.

ILINA, Olga. Rethinking Dystopia: The Influence of W. Gibson's *Neuromancer* on Japanese Cyberpunk. **Journal of International and Advanced Japanese Studies**, Tsukuba, v. 13, p. 129-141, mar. 2021.

ISSHIKI, Jaqueline Naomy; MIYAZAKI, Silvio Yoshiro Mizuguchi. Soft Power como Estratégia de Marketing: A manifestação da cultura pop japonesa no Brasil. **Estudos Japoneses**, São Paulo, n. 36, p. 59-70, 2016. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/ej/article/view/127690/124716>> Acesso em: 8 de nov. 2022.

IWABUCHI, Koichi. **Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism**. Durham, N.C.: Duke University Press, 2002.

IWABUCHI, Koichi. Pop-culture diplomacy in Japan: soft power, nation branding and the question of 'international cultural exchange'. **International Journal of Cultural Policy**, Warwick, v. 21, n. 4, p. 419-432, 2015. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10286632.2015.1042469>> Acesso em: 12 de out. 2022.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2º Ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, Henry. **Fans, Bloggers and Gamers: Exploring Participatory Culture**. New York: New York University Press, 2006.

JENKINS, Henry. **Transmedia 202: Further Reflections**. Confessions of an Aca-Fan: the Official Weblog of Henry Jenkins, 31 jul. 2011. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html>. Acesso em: 19 abr. 2022.

KATŌ, Shūichi. **Tempo e espaço na cultura japonesa**. São Paulo: Estação Liberdade, 2012.

KAWAI, Hayao. **A Psique Japonesa: Grandes temas dos contos de fadas japoneses**. São Paulo: Paulus, 2007.

KELLNER, Douglas. **A Cultura na Mídia - Estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru: EDUSC, 2001.

KELLY, William. **Fanning the Flames: Fans and Consumer Culture in Contemporary Japan**. Albany: State University of New York Press, 2004.

KELTS, Roland. **Japanamerica**. New York: Palgrave, 2006.

KING, Stephen. **Dança Macabra: O terror no cinema e na literatura dissecado pelo mestre do gênero**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

KOGAN, Gabriel. **O Zen como Ideologia: Genealogias da Arte Japonesa nos Debates sobre Tradição**. Japan Foundation, São Paulo, 18 de janeiro de 2024. Disponível em <<https://fjosp.org.br/estudos-japoneses/artigo/o-zen-como-ideologia-genealogias-da-arte-japonesa-nos-debates-sobre-a-tradicao/>> Acesso: 19 de janeiro de 2024

KROKER, Arthur; KROKER, Marilouise. Johnny Mnemonic: The Day Cyberpunk Died. **CTHEORY**. [1996]. Disponível em: <<https://journals.uvic.ca/index.php/ctheory/article/view/14854/5725>> Acesso em: 02 mai. 2023.

KUSANO, Darci. **O Que é o Teatro Nô**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

KUSANO, Darci. **Os Teatros Bunraku e Kabuki: Uma Visada Barroca**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1993.

KWOK, Sze Hang; COPPOOLSE, Anneke. Hues on a Shell: Cyber-Dystopia and the Hong Kong Façade in the Cinematic City. **WiderScreen Journal**. Turku, p. [S/N] Jun, 2018.

LAI, Karyn L. **Introdução à Filosofia Chinesa**. Santana: Madras, 2020.

LANDON, Brooks. Bet On It: Cyber/video/punk performance. In: McCAFFERY, Larry (Org.). **Storming The Reality Studio: a casebook of cyberpunk and postmodern fiction**. Durham & London: Duke University Press, 1991, p.239-244. Edição do Kindle.

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura: um conceito antropológico**. 14 Ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

LE GUIN, Ursula K. The Carrier Bag Theory of Fiction. In: **Dancing at the Edge of the World**. New York: Groove Press, 1989, p. 165-170.

LE GUIN, Ursula K. **The Language of the Night: Essays on fantasy and science fiction**. Nova York: Ultramarine publishing, 1979.

LEARY, Timothy. The Cyberpunk: The Individual as Reality Pilot. In: McCAFFERY, Larry (Org.). **Storming The Reality Studio: a casebook of cyberpunk and postmodern fiction**. Durham & London: Duke University Press, 1991, p. 245-258. Edição do Kindle.

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

- LEMOS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 5ª edição; Porto Alegre: Sulina, 2010
- LEMOS, André; LÉVY Pierre. **O Futuro da Internet: em direção a uma ciberdemocracia planetária**. 2ª edição; São Paulo: Paulus, 2010.
- LEVI, Antonia. The Americanization of Anime and Manga: Negotiating Popular Culture. In: BROWN, Steven T. (Org.). **Cinema Anime: Critical Engagements with Japanese Animation**. New York: MACMILLAN, 2006. p. 43–54.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. **A Outra Face da Lua: escritos sobre o Japão**. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. **O Pensamento Selvagem**. Campinas: Papirus, 2021.
- LIMA, Homero Luís Alves de. **Do corpo-máquina ao corpo informação: o pós-humano como horizonte biotecnológico**. 2004. 332 f. Tese (Doutorado em Sociologia) — Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, p.332. 2004.
- LOPES, Emília Mendes. **O Discurso Ficcional: uma tentativa de definição**. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos) — Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, p.134. 2000.
- LOW, Morris. Technological culture. In: SUGIMOTO, Yoshio (Ed.). **Modern Japanese Culture**. Melbourne: Cambridge University Press, 2009. p. 130-146.
- LOZANO-MÉNDEZ, Artur. Techno-orientalism in East-Asian Contexts: Reiteration, Diversification, Adaptation. In: TELMISSANY, May; SCWARTZ, Stephanie Tara (eds.). **Counterpoints: Edward Said's Legacy**. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing. 2010. p.185-210.
- LUYTEN, Sônia Bibe. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2001.
- MADDOX, Tom. **After the Deluge: cyberpunk in the 80's and 90's**. [s.d] Disponível em: <http://www.ecn.org/settorecyb/txt/tom_maddox_sul_cyberpunk.html> Acesso em: 20 de maio de 2023.
- MARIANI, Bethania. Sujeito e discurso contemporâneos. In: INDURSKY, Freda; FERREIRA, Maria Cristina Leandro; MITTMANN, Solange. (Orgs.). **O discurso na contemporaneidade: materialidades e fronteiras**. São Carlos: Claraluz, 2009.
- MARTEL, Frédéric. **Mainstream – A guerra global das mídias e das culturas**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos Meios às Mediações: Comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Ofício de Cartógrafo – Travessias latino-americanas da comunicação na cultura**. São Paulo: Edições Loyola, 2004.
- MARTINO, Luís Mauro Sá; MARQUES, Ângela Cristina Salgueiro. “Definindo a cultura pop: uma trilha política”. In: **Política, Cultura Pop e Entretenimento: O improvável encontro que está transformando a democracia contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2022. Edição do Kindle. p. 2-15

MARTINS, Ana Amélia Lages; MARTELETO, Regina Maria. Cultura, ideologia e hegemonia: Antonio Gramsci e o campo de estudos da informação. **InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação**, Ribeirão Preto, v. 10, n. 1, p. 5-24, mar./ago. 2019. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/incid/article/view/148808/153394>>. Acesso em: 16 de maio 2023.

MATTHEW, Roberts. **Japanese Science Fiction: A view of a changing society**. New York: The Nissan Institute/Routledge, 1989.

MATTOS, Antônio Carlos Gomes de. **A Outra Face de Hollywood: Filme B**. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

MAZZOLA, Renan Belmonte; GREGOLIN, Maria do Rosário Valencise. A análise do discurso diante de estranhos espelhos: visualidade e (inter)discursividade na pintura. **Bakhtiniana. Revista de Estudos do Discurso**, [S. l.], v. 8, n. 2, p. 157–176, 2013. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/bakhtiniana/article/view/13865>>. Acesso em: 26 out. 2022.

McCAFFERY, Larry. An interview with William Gibson. In: _____ (org.). **Storming The Reality Studio: a casebook of cyberpunk and postmodern fiction**. Durham & London: Duke University Press, 1991a, p. 263-285. Edição do Kindle.

McCAFFERY, Larry. Introduction: The Desert of the Real. In: _____ (org.). **Storming The Reality Studio: a casebook of cyberpunk and postmodern fiction**. Durham & London: Duke University Press, 1991a, p. 1-16. Edição do Kindle.

McHALE, Brian. **Postmodernist Fiction**. Londres & Nova York: Routledge, 1987.

McHALE, Brian. Towards a Poetics of Cyberpunk. In: MURPHY, Graham J.; VINT, Sherryl (Orgs). **Beyond Cyberpunk: New critical perspectives**. New York: Routledge, 2010, p. 20-47. [e-book].

MELLO, Cristina, **O Ensino da Literatura e a Problemática dos Gêneros Literários**. Coimbra: Almedina, 1998.

MENDLESOHN, Edward James; MENDLESOHN; Farah. Fiction and the Future. In: SLAUGHTER, Richard (org.). **The Knowledge Base of Futures Studies, Vol. 1. Foundations**. Kew: The Future Studies Center, 1996. p.148-161.

MIGLIORIN, Cezar. O dispositivo como estratégia narrativa. In: ANAIS DO 14º ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 2005, Niterói. **Anais eletrônicos...** Campinas, Galoá, 2005. Disponível em: <<https://proceedings.science/compos/compos-2005/trabalhos/o-dispositivo-como-estrategia-narrativa?lang=pt-br>> Acesso em: 10 nov. 2022.

MOLINÉ, Alfons. **O grande livro dos mangás**. 1 Ed. São Paulo: Editora JBC, 2005.

MORENO, Horacio. **Cyberpunk: más allá de Matrix**. Barcelona: Circuito Latino, 2003.

MOTA, Caroline Capdeville; SIMÃO, Laís Pessanha. Destino Manifesto: impulso ou obstáculo para a formação da nação? **Revista Mundo Livre**, Campo dos Goytacazes, v. 4, n.2, p. 102-116, ago/dez 2018.

NAKAMURA, Akinori; TOSCA, Susana. The origin of the media mix in Japan in a media ecological perspective: examining the situation from 1915 to 1945. **Journal of College of Image, Arts and Sciences**, Kyoto, v. 14, n.13, p.31-54, mar 2020.

NAPIER, Susan J. **Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation**. Nova York, PalgraveMacmillan, 2005.

NAPIER, Susan J. Panic Sites: The Japanese Imagination of Disaster from Godzilla to Akira. **Journal of Japanese Studies**, Seattle, v.19, n.2, p.327-351. 1993.

NAYAR, Pramond K. Popular cybercultures – Cyberpunk. In: _____. **An Introduction to new media and cybercultures**. Oxford: WileyBlackwell, 2010. p. 36-41.

NEWMAN, Kim. Ficção científica. In. KEMP, Philip. **Tudo Sobre Cinema**. Rio de Janeiro: Sextante, 2011, p. 290-293.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de Cinema II: Géneros Cinematográficos**. Covilhã: LabCom Books, 2010.

NUNES, Gabriel Pinto. As Primeiras Interpretações do Giri para o Ocidente. **PÓLEMOS – Revista de Estudantes de Filosofia da Universidade de Brasília**, Brasília, v. 1, n. 1, p. 86–103, 2012. Disponível em: < <https://periodicos.unb.br/index.php/polemos/article/view/11484>>. Acesso em: 20 jun. 2023.

ODIN, Roger. A questão do público: uma abordagem semiopragmática. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org.). **Teoria contemporânea do cinema: documentário e narrativa ficcional**. Vol. 2. São Paulo: Editora SENAC, 2005, p.27-45.

OKANO, Michiko. Ma: a estética do “entre”. **Revista USP**. São Paulo, n. 100, p. 150-164. Dezembro/Janeiro/Fevereiro, 2013-2014.

OKUYAMA, Yoshiko. **Japanese Mythology in Film: A Semiotic Approach to Reading Japanese Film and Anime**. Lanham: Lexington Books, 2015.

OLIVEIRA, Fátima Régis. Ficção Científica: uma narrativa da subjetividade homem-máquina. **Contracampo**, Niterói, n. 9, p.177-198, 2003.

ORLANDI, Eni Puccinelli. **Análise de Discurso – Princípios & Procedimentos**. Campinas: Pontes, 1999.

ORLANDI, Eni Puccinelli. **Terra à vista – discurso do confronto: velho e novo mundo**. Campinas: Editora da Unicamp, 2008.

ORTIZ, Renato. **O Próximo e o Distante – Japão e Modernidade-Mundo**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2000.

PAREYSON, Luigi. **Os Problemas da Estética**. São Paulo: Martins Fontes, 2001

PARK, Jane Chin Hyun. **Orientalism in U.S. Cyberpunk Cinema from Blade Runner to The Matrix**. Tese (Doutorado em Filosofia), The University of Texas, Austin, p.332. 2004.

PARK, Jane Chin Hyun. Stylistic Crossings: Cyberpunk Impulses in Anime. **World Literature Today**, Norman, v.79, n.3, p. 60-63. 2005.

PARK, Jane Chin Hyun. **Yellow future: oriental style in Hollywood Cinema**. Minneapolis: University of Minnesota Press. 2010. Edição do Kindle.

PÊCHEUX, Michel. Delimitações, inversões e deslocamentos. In: **Cadernos de Estudos Linguísticos**. Campinas, n. 19, p. 7-24, 1990.

PÊCHEUX, Michel. **Semântica e Discurso: uma crítica à afirmação do óbvio**. 4 Ed. Campinas, SP: Ed. da UNICAMP, 2009.

PÊCHEUX, Michel. **O Discurso: estrutura ou acontecimento**. 6 Ed. Campinas: Pontes, 2012.

PEREIRA, Ilíada Damasceno. Cultura pop Japonesa no Brasil. **Temática**, João Pessoa, v. 13, n. 8, p. 46-59, 2017. Disponível em: <<https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/tematica/article/view/35730>>. Acesso em: 28 de abril de 2018.

PERSON, Lawrence. Notes towards a post-cyberpunk manifesto. **Slashdot**. 09 out. 1999. Disponível em: <<https://news.slashdot.org/story/99/10/08/2123255/notes-toward-a-postcyberpunk-manifesto>> Acesso em: 19 fev. 2023.

PIASSI, Luís Paulo de Carvalho. O Segredo de Arthur Clarke: Um modelo semiótico para tratar questões sociais da ciência usando a ficção científica. **Revista Ensaio**, Belo Horizonte, V. 14, n. 1, p. 209-226, 2012.

PIRES, Ricardo Sorgon. O Nihonjinron e o Mito do Excepcionalismo Japonês (1950-1980). In: Congresso Internacional de História, 8., 2017, Maringá. **Anais [...]**. Maringá, Paraná. 2017. p. 1673-1681.

QUADRINHOS NA SARJETA. **A BUSCA PELA FELICIDADE VAI DESCAMBAR EM FASCISMO? A polêmica performance de SHIN KAMEN RIDER**. YouTube, 8 de agosto de 2023. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=8KQqGYHXT1s>>. Acesso em: 8 de agosto de 2023.

QUADRINHOS NA SARJETA. **NEOXAMANISMO, ANTROPOFAGIA, BD\$M... A verdade sobre JUJUTSU KAISEN**. YouTube, 9 de março de 2024a. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=9ZA9EZcEc4s>>. Acesso em: 9 de março de 2024.

QUADRINHOS NA SARJETA. **O QUE É ERRO-GURO? O repugnante mangá de Suehiro Marou**. YouTube, 13 de julho de 2021. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=dH1AXBNqRHw>>. Acesso em: 14 de setembro de 2022.

QUADRINHOS NA SARJETA. **O TRAUMA COLETIVO DA INTERNET e as profecias de Serial Experiments Lain**. YouTube, 16 de março de 2024b. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=PfGOGXIpoJo>>. Acesso em: 16 de março de 2024.

RAJEWSKY, Irina O. Border Talks: The Problematic Status of Media Borders in the Current Debate about Intermediality. In: ELLESTRÖM, Lars (ed.). **Media Borders, Multimodality and Intermediality**. Houndmills, Basingstoke/New York, NY: Palgrave Macmillan, 2010, p. 51-58.

RAJEWSKY, Irina O. Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. **Intermedialités: histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques/Intermedialities: history and theory of the arts, literature and techniques**.

Montréal, n. 6, p. 43-64, 2005. Disponível em: <https://id.erudit.org/iderudit/1005505ar>. Acesso em: 30 de abril de 2022.

RAJEWSKY, Irina O. Potential Potentials of Transmediality: The media blindness of (classical) narratology and its implications for transmedial approaches. In: Toro, Afonso de (ed.). **Translatio: Transmedialite et transculturalite en litterature, peinture, photographie et au cinema**. Paris: L'Harmatta, 2013, p.17-36.

RAMOS, Thaís Valim; FERREIRA, Maria Cristina Leandro. Para além de rituais e costumes: o que podemos dizer sobre a noção de cultura em análise do discurso? **Estudos da Língua(gem)**. Vitória da Conquista, v. 14, n. 2, dez. 2016.

RANCIÈRE, Jacques. **A Partilha do Sensível**. São Paulo: Editora 34, 2005.

RANCIÈRE, Jacques. **O Desentendimento – política e filosofia**. São Paulo: Editora 34, 1996.

RANCIÈRE, Jacques. **O Espectador Emancipado**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

REBLIN, Iuri Andréas. A Cultura Pop Chegou à Academia. E Agora? In: MACHADO, Renato Ferreira; REBLIN, Iuri Andréas; WESCHENFELDER, Gelson. **Vamos falar sobre quadrinhos? Retratos teóricos a partir do Sul**. Leopoldina: Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial, 2016. p. 11-34.

REIS, Lucas Bernardo. **A relação de apropriação do corpo nos quadrinhos e no cinema de ficção científica cyberpunk nos Estados Unidos e Japão**. Orientador: Ricardo Jorge de Lucena Lucas. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza. 2020.

REGEV, Motti. **Pop-rock Music: Aesthetic Cosmopolitanism in Late Modernity**. Cambridge: Polity Press. 2013.

RICŒUR, Paul. **Interpretação e Ideologia**. Rio de Janeiro: Francisco Alves Editora, 1990.

ROBERTS, Adam. **A Verdadeira História da Ficção Científica: Do preconceito à conquista das massas**. 2º Ed. São Paulo: Seoman, 2018

RODRIGUEZ-ALCALÁ, Carolina. Entre o espaço e seus habitantes. In: ORLANDI, Eni Puccinelli. **Para uma enciclopédia da cidade**. Campinas: Pontes, Labeurb/Unicamp, 2003.

SAID, Edward W. **Cultura e Imperialismo**. São Paulo: Companhia de Bolso, 2011.

SAID, Edward W. **Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

SAMOYAUULT, Tiphaine. **A Intertextualidade**. São Paulo: Aderaldo & Rothschild, 2008.

SANDERS, Leonard Patrick. **Postmodern Orientalism: William Gibson, Cyberpunk and Japan**. Tese (Doutorado em Filosofia) — Massey University, Palmestorn North, p.309. 2000.

SATO, Cristiane Akume. **Japop: O poder da cultura pop japonesa**. São Paulo: NSP-Hakkosha. 2007.

SATO, Kumiko. How information technology has (not) changed feminism and Japanism: cyberpunk in the Japanese context. **Comparative Literature Studies: cybernetic readings**. Filadélfia v. 41, n.3, p. 335-354, 2004.

SEARLE, John Rogers. Mentas, cérebros e programas. Tradução: Cléa Regis de Oliveira. In: TEIXEIRA, João de Fernandes (Org.). **Mentas, Máquinas e Consciência: uma introdução à filosofia da mente**. São Carlos: Editora UFSCar, 1997.

SFEZ, Lucien. **A saúde perfeita: crítica de uma nova utopia**. São Paulo: Edições Loyola, 1995.

SHINER, Lewis. Confessions of an Ex-Cyberpunk. **The New York Times**. 17 jan. 1991. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/1991/01/07/opinion/confessions-of-an-excyberpunk.html>> Acesso em: 02 mai. 2023

SHOJI, Rafael. **Zen, Robôs e Inteligência Artificial**. Japan Foundation, São Paulo, 18 de março de 2024. Disponível em <<https://fjisp.org.br/estudos-japoneses/artigo/zen-robos-e-inteligencia-artificial/>> Acesso: 30 de março de 2024

SILVA, Alexandre Meireles da. **O Admirável Mundo Novo da República: O Nascimento da Ficção Científica Brasileira no Começo do Século XX**. Tese (Doutorado em Ciência da Literatura) — Faculdade de Letras, Universidade Federal do Rio de Janeiro, p.193. 2008.

SILVEIRA JÚNIOR, Adilson Aquino. Ideologia, consciência social e hegemonia na obra de Antonio Gramsci. **Emancipação**, Ponta Grossa, v. 13, n. 1, p. 23–37, 2014. Disponível em: <<https://revistas.uepg.br/index.php/emancipacao/article/view/3361>>. Acesso em: 16 de maio 2023.

SOARES, Thiago. Abordagens teóricas para estudos sobre cultura pop. **Logos**, v. 2, n. 24, p.138-153, 2014.

STALLONI, Yves. **Os Gêneros Literários**. 2º Ed. Rio de Janeiro: Difel, 2003.

STAM, Robert. **A Literatura Através do Cinema: Realismo, magia e a arte da adaptação**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

STANDISH, Isolde. Akira, Postmodernism and Resistance. In: MARTINEZ, Dolores. **The world of Japanese popular culture gender, shifting boundaries and global cultures**. New York: Cambridge University Press, 2003. p. 56-74.

STEINBERG, Marc. **Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan**. Estados Unidos: University of Minnesota Press. 2012. [edição Kindle]

STERLING, Bruce. **Cyberpunk in the Nineties**. [1998] Disponível em: <<http://www.streettech.com/bcp/BCPtext/Manifestos/CPIInThe90s.html#navPanel>> Acesso em: 20 de maio de 2023.

STERLING, Bruce. *Preface from Mirrorshades*. In: McCAFFERY, Larry (Org.). **Storming The Reality Studio: a casebook of cyberpunk and postmodern fiction**. Durham & London: Duke University Press, 1991, p. 343-348. Edição do Kindle.

STIEGLER, Bernard. **Da Miséria Simbólica: I. A era hiperindustrial**. Lisboa: Orfeu Negro, 2018.

SODRÉ, Muniz. **A Ciência do Comum: Notas para o método comunicacional**. Petrópolis: Vozes, 2014.

- SODRÉ, Muniz. **A ficção do tempo: Análise da narrativa de Science-Fiction**. Petrópolis: Vozes, 1973.
- SOUSANIS, Nick. **Desaplanar**. São Paulo: Veneta, 2015.
- SUVIN, Darko. **Positions and Suppositions in Science Fiction**. Londres: Macmillan, 1988.
- SUZUKI, Eiko. **Nô Teatro Clássico Japonês**. São Paulo: Editora do Escritor, 1977.
- TAILLANDIER, Denis. New Spaces for Old Motifs? The Virtual Worlds of Japanese Cyberpunk. **Arts**, Bazel, v. 7, n. 9, p. 67-81, ago. 2019.
- TANIZAKI, Jun'ichirō. **Em louvor da sombra**. Tradução de: Leiko Gotoda. São Paulo: Penguin Classics, Companhia das Letras, 2022.
- TATSUMI, Takayuki. **Full Metal Apache: Transitions Between Cyberpunk Japan and Avant-Pop America**. London: Duke University Press, 2006.
- TATSUMI, Takayuki. The Japanese Reflection of Mirrorshades. In: McCAFFERY, Larry (Org.). **Storming The Reality Studio: a casebook of cyberpunk and postmodern fiction**. Durham & London: Duke University Press. 1991, p.366-372. Edição do Kindle.
- TATSUMI, Takayuki. Transpacific Cyberpunk: Transgeneric Interactions between Prose, Cinema, and Manga. **Arts**, Bazel, v. 7, no. 9, p.100-110, ago. 2019.
- TCHEN, John Kuo Wei; YATES, Dylan. **Yellow Peril!: An Archive of Anti-Asian Fear**. Londres: Verso, 2014.
- THE PERVERT'S GUIDE TO IDEOLOGY. Direção de Sophie Finnes. Nova York: Zeitgeist Films, 2012.
- TODOROV, Tzvetan. **Introdução à Literatura Fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- TODOROV, Tzvetan. **Os Gêneros do Discurso**. São Paulo: Editora Unesp Digital, 2019.
- VALLE, Cléa Fernandes; TELLES, Verônica. O mito do conceito de herói. **Revista Eletrônica do ISAT**, Rio de Janeiro, v. 2, nº 1, p. 1-6, dez. 2014
- VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor: estrutura mítica para escritores**. São Paulo: Aleph, 2015.
- VOLÓCHINOV, Valetin. **Marxismo e filosofia da linguagem: Problema fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem**. 2º Ed. São Paulo: Editora 34, 2018.
- WEBER, Max. A objetividade do conhecimento nas ciências sociais. In: COHN, Gabriel (Org.). **Weber – Sociologia**. Coleção Grandes Cientistas Sociais, 13. São Paulo: Ática, 1999, p. 79-127.
- WELLE, Deutsche. Japonês luta pelo direito de amar personagem fictícia. **G1**, São Paulo, 19 de setembro de 2023. Disponível em: <<https://g1.globo.com/mundo/noticia/2023/09/19/japones-luta-pelo-direito-de-amar-personagem-ficticia.ghtml>>. Acesso em: 02 de junho de 2024.
- WOLF, Mark J. P. **Building Imaginary Worlds — Theory and History of Subcreation**. New Your: Routledge, 2012.

WONG, Kim Yuen. On the Edge of Spaces: “Blade Runner”, “Ghost in the Shell”, and Hong Kong’s Cityscape. **Science Fiction Studies**, vol. 27, n. 1, p. 1-21, mar. 2000.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e transparência**. 3ª Ed. São Paulo: Paz e Terra. 2005.

YAMACHIRO, José. **Pequena História do Japão**. São Paulo: Herder, 1964.

YOSHIMI, Shunya. ‘America’ as desire and violence: Americanization in postwar Japan and Asia during the Cold War. Tradução para inglês: David Buist. **Inter-Asia Cultural Studies**, v. 3, n. 3, p. 433-450, 2003. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/1464937032000143797> > Acesso em: 18 de jun. 2023.

ŽIŽEK, Slavoj. **Eles Não Sabem o Que Fazem – O sublime objeto da ideologia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

ŽIŽEK, Slavoj. O espectro da ideologia. In: **Um mapa da ideologia**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1999.

OBRAS CITADAS

Literatura

- BALLARD, J. G. **Crash**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- BETHKE, Bruce. **Cyberpunk**. 1983. Disponível em: <<https://www.infinityplus.co.uk/stories/cpunk.htm>>. Acesso em 26 de mar. 2020.
- BURROUGHES, Edgar Rice. **Uma Princesa de Marte**. São Paulo: Aleph, 2020.
- CADIGAN, Pat. **Tea from an Empty Cup**. Londres: Gollancz, 2011. Edição Kindle.
- CLARCK, Arthur C. **2001 – uma odisseia no espaço**. São Paulo: Aleph, 2020.
- DAZAI, Osamu. **Declínio de um homem**. São Paulo: Estação Liberdade, 2024.
- DICK, Philip K. **Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?** São Paulo: Aleph, 2014.
- DICK, Philip K. **O Homem Duplo**. São Paulo: Aleph, 2020.
- DICK, Philip K. **Ubik**. São Paulo: Aleph, 2019.
- FAWCETT, Fausto. **Santa Clara Poltergeist**. Rio de Janeiro: Editora Eco, 1990.
- FINNEY, Jack. **Invasores de Corpos**. Rio de Janeiro: Darkside, 2020.
- FITZGERALD, F. Scott. **O Grande Gatsby**. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2011.
- GIBSON, William; STERLING, Bruce. **A Máquina Diferencial**. São Paulo: Aleph, 2015.
- GIBSON, William. **Count Zero**. São Paulo: Aleph, 2017.
- GIBSON, William. **Idoru**. New York: Berkley, 2020.
- GIBSON, William. **Mona Lisa Overdrive**. São Paulo: Aleph, 2017.
- GIBSON, William. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 2016.
- GIBSON, William. The Gernsback Continuum. In: **Burning Chrome**. Southlake: Gateway, 2017. Edição Kindle.
- HEBERT, Frank. **Duna**. São Paulo: Aleph, 2017.
- HUXLEY, Aldous. **Admirável Mundo Novo**. Rio de Janeiro: Biblioteca Azul, 2014.
- ITOH, Project. **Genocidal Organ**. San Francisco: Haikasoru/VIZ Media, 2012.
- ITOH, Project. **Harmony**. San Francisco: Haikasoru/VIZ Media, 2010. Edição do Kindle.
- JOYCE, James. **Ulisses**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2022.
- KAFKA, Franz. **O Processo**. São Paulo: Companhia de Bolso, 2004.
- KOMATSU, Sakyō. **Nippon Apacchi-zoku**, Tóquio: Kadokawa Shoten, 1971.

NETO, Coelho. O Filtro de Fausto. In: **Mesulina e outros contos**. São Paulo: Melusine Press, 2023. p. 40-43.

PLUTARCO. **Sobre a Face Visível no Orbe da Lua**. Tradução: MOTA, Bernado. 1. Ed. Coimbra: Centro de Estudos Clássicos e Humanísticos de Coimbra, 2010.

SAMÓSATA, Luciano de. **História Verdadeira**. Editora Ateliê, 2012.

SHELLEY, Mary. **Frankenstein ou o Prometeu moderno**. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2015.

STERLING, Bruce (org.). **Mirrorshades: The cyberpunk anthology**. Gettysburg: Arbor House, 1986.

STERLING, Bruce. **The Artificial Kid**. New York: Open Road Media, 2014. Edição Kindle

STEPHENSON, Neil. **Snow Crash**. São Paulo: Aleph, 2022.

TOLSTOI, Alexei. **Aelita**. Alfragide: Editorial Caminho, 1981.

VERNE, Júlio. **Da Terra à Lua**. Porto Alegre: L&PM, 2018.

VERNE, Júlio. **Vinte Mil Léguas Submarinas**. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2014.

WELLS, H. G. **A Guerra dos Mundos**. Rio de Janeiro: Suma das Letras, 2016.

WELLS, H. G. **A Ilha do Doutor Moreau**. Bauru: Via Leitura, 2018.

Quadrinhos

AKIRA. São Paulo: JBC, vol. 1-6, 2022-2023.

ANGEL COP. Barcelona: Planeta DeAgostini Cómics.1996. Versão digitalizada.

APPLESEED. Milwaukie: Dark Horse Manga, vol. 1-4, 2014. Edição Kindle.

BATTLE ANGEL ALITA. São Paulo: JBC, vol. 1-4, 2016-2018.

BLAME! São Paulo: JBC, vol.1-10, 2017-2018.

CAPTAIN HARLOCK: THE CLASSIC COLLECTION. Los Angeles: Seven Seas, vol. 1-3, 2018-2019. Edição Kindle.

DECLÍNIO DE UM HOMEM. São Paulo: JBC, 2023.

DOMINION. Milwaukie: Dark Horse Manga, vol. 1-4, 2015. Edição Kindle.

GHOST IN THE SHELL. São Paulo: JBC. 2016.

KAMEN RIDER. São Paulo: NewPop, vol.1-3, 2021.

TRANSMETROPOLITAN. New York: Vertigo, vol.1, 2012. Edição Kindle.

Audiovisual

2001: UMA ODISSEIA NO ESPAÇO. Direção de Stanley Kubrick. Estados Unidos da América; Reino Unido: MGM, 1968.

A IDADE DA TERRA. Direção de Glauber Rocha. Brasil: Embrafilme, 1980.

A MULHER NA LUA. Direção de Fritz Lang. Alemanha: UFA, 1929.

AELITA, A RAINHA DE MARTE. Direção de Yavok Protazanov. União Soviética: Mezhrabpom-Rus, 1924.

AKIRA. Direção de Ōtomo Katsuhiro. Japão: TMS Entertainment, 1988.

AKUDAMA DRIVE [Série de animação]. Criação de Kodaka Kazutaka. Japão: Pierrot., 2020. son, color.

ANATOMIA EXTINCTION. Direção de Nishimura Yoshiro. Japão: Nishimura Feature Productions, 1995.

ANGEL COP [Série de animação]. Criação de Itano Ichirō. Japão: DAST., 1989-1994. son, color.

ANGEL'S EGG. Direção de Oshii Mamoru Oshii. Japão: Studio Deen, 1985.

APPLESEED [Série de animação]. Criação de Masamune Shirō. Japão: Gainax., 1998. son, color.

ARMITAGE III [Série de animação]. Direção de Ochi Hiroyuki. Japão: AIC., 1995. son, color.

ASTRO BOY [Série de animação]. Criação de Tezuka Osamu. Japão: Mushi Production, 1963-1976. son, color.

AVALON. Direção de Oshii Mamoru. Japão; Polônia: Nippon Herald Films, 2001.

BARBARELLA. Direção de Roger Vadim. França; Itália: Dino de Laurentiis Cinematografica, 1968.

BATTLE ANGEL [Série de animação]. Direção de Fukutomi Hiroshi. Japão: Madhouse, 1993. son, color.

BLADE RUNNER: BLACK LOTUS [Série de animação]. Direção de Aramaki Shinji e Kamiyama Kenji. Estados Unidos da América; Japão: Alcon Television Group, 2021-2022. son, color.

BLADE RUNNER – O CAÇADOR DE ANDRÓIDES. Direção de Ridley Scott. Estados Unidos da América; Hong Kong: Warner Bros Pictures, 1982.

BUBBLEGUM CRASH [Série de animação]. Criação de Suzuki Toshimichi. Japão: Artmic; AIC, 1991. son, color.

BUBBLEGUM CRISIS [Série de animação]. Criação de Suzuki Toshimichi. Japão: Artmic; AIC, 1987-1991. son, color.

BURST CITY. Direção de Ishii Sōgo. Japão: Toei Company, 1982.

CIDADÃO KANE. Direção de Orson Welles. Estados Unidos da América: RKO, 1941.

COWBOY BEPOP [Série de animação]. Criação de Yatate Hajime. Japão: Sunrise., 1998. son, color.

CYBER CITY OEDO 808 [Série de animação]. Criação de Mutsuki Jûzô. Japão: Madhouse, 1990-1991. son, color.

CYBERPUNK 2077. Polônia: CD Projekt Red. 2020. Jogo Eletrônico.

CYBERPUNK: EDGERUNNERS [Série de animação]. Criação de Rafał Jaki e Mike Pondsmith. Japão; Polônia: Trigger, 2022. son, color.

CYBORG. Direção de Albert Pyun. Estados Unidos da América: The Canon Group, 1989.

DANÇANDO NO ESCURO. Direção de Lars von Trier. Dinamarca: Zentropa Entertainments, 2000.

DEATH POWDER. Direção de Izumiya Shigeru. Japão: Media Mix Japan Co., 1986.

DOCTOR WHO [Seriado]. Criação de Sidney Newman, C.E. Webber e Donald Wilson. Reino Unido: BBC, 1963-. son, color.

DOMINION TANK POLICE [Série de animação]. Criação de Masamune Shirô. Japão: Gainax., 1988-1989. son, color.

ELES VIVEM. Direção de John Carpenter. Estados Unidos da América: Alive Films, 1988.

ERGO PROXY [Série de animação]. Direção de Murase Shûkô. Japão: Manglobe., 2006. son, color.

ESTRANHOS PRAZERES. Direção de Kathryn Bigelow. Estados Unidos da América: Lightstorm Entertainment, 1995.

EUROPA. Direção de Lars von Trier. Dinamarca: Det Danske Filminstitut, 1991.

FLASH GORDON. Direção De Mike Hodges. Estados Unidos da América: Starling Productions, 1980.

GHOST IN THE SHELL. Direção de Oshii Mamoru. Japão: Kodansha; Production I.G., 1995.

GHOST IN THE SHELL 2: INNOCENCE. Direção de Oshii Mamoru. Japão: Kodansha; Production I.G., 2004.

GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX [Série de animação]. Direção de Kamiyama Kanji. Japão: Production I.G., 2002-2005. son, color.

GODZILLA. Direção de Honda Ishirô. Japão: Toho, 1954.

GUNSHIP. Doom Dance (Feat. Carpenter Brut & Gavin Rossdale) [2024]. YouTube, 10 de jul. 2024. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=trF4sGKwFEQ> > Acesso em: 10 de jul. 2024.

HALLOWEEN. Direção de John Carpenter. Estados Unidos da América: Compass International Pictures, 1978.

HARMONY. Direção de Michael Arias e Nakamura Takashi. Japão: Studio 4°C, 2015.

IDOL, Billy. Shock To The System [1993]. YouTube, 10 de mar. 2009. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=lx2fZU5USus>> Acesso em: 13 de dez. 2020.

INVASORES DE CORPOS. Direção de Abel Ferrara. Estados Unidos da América: Warner Bros. Pictures, 1993.

INVASORES DE CORPOS. Direção de Philip Kaufman. Estados Unidos da América: Solofilm, 1978.

JOHNNY MNEMONIC, O CYBORG DO FUTURO. Direção de Robert Longo. Estados Unidos da América: TriStar Pictures, 1995.

KAMEN RIDER [Seriado]. Criação de Ishinomori Shotaro. Japão: Toei Company, 1971-. son, color.

MARDOCK SCRAMBLE: THE FIRST COMPRESSION. Direção de Kudō Susumu. Japão: GoHands, 2010.

MARDOCK SCRAMBLE: THE SECOND COMBUSTION. Direção de Kudō Susumu. Japão: GoHands, 2011.

MARDOCK SCRAMBLE: THE THIRD EXHAUST. Direção de Kudō Susumu. Japão: GoHands, 2012.

MATRIX. Direção de Lilly e Lana Wachowski. Estados Unidos da América: Village Roadshow Pictures, 1999.

MEGAZONE 23 [Série de animação]. Criação de Ishiguro Noboru e Hoshiyama Hiroyuki. Japão: Artland., 1985-1989. son, color.

METAL GEAR RISING: REVENGEANCE. Japão: Konami.2013. Jogo Eletrônico.

METRÓPOLIS. Direção de Fritz Lang. Alemanha: UFA, 1927.

METRÓPOLIS. Direção de Rintaro. Japão: Madhouse, 2001.

MEUS VIZINHOS, OS YAMADAS. Direção de Takahata Isao. Japão: Studio Ghibli, 1999.

MIDNIGHT EYE: GOKU [Série de animação]. Direção de Kawajiri Yoshiaki. Japão: Madhouse, 1989. son. color.

NEO TOKYO. Produzido por Toriyama Akira e Ōtomo Katsuhiro. Japão: Toei Animation, 1987.

NEON GENESIS EVANGELION [Série de animação]. Direção de Anno Hideaki. Japão: Gainax, 1995-1996. son, color.

NIRVANA. Direção de Gabriele Salvatores. Itália: Davis Film, 1997.

O HOMEM COM OS OLHOS DE RAIOS-X. Direção de Roger Corman. Estados Unidos da América: American International Pictures, 1963.

O NASCIMENTO DE UMA NAÇÃO. Direção de D. W. Griffith. Estados Unidos da América: David W. Griffith Corp., 1915.

OS JETSONS [Série de Animação]. Criação de William Hanna e Joseph Barbera. Estados Unidos da América: Hanna-Barbera, 1962-1987. son, color.

PARASITE DOLLS [Série de animação]. Criação de Suzuki Toshimichi. Japão: AIC, 2003. son, color.

PERDIDOS NO ESPAÇO [Seriado]. Criação de Irwin Allen. Estados Unidos da América: 20th Century Fox Television, 1965-1968. son, color.

PLANETA PROIBIDO. Direção de Fred McLeod Wilcox. Estados Unidos da América: MGM, 1956.

PLANO 9 DO ESPAÇO SIDERAL. Direção de Ed Wood. Estados Unidos da América: Reynolds Pictures, 1959.

PSYCHO-PASS [Série de animação]. Direção de Shiotani Naoyoshi e Motohiro Katsuyuki. Japão: Production I.G., 2012-2013. son. color.

PSYCHO-PASS 2 [Série de animação]. Direção de Shiotani Naoyoshi e Suzuki Kiyotaka. Japão: Tatsunoko Production., 2014. son. color.

ROBOCOP. Direção de Paul Verhoeven. Estados Unidos da América: Orion Pictures, 1987.

ROUJIN Z. Direção de Kitakubo Hiroyuki. Japão: Tokyo Theaters Co., 1991.

SEKAI NINJA SEN JIRAIYA [Seriado]. Direção de Tsuki Makoto. Japão: Toei Company, 1988-1989. son, color.

SERIAL EXPERIMENTS LAIN [Série de animação]. Criação de Ueda Yasuyuki. Japão: Triangle Staff, 1998. son, color.

STEINS;GATE. Japão: Nitroplus; Mages. 2009. Jogo Eletrônico.

SHIN GODZILLA. Direção de Anno Hideaki e Higuchi Shinji. Japão: Toho, 2016

SPEED RACER [Série de animação]. Direção de Sasagawa Hiroshi. Japão: Tatsunoko Production, 1967-1968. son, color.

STAR TREK [Seriado]. Criação de Gene Roddenbery. Estados Unidos da América: Paramount Global, 1966-. son, color.

STAR WARS: EPISÓDIO IV - UMA NOVA ESPERANÇA. Direção de George Lucas. Estados Unidos da América: Lucas Films, 1977.

TETSUO: O HOMEM DE FERRO. Direção de Tsukamoto Shinya. Japão: Kaijyu Theatre, 1989.

TEXHNOLYZE [Série de animação]. Direção de Hamasaki Hiroshi. Japão: Madhouse, 2003. son. color.

THE ANIMATRIX. Produzido por Lilly e Lana Wachowskis. Estados Unidos da América; Japão: Warner Home Video, 2003.

TOKYO-GA. Direção de Wim Wenders. Alemanha: Road Movies Filmproduktion, 1985.

TRONO MANCHADO DE SANGUE. Direção de Kurosawa Akira. Japão: Toho, 1957.

ULTRAMAN [Seriado]. Criação de Tsuburaya Eiji. Japão: Tsuburaya Production, 1966-1967. son, color.

VAMPIROS DE ALMAS. Direção de Don Siegel. Estados Unidos da América: Walter Wanger Productions, 1956.

VIAGEM À LUA. Direção de Georges Mèliés. França: Star Film, 1902.

VIDEODROME. Direção de David Cronenberg. Canadá: Telefilm Canada, 1983.