



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA E RELAÇÕES
INTERNACIONAIS PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
HISTÓRIA

DISSERTAÇÃO

**O FANTASMA DO FUTURO: INTERFACES TECNOLÓGICAS
NA ANIMAÇÃO JAPONESA GHOST IN THE SHELL (1995)**

GEOVANA SIQUEIRA COSTA

SEROPÉDICA
2021

UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO INSTITUTO DE
CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA E
RELAÇÕES INTERNACIONAIS PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
HISTÓRIA

O FANTASMA DO FUTURO: INTERFACES TECNOLÓGICAS NA
ANIMAÇÃO JAPONESA GHOST IN THE SHELL (1995)

GEOVANA SIQUEIRA COSTA

Sob a orientação da Prof^a. Dr^a. **Rebeca Gontijo Teixeira**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de **Mestre** no Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro. Área de concentração: Relações de poder e cultura.

SEROPÉDICA
2021

TERMO Nº 771 / 2021 - PPHR (12.28.01.00.00.49)

Nº do Protocolo: 23083.050827/2021-20

Seropédica-RJ, 15 de Julho de 2021

UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA

GEOVANA SIQUEIRA COSTA

DISSERTAÇÃO submetida como requisito parcial para a obtenção do grau de MESTRA, no Programa de Pós Graduação em HISTÓRIA, Área de Concentração em RELAÇÕES DE PODER E CULTURA DISSERTAÇÃO.

APROVADA EM 09 de julho de 2021

Conforme deliberação número 001/2020 da PROPPG, de 30/06/2020, tendo em vista a implementação de trabalho remoto e durante a vigência do período de suspensão das atividades acadêmicas presenciais, em virtude das medidas adotadas para reduzir a propagação da pandemia de Covid-19, nas versões finais das teses e dissertações as assinaturas originais dos membros da banca examinadora poderão ser substituídas por documento(s) com assinaturas eletrônicas. Estas devem ser feitas na própria folha de assinaturas, através do SIPAC, ou do Sistema Eletrônico de Informações (SEI) e neste caso a folha com a assinatura deve constar como anexo ao final da tese / dissertação.

Professora Doutora REBECA GONTIJO TEIXEIRA - orientadora - UFRRJ
Professora Doutora JANETE DA SILVA OLIVEIRA - UERJ
Professor Doutor MATEUS HENRIQUE DE FARIA PEREIRA - UFOP
Professor Doutor RODRIGO TURIN - UNIRIO

(Assinado digitalmente em 15/07/2021 18:30)

REBECA GONTIJO TEIXEIRA
PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR
DepthRI (12.28.01.00.00.00.86)
Matrícula: 1734363

(Assinado digitalmente em 15/07/2021 16:03)

MATEUS HENRIQUE DE FARIA PEREIRA
ASSINANTE EXTERNO
CPF: 037.138.746-97

(Assinado digitalmente em 22/07/2021 13:33)

RODRIGO TURIN
ASSINANTE EXTERNO
CPF: 006.659.879-60

(Assinado digitalmente em 23/07/2021 08:20)

JANETE DA SILVA OLIVEIRA
ASSINANTE EXTERNO
CPF: 936.060.527-15

Para verificar a autenticidade deste documento entre em <https://sipac.ufrrj.br/public/documentos/index.jsp> informando seu número: **771**, ano: **2021**, tipo: **TERMO**, data de emissão: **15/07/2021** e o código de verificação: **2292ed771a**

C838f Costa, Geovana Siqueira, 1995-
O fantasma do futuro: interfaces tecnológicas na animação japonesa Ghost In The Shell (1995) / Geovana Siqueira Costa. - Seropédica, 2021.
100 f.

Orientadora: Rebeca Gontijo Teixeira.
Dissertação (Mestrado). -- Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, História, 2021.

1. cinema. 2. cibercultura. 3. animação japonesa.
4. Japão. 5. anime. I. Teixeira, Rebeca Gontijo, 1968
, orient. II Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro.
História III. Título.

*Dedicado a todos que encontraram forças para imaginar novos mundos durante seus
tempos difíceis.*

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, gostaria de agradecer à minha família, em especial minha avó Ilma que faleceu antes que eu completasse minha escrita, mas me proporcionou uma história de vida memorável para me inspirar. Agradeço também aos meus amigos e companheiro que me ouviram falar sobre o meu tema repetidamente durante esses dois anos e meio, com a paciência e motivação que me permitiu sempre avançar. Não esquecendo de agradecer, é claro, aos meus amigos felinos que estiveram sempre ao redor de mim com sua energia oposta e complementar. Nossa outridade significativa (conforme disse Donna Haraway) é a das espécies de companhia.

Agradeço à minha orientadora Rebeca Gontijo, que gentilmente acolheu meu projeto e me deu a autonomia que eu precisava para exercer minha escrita e pensamento no âmbito da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro. Agradeço também ao grupo de trabalho Entremeios, que desde o início do mestrado possibilitou a escrita e debate coletivo da maioria das ideias que se encontram aqui. Foi graças ao querido grupo que meu trabalho foi fortemente influenciado (irreparavelmente) por Walter Benjamin, Didi-Huberman, Rosana Paulino e pela potência das imagens. E por fim, gostaria de agradecer ao Centro de Estudos Asiáticos da Universidade Fluminense, no qual eu me tornei pesquisadora durante o ano de 2020, pelo acolhimento dentro de uma área de trabalho tão restrita, e pela coletividade e troca do conhecimento.

Finalmente, agradeço à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro por, mais uma vez, me fornecer o suporte para que eu pudesse desenvolver integralmente a pesquisa.

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

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1: Terremoto de Kantō (1923) e desenvolvimento de aeronave após pacto de cooperação tecnológica feito com a Alemanha. *Kaze Tachinu* (Vidas ao Vento, 2013) de Miyazaki Hayao, Kabushiki-gaisha Sutajio Jiburi (estúdio Ghibli). Fonte: Site do Estúdio Ghibli. Disponível em: <<http://www.ghibli.jp/>>. Acesso em: 17 de fevereiro de 2021.26
- Figura 2: Parte do storyboard de *Ghost In The Shell* (1995). Fonte: Ghost in the Shell Archives Groundwork Art Book, 2014.....33
- Figura 3: *Timing-charts*.....34
- Figura 4: Sequência de *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (*A Viagem de Chihiro*, 2001) de Miyazaki Hayao, Kabushiki-gaisha Sutajio Jiburi (Estúdio Ghibli). Fonte: quadros retirados da animação pela autora.....35
- Figura 5: *Kidō Senshi Gandamu* (*Mobile Suits Gundam*, 1980) de Yoshiyuki Tomino, Estúdio Nippon Sunrise. Fonte: quadros retirados da animação pela autora.....36
- Figura 6: Suibokuga. Título: *Dragão ascendente e Monte Fuji*. Artista: Suzuki Kiitsu, 1800-1865. Fonte: Indianapolis Museum of Art.37
- Figura 7: Ukiyo- e. Título: *Yakusha-e*. Artista: Chikanobu, 1838-1922. Fonte: Galeria Shukado, Tokyo.38
- Figura 8: *Nansensu Monogatari Daiippen Sarugashima* (*História Nonsense Vol. 1: Ilha dos Macacos*, 1930) de Masaoka Kenzō, Estúdio Nikkatsu. Fonte: Filmes Japoneses Animados. Disponível em: < <https://animation.filmarchives.jp/en/works/view/42168>>. Acesso em: 13 de abril de 2021.43
- Figura 9: *Kokoro no Chikara* (*O Poder da Vontade*, 1931) de Ōfuji Noburō. Fonte: Filmes Japoneses Animados. Disponível em: <https://animation.filmarchives.jp/en/oŌfuji2_00.html>. Acesso em: 13 de abril de 2021.44

Figura 10: <i>Momotarō Umi No Shinpei</i> (<i>Momotarō: Guerreiros do Mar/Guerreiros Sagrados</i> , 1945) de Mitsuyo Seo, Estúdio Shochiku. Fonte: quadros retirados da animação pela autora.	45
Figura 11: <i>Mahō no Pen</i> (<i>A Caneta Mágica</i> , 1946) de Masao Kumagawa, Estúdio Shochiku. Fonte: quadro retirado da animação pela autora.	48
Figura 12: <i>Hakujaden</i> (<i>O Conto da Serpente Branca</i> , 1958) de Yabushita Taiji, Tōei Animation.	50
Figura 13: <i>Tetsuwan Atomu</i> (<i>Astro Boy</i> , 1963-1966) de Tezuka Osamu, Mushi Productions.	51
Figura 14: Episódio 26, <i>Shin Seiki Evangelion</i> (<i>Neon Genesis Evangelion</i> , 1995) de Anno Hideaki, Gainax. Fonte: quadros retirados da animação pela autora.	54
Figura 15: <i>Sen to Chihiro no Kamikakushi</i> (<i>A Viagem de Chihiro</i> , 2001) de Miyazaki Hayao, Kabushiki-gaisha Sutajio Jiburi (estúdio Ghibli). Fonte: Site do Estúdio Ghibli. Disponível em: < http://www.ghibli.jp/ >. Acesso em: 22 de outubro de 2020.	55
Figura 16: <i>Akira</i> (1989) de Otomo Katsuhiro, Estúdio Tokyo Movie Shinsha.	63
Figura 17: Episódio 1 de <i>Shiriaru Ekusuperimentsu Rein</i> (<i>Serial Experiments Lain</i> , 1998), de Ryutaro Nakamura, TV Tokyo. Fonte: quadros retirados da animação pela autora.	64
Figura 18: <i>Finaru Fantaji</i> (<i>Final Fantasy: The Spirits Within</i> , 2001) de Sakaguchi Hinorobu, Square Pictures. Fonte: quadro retirado da animação pela autora.	65
Figura 19: Esquema de classificação dos formatos das histórias adaptadas de GITS, produzido pela autora. COSTA, Geovana Siqueira, 2021.	67
Figura 20: Geolocalização “ <i>Ghost in the Shell</i> ” (1995).	69
Figura 21: Kusanagi vista de cima. “ <i>Ghost in the Shell</i> ” (1995).	70
Figura 22: Kusanagi vista de cima. “ <i>Ghost in the Shell</i> ” (1995).	70
Figura 23: Chuva de informação. “ <i>Ghost in the Shell</i> ” (1995).	71
Figura 24: Corpo de Kusanagi. “ <i>Ghost in the Shell</i> ” (1995).	71

Figura 25: O corpo de Kusanagi de várias perspectivas. “ <i>Ghost in the Shell</i> ” (1995). Fonte: quadros retirados da animação pela autora.	73
Figura 26: Cidade <i>cyberpunk</i> . “ <i>Ghost in the Shell</i> ” (1995). Fonte: quadros retirados da animação pela autora.	75
Figura 27: Cidade <i>cyberpunk</i> . “ <i>Ghost in the Shell</i> ” (1995). Fonte: quadros retirados da animação pela autora.	75
Figura 28: Cidade <i>cyberpunk</i> . “ <i>Ghost in the Shell</i> ” (1995). Fonte: quadros retirados da animação pela autora.	75
Figura 29: Conversa entre Kusanagi e Mestre dos Fantoques pelo intermédio do corpo do outro. “ <i>Ghost in the Shell</i> ” (1995). Fonte: quadros retirados da animação pela autora.	76
Figura 30: Fanteche sem alma. “ <i>Ghost in the Shell</i> ” (1995). Fonte: quadro retirado da animação pela autora.	80
Figura 31: Ramificações. “ <i>Ghost In The Shell</i> ” (São Paulo: Editora JBC, 2016). Fonte: quadro retirado do mangá pela autora.	84
Figura 32: Árvore filogenética. “ <i>Ghost in the Shell</i> ” (1995). Fonte: quadro retirado da animação pela autora.	84
Figura 33: A última sequência acena para uma “rede vasta e infinita”. “ <i>Ghost in the Shell</i> ” (1995). Fonte: quadros retirados da animação pela autora.	84
Figura 34: Momento de iluminação de Kusanagi e Mestre dos Fantoques. “ <i>Ghost in the Shell</i> ” (1995). Fonte: quadros retirados da animação pela autora.	86
Figura 35: O intervalo <i>Ma</i> durante a cena em que o corpo de Kusanagi é construído. “ <i>Ghost in the Shell</i> ” (1995). Fonte: quadro retirado da animação pela autora.	88

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Públicos-alvo mais comuns em animes.	31
Tabela 2: Gêneros mais comuns em animes.	31
Tabela 3: Principais técnicas encontradas nas animações do arquivo de filme animados.	41
Tabela 4: Principais temáticas encontradas nas animações do arquivo de filme animados.	42
Tabela 5: Nomenclaturas encontradas para as animações japonesas.	49

RESUMO

A dissertação propõe uma reflexão acerca da construção de uma imagem de futuro feita pela animação japonesa *Ghost In The Shell* (1995). A intenção é pensar nas interfaces proporcionadas pela tecnologia digital, composição e narrativa, e analisar o modo como a animação utiliza e discursa tecnologicamente. As chaves de análise perpassam os deslocamentos e encontros entre os elementos da cibercultura e da cultura japonesa, mostrando que a imagem de futuro projetada pelo filme não é a do progressismo utópico e nem das distopias incapacitantes, mas a de um futuro ambíguo e possível.

Palavras-chave: cinema; cibercultura; animação japonesa, Japão, anime.

ABSTRACT

The dissertation proposes a reflection about the future image construction made by the Japanese animation *Ghost In The Shell* (1995). The attempt is to think the interface between digital technology, composing and narrative, and analyse the way animation use and speech technologically. The analyses key also crosses dislocation and encounters between elements of cyberculture and Japanese culture, showing that the future image projected isn't the image of progressive utopian neither disabling dystopias , but an ambiguous and possible future.

Key-words: cinema; cyberculture; Japanese animation, Japan, anime.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	14
1. O FANTASMA DO FUTURO: MODERNIDADE, HISTÓRIA E PROGRESSO	17
1.1 Modernidades e modernizações	18
1.2 Historiografia japonesa e a construção de uma ideia de progresso.....	22
2.3 Aceleração temporal no final do século XX	26
2. HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO JAPONESA.....	30
2.1 Como uma animação japonesa é feita?	30
2.2 História da animação japonesa: os pioneiros	39
2.3 História da animação japonesa: o surgimento da indústria dos animes	48
2.4 A recepção dos animes e o movimento para fora das telas	55
3. O FANTASMA E A CONCHA: TECNOLOGIA COMO INTERFACE, FUTURO COMO POSSIBILIDADE.....	60
3.1 Ficção científica japonesa	60
3.2 Ghost In The Shell (1995).....	65
3.3 O fantasma na concha	68
3.4 O cyberpunk adaptado no Japão.....	77
3.5 Outras temporalidades.....	85
3.6 Possíveis conclusões	88
CONCLUSÃO: AINDA É POSSÍVEL IMAGINAR O FUTURO?.....	90
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	92
ANEXO 1	99

INTRODUÇÃO

As animações japonesas fazem parte de um amplo produto midiático que circula no Brasil desde, pelo menos, a década de 1970. Enquanto cultura popular jovem é ainda mais reconhecida, especialmente entre aqueles que possuem acesso à internet. As animações, em seus formatos variados, são uma ponte muito importante entre o Japão contemporâneo e outros lugares do mundo, principalmente o Brasil, que figura como a maior colônia de imigrantes japoneses do mundo.

Para o historiador, lidar com fontes audiovisuais é um desafio recente, ainda mais com fontes de audiovisual animado. No “ocidente”, as animações são costumeiramente vistas como um produto infantil e relegado à segunda categoria. Em países com tradições pictóricas mais presentes no cotidiano, como as que possuem o sistema de escrita em ideograma, as animações não parecem ocupar um lugar inferior, ainda mais com a sua crescente inserção na cultura de massas. Portanto, investigá-las, assim como suas interações com questões mais amplas parece também necessário.

Seguindo o raciocínio, este trabalho surge da proposição de analisar a imagem de futuro construída pelo filme *Ghost In The Shell* (1995). A escolha da fonte levou em conta a história que aborda temas como tecnologia, futuro e temporalidade. Em um primeiro momento, a pesquisa esteve restrita a análise das construções ambíguas de sua temporalidade narrativa, ora pessimistas, ora otimistas quanto ao futuro. No entanto, a pesquisa metodologicamente tentava encontrar significados para as questões. Considerando ser impossível adentrar a mente dos animadores para realmente confirmar as intenções, o trabalho então pôde se concentrar na apresentação audiovisual, o que de fato se tem de concreto sobre ele, pensando então em termos de linguagem e de movimento, ou ainda, na potência das imagens.

Assim, o trabalho se revestiu de uma necessidade de buscar as contradições e incongruências fílmicas na potência de mobilização, mais do que em seu literal significado. Como, historicamente, se constituíram imagens de futuro e como essas imagens puderam ser subvertidas na animação japonesa? Qual é a linguagem que permite dar vazão às experiências contemporâneas relacionadas às novas tecnologias (como robótica, informática, cibernética), não somente representando-as, mas organizando-as?

Com o desenrolar do ano de 2020, em que a pandemia de Covid-19 assolou boa parte do mundo, e as chamadas *fake news* adentraram profundamente o âmbito político, as questões

analisadas se materializaram de forma assustadoramente presente, deixando seus 25 anos de distância para trás. Afinal, como pensar sobre possibilidades de existência em um mundo mergulhado nas mais devastadoras tragédias tecno-modernas? Como não pensar sobre a incapacidade de se conceber o futuro? São as mesmas questões que parecem perpassar o momento histórico de produção da obra, em que é particularmente difícil construir algum otimismo futuro. No entanto, embora o sentimento pareça ser o mesmo agora, há muito mais questões e tecituras para se debruçar, incluindo aí a impossibilidade da época de se prever consequências da utilização massiva do sistema de computadores e da internet, o que hoje já é uma questão mais nítida. Portanto, o otimismo pode se constituir como uma das características do momento histórico. Mas não somente.

A hipótese apresentada é a de que os elementos de interface digital, narrativos e compositivos, que dão vida (animam) a história, permitem pensar sobre a possibilidade de futuro de uma maneira distante do progressismo utópico ou distópico. A imagem de futuro se constitui em uma forma de compor a partir de uma episteme não-ocidental, com sua narrativa integrada e ambígua, sem uma perspectiva incapacitante ou mesmo otimista e celebrativa. A composição é potente, pois constrói um contra fluxo em relação às imagens de futuro *prometeusianas* do período histórico, ou mobilizadas por grupos preocupados com a reabilitação da coesão do sujeito histórico, como grupos nacionalistas.

No primeiro capítulo a proposta foi discutir a consolidação da historiografia moderna japonesa, considerando este o âmbito de surgimento de uma ideia de tempo progresso. Foi essencial, portanto, dialogar com os teóricos da modernidade e do tempo histórico ocidental, os teóricos das modernidades pós-coloniais e decoloniais, e os autores que abordaram essas questões no âmbito específico do Japão, levando em conta as relações de poder e a pluralidade de experiências de modernização e de temporalizações.

No segundo capítulo, a intenção foi de apresentar a história da animação japonesa, e a constituição daquilo que se conhece atualmente como indústria dos animes, da qual *Ghost In The Shell* (1995) faz parte. Seguindo o desenvolvimento de técnicas e estéticas dos pioneiros aos mais contemporâneos, foi possível pensar não somente como a animação é produzida coletivamente, mas também quais são os seus possíveis efeitos e movimentos para fora da tela. Para tanto, foi intrinsecamente importante dialogar com a teoria das imagens em movimento de Thomas Lamarre (2009). Para o autor, a abordagem teórica permite estabelecer um diálogo entre instâncias microestéticas e paradigmas macrohistóricos.

Finalmente, no terceiro capítulo, a intenção foi, primeiramente, apresentar de forma breve as animações japonesas dos anos de 1980-1990, que abordaram o tema em comum dos

futuros tecnológicos, apontando para a sua inovação em termos de linguagem e construção de imagens de futuro. Dessa forma foi possível situar a obra *Ghost In The Shell* (1995) e inferir com mais profundidade seus aspectos mais importantes. A análise permitiu concluir que a imagem de futuro se constitui distante dos progressismos utópicos ou das distopias “paralisantes”, e imagina o porvir através da desintegração e integração de elementos, das imagens gráficas digitais, da sincronização entre som e imagem, da variabilidade e da desincorporação/incorporação. Estes aspectos levam em conta elementos provenientes do gênero *cyberpunk* e das discussões da ciência cibernética, mas também da própria experiência japonesa com um espaço-tempo pausado e não-linear.

Dessa forma, se espera que o trabalho contribua para a história das animações japonesas e para um estudo mais crítico a respeito das formas, linguagens e técnicas em que se dão as discussões diversas sobre futuro e temporalidade, no âmbito da disciplina histórica.

Importante mencionar que as transliterações do japonês aqui foram feitas a partir do sistema Hepburn e que os nomes próprios são mencionados como no japonês: primeiro o sobrenome e depois o nome.

1. O FANTASMA DO FUTURO: MODERNIDADE, HISTÓRIA E PROGRESSO

Quando se fala em Japão, contemporaneamente, a imagem comum que surge é a de um lugar “moderno” e altamente tecnologizado. Basta citar a enorme popularidade dos animes do gênero *meka*, ou animes de robôs. Ainda, um lugar que preserva idealmente sua cultura “tradicional”, como a cerimônia do chá, as vestes, os festivais religiosos. Dessa forma, consolidaria duas culturas distintas: uma do passado japonês autóctone, e uma “nova” e importada (ocidental). Nesse sentido, surgiria uma imagem de hibridismo¹, que quase sempre é encarada como uma relação pacífica e harmoniosa, porém pouco integrada.

A importância da interação entre elementos locais e globais não é única da sociedade japonesa. É possível citar como exemplo o lugar do confucionismo e da cultura popular tradicional na China contemporânea, abandonados na época de Mao por serem considerados parte da cultura feudal, e resgatados posteriormente para se contrapor a um influxo de cultura “ocidental” de massas. Na América Latina, mesmo no Brasil, há também interações entre cultura barroca ibérica e tradições afroindígenas em disputas e confluências².

No entanto, nenhuma destas parece ter um senso de identidade tão coesa quanto a japonesa, que inclusive possui um gênero teórico próprio e muito popular chamado de “*nihonjinron*”,³ que trata da essência do ser japonês, algo inato e singular a todos aqueles que nasceram no espaço geográfico da nação Japão. Essa questão ajuda a desmistificar a ideia de que a relação entre culturas diversas por lá é pacífica e harmoniosa, ou que o Japão é um lugar em que o conflito não existe.

Ao longo deste capítulo, é possível perceber que a apropriação de elementos culturais, políticos e econômicos estrangeiros, foi parte da construção moderna do país, ajudando a constituir um sentimento de pertencimento, identidade e homogeneidade étnica, e que não foi pacífico. Por isso, parece potente imaginar movimentos de contrafluxo aos essencialismos identitários e às temporalizações estruturais, que busquem resposta em contingências, alianças ou integrações, como os audiovisuais animados fazem.

Neste capítulo, a intenção é abordar a consolidação da historiografia moderna japonesa, considerando este o âmbito de surgimento de uma ideia de tempo progresso,

¹ Ver: BEASLEY, W. G. Tradition and modernity in post-war Japan. *Asian Affairs*, 11:1, 5-17, 1980.

² HUYSEN, Andreas. *Culturas do passado-presente: modernismos, artes visuais, políticas da memória*. Rio de Janeiro: Contraponto; Museu de Arte do Rio, 2014, p. 27.

³ Ver: SASAKI, Elisa Massae. *Nihonjinron: teorias da japonicidade*. *Estudos Japoneses*, n. 31, p. 11-25, 2011.

conjuntamente de uma determinada imagem de futuro que será desdobrada. A partir de então, é possível nos próximos capítulos pensar como as animações podem subverter tal imagem.

1.1 Modernidades e modernizações

“O progresso e a consciência histórica temporalizam todas as histórias no processo único da história universal”.⁴

A noção de um tempo histórico, segundo o historiador Reinhart Koselleck, diz respeito a uma grandeza universal que pode ser deduzida da coordenação variável entre experiência e expectativa, ou ainda, da relação entre passado e futuro. O autor afirma que na era moderna (ocidental, mais especificamente alemã, que é de onde ele parte), a diferença entre experiência e expectativa aumenta progressivamente, e que só se pode conceber a modernidade como um tempo novo a partir do momento em que as expectativas passam a se distanciar cada vez mais das experiências feitas até então.

A contribuição do autor, conjuntamente com a obra de François Hartog, se dá no sentido de desnaturalizar a experiência com o tempo, e mostrar que a relação entre passado, presente e futuro de modo distanciado é uma experiência histórica. No entanto, essa experiência pode ser concebida de muitos modos, por isso *regimes* de historicidade. O *regime* de historicidade da modernidade é o futurismo, ou uma experiência temporal que privilegia a instância futura mais do que o passado.

Tomando de exemplo os eventos europeus do Renascimento (entre os séculos XIV e XVI) e da Reforma Protestante (iniciada em 1517), é possível vislumbrar as tensões entre as categorias que foram penetrando em camadas sociais cada vez mais numerosas. Pois enquanto a doutrina cristã dos últimos fins impunha limites intransponíveis ao horizonte de expectativa, o futuro permanecia atrelado ao passado. A revelação bíblica, gerenciada pela Igreja Católica, envolvia de tal forma a tensão entre experiência e expectativa que elas não podiam separar-se⁵.

As expectativas que se projetavam para além da experiência vivida não se referiam a esse mundo, mas estavam voltadas para o além, apocalípticamente concentradas no fim do mundo. Isso só veio a mudar com a descoberta de um novo horizonte de expectativa que

⁴ KOSELLECK, Reinhart. *Futuro passado: contribuição à semântica dos tempos históricos*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2006, p. 290.

⁵ Idem, p. 315.

ganhou forma a partir do conceito de progresso, que significou a projeção de um futuro. A utopia foi direcionada para esse futuro. E a partir de então o horizonte de expectativa passou a incluir um coeficiente de mudança que se desenvolve com o tempo.

Segundo Koselleck, o conceito de progresso só foi criado no século XVIII, reunindo novas experiências europeias dos séculos anteriores. Pode-se mencionar o desenvolvimento de novas técnicas, a transição de um mundo ocidental feudal para um mundo industrial e capitalista, e o colonialismo europeu em relação a outras populações vivendo em diferentes fases de “desenvolvimento”.

O conceito de modernidade só veio a impor-se depois de decorridos cerca de quatro séculos do período que ele englobava. Lexicalmente só se implantou no último cartel do século XIX. [...] Não existe evidência linguística para que a expressão “época moderna” [*neue Zeit*], ou mesmo “tempo moderno” [*Neuzeit*], deva designar um período de tempo fixo, a não ser que seja lido à luz do que se chamou o fim da modernidade. A expressão apenas qualifica o tempo como novo, sem informar sobre o conteúdo histórico desse tempo ou desse período. O aspecto formal da expressão só ganha sentido a partir do contraste com o tempo anterior, o tempo “velho” [*alte Zeit*], ou, quando empregado como conceito de época, em oposição às definições do período de tempo anterior.⁶

O progresso reunia então experiências e expectativas afetadas por um coeficiente de variação temporal. Um grupo, um país, uma classe social tinham consciência de estar à frente de outro, ou então procuravam ultrapassá-los. Na hierarquia dos estamentos via-se uma classificação estática, que o impulso das classes progressistas deveria ultrapassar⁷.

A partir de então, o espaço de experiência deixou de estar limitado pelo horizonte de expectativa. Os limites de um e de outro se separaram. Immanuel Kant (1724-1804), que criou a expressão “progresso”, aponta que uma predição que espere sempre o mesmo não é um prognóstico, pois contradiz sua expectativa de que o futuro seria melhor porque deve ser melhor. Kant diz que pela experiência não se pode solucionar imediatamente a tarefa do progresso. E se a história inteira passa a ser vista como única, também o futuro deve ser único, portanto, diferente do passado⁸.

O futuro, mesmo não podendo ser deduzido da experiência, trouxe não obstante a certeza de que as invenções e descobertas científicas iriam criar um mundo novo. Ciência e tecnologia estabilizaram o progresso como sendo a diferença temporal progressiva entre a experiência e a expectativa⁹.

⁶ Idem, p. 269-270.

⁷ Idem, p. 317.

⁸ Idem, p. 318-319.

⁹ Idem, p. 321.

A nova dinâmica histórica exigia categorias temporais de movimento, como retroceder ou avançar no desenvolvimento. Ao contrário da história aditiva, que possuía uma experiência estática de tempo, a necessidade de mudança e transição colocada pelo “progresso” instaura o movimento. A equação do progresso se torna igual a uma menor experiência e uma maior expectativa. Tal equação daria origem ao que Koselleck chama de “estrutura temporal da modernidade”.

Embora as questões da modernidade estejam intimamente ligadas à globalização e à mundialização das culturas, processos que convergem muitas dessas experiências, elas não são, em sua totalidade, todas iguais. É possível fazer tal afirmação na medida em que diversos pesquisadores das “modernidades”, incluindo aí os estudiosos da virada pós-colonial e decolonial nos países da Ásia e América Latina¹⁰, pensaram sobre a dialética do local x global em muitos contextos. O jogo de escalas em relação a similaridades e universalismos se torna preponderante. Epistemologicamente defendem que há muitas outras formas de apreensão do mundo, reafirmando a importância dos estudos subalternos, e da desconstrução de uma história eurocêntrica como modelo único.

A modernidade passa então a não ser mais entendida como o desenrolar ontológico de uma história universal, mas sim uma interpretação local e regionalmente condicionada, que esconde em seu discurso triunfalista as violências da colonialidade¹¹. É aqui que surge a noção de colonialidade do poder, que se refere a um código conceitual que se fundamenta na ideia de que a civilização ocidental legitima a si mesma, através da objetividade econômica e da subjetividade discursiva, sobre povos e etnias não ocidentais.

No caso do Japão, também este discurso legitima o colonialismo japonês na Coreia, Manchúria, Taiwan e outras partes do leste asiático no século XX. Por isso, o discurso da modernidade ocidentalizante legitima a eliminação das possibilidades de reexistência, ou busca de outros mundos/epistemologias, e estabelece uma relação de poder baseada no progresso. A alternativa é o desengajamento epistêmico do universal.

A nova narrativa das modernidades alternativas, nos estudos e na antropologia pós-coloniais, nos faz revisitar variedades de modernismo antes excluídas do cânone euro-americano como derivadas e imitativas, e, portanto, inautênticas. A mudança de perspectiva é ainda mais apropriada na medida em que pudemos compreender o

¹⁰ Edward Said, com seu *Orientalismo* (1978) é um dos pioneiros dos estudos pós-coloniais. O Grupo de Estudos Subalternos Indianos são os representantes mais conhecidos dos estudos pós-coloniais de segunda geração, principalmente a obra do historiador Dipesh Chakrabarty, *Provincializing Europe* (2000). Já o Grupo Latino-americano Modernidade/Colonialidade é o representante maior dos estudos decoloniais, com a obra *Histórias locais/Projetos globais* (2003) de autoria do sociólogo Walter Mignolo.

¹¹ PINTO, Júlio Roberto de Souza; MIGNOLO, Walter D. A modernidade é de fato universal? Reemergência, desocidentalização e opção decolonial. *Civitas*, Porto Alegre, v. 15, n.3, jul. – set. 2015, p. 383-386.

colonialismo e a dominação como a própria condição de possibilidade da modernidade¹².

Muitas análises destes estudiosos se centram na questão da pluralidade de experiências, sejam geográficas, sejam temporais. Assim, surgem conceitos como “modernidades alternativas”¹³, para analisar fluxos desiguais de tradução, transmissão e apropriação de um dado modelo europeu de modernidade. Outro conceito é o de “modernidades mescladas”¹⁴, proposto pela historiadora estadunidense Carol Gluck, e que indica que “modernidades alternativas” continua a não ser útil para pensar as variedades de experiências de modernidades, justamente porque não escapa à comparação com um modelo europeu. A integração de elementos (como condições preexistentes e “modernidades disponíveis”) produziria não algo híbrido, nem uma síntese de A + B, e sim algo novo e emergente – resultado da integração e improvisação. Dessa forma, surge um terceiro espaço que não se torna nem ocidental e nem universal, mas integrado historicamente.

O globo está agora repleto de modernidades mescladas, seja no Japão, Coréia, Nigéria, Irã ou outro lugar. Na verdade, eu argumentaria que nós todos somos mais ou menos modernos, de um jeito ou de outro. Além disso, de acordo com a metáfora da mescla histórica, nenhuma versão do moderno é meramente imitativa ou de algum modo inferior a outra, porque, por definição, cada inflexão da modernidade emerge como uma nova mescla em um terceiro espaço. Ao menos, uma definição assim liberta a miríade de histórias modernas de se restringir a comparações com a Europa.¹⁵

No caso do Japão, entretanto, o processo parece se dar de forma mais complexa, na medida em que o país foi colonizado (principalmente pelos EUA durante sua ocupação pós-guerra) e colonizador (principalmente na ocupação da Coréia, entre 1910-1945), por isso, observar a dinâmica das relações de poder parece uma necessidade. O que as abordagens sugerem de comum, é, portanto, pensar que a modernidade nunca foi uma só, ou que as temporalizações não são universais.

Aqui, as teorizações de Koselleck são o ponto de partida de onde se pode avançar e começar a pensar uma gênese do que forma a “estrutura temporal da modernidade” europeia, mas que se experiencia de modo particular e integrado em diversos espaços-tempo, como pontuam os estudiosos das modernidades, a partir das relações de poder. Por isso, neste

¹² Op. Cit., p. 21.

¹³ HUYSSSEN, Andreas. *Culturas do passado-presente: modernismos, artes visuais, políticas da memória*. Rio de Janeiro: Contraponto; Museu de Arte do Rio, 2014, p. 16.

¹⁴ GLUCK, Carol. Meiji e modernidade: da história à teoria. In: PEREIRA, Ronan Alves; SUZUKI, Tae (org.). *O Japão no caleidoscópio: estudos da sociedade e da história japonesa*. Coleção Japão em Foco - Volume 3. Campinas, São Paulo: Pontes Editores, 2014, p. 30.

¹⁵ Op. Cit. p. 33.

capítulo, é importante pensar a experiência japonesa e suas dinâmicas em relação ao processo de modernização/colonização e a experiência com o conceito de “progresso”, que é o que permite uma preocupação dos indivíduos com a temporalidade futura, ou uma ênfase no futuro. A atenção para com o futuro ganha uma dimensão especial, já que a chamada “índole moderna”¹⁶ não se constitui na apresentação aditiva do passado, mas sim na crítica do presente a serviço do futuro¹⁷.

A tentativa do trabalho é também mostrar como a flecha única apontada para o progresso não é majoritária, e sua apropriação crítica acaba por dar origem a outras questões sobre a temporalidade futura, que será discutida no terceiro capítulo.

1.2 Historiografia japonesa e a construção de uma ideia de progresso

A historiografia no Japão remonta ao ano de 712, com a obra nacional *Kojiki* (Relato dos Fatos Antigos), e com o *Nihon Shoki* (Crônica do Japão), de 720, que foram influenciados pelas tradições chinesas de escrita da história. No entanto, uma historiografia influenciada pela disciplina europeia, só viria a surgir no final do século XIX, durante as reformas da Era Meiji¹⁸.

Desde 1887, o Japão já tecia contato com a historiografia alemã, trazendo Ludwig Riess, discípulo de Ranke, para lecionar na Universidade Imperial de Tōkyō. Durante o período de modernização e reorganização das preocupações nacionais, a história foi um campo importante de disputa. No entanto, não se pode afirmar que havia um ou outro grupo hegemônico em um primeiro momento.

Havia em cena os historiadores que defendiam um pensamento confucionista, influenciado pela tradição chinesa, como Motoda Nagazane (1818-1891) e Shigeno Yasutsugu (1827-1910). Tal tradição se aproximava bastante do positivismo europeu como método. Havia também aqueles influenciados pela historiografia europeia (história

¹⁶ Idem, p. 35.

¹⁷ Apesar de este capítulo dar ênfase para a experiência temporal baseada na ideia de progresso, justamente para analisar o foco que se dá no tempo futuro, é importante ressaltar que ela não é única, como aponta Katō Shūichi em seu livro *Tempo e Espaço na Cultura Japonesa* (2012). O autor mostra como as diversas experiências temporais permeiam o Japão, de modo generalista, como o tempo histórico do “aqui e agora”, ou o tempo da ênfase no presente; o tempo dividido conforme as quatro estações anuais e, portanto cíclico; e o tempo universal da vida, com começo e final bem estabelecidos.

¹⁸ O período Meiji se inicia oficialmente em 1868, a partir de um édito imperial, colocando fim ao poder do xogunato e restaurando os poderes centralizadores do imperador. As reformas desse período se deram no campo da industrialização, na criação de um exército nacional, na abolição do sistema de classes, reorganização do território em províncias e promulgação da primeira Constituição japonesa. Ver: EHALT, Rômulo da Silva. Notas sobre o nascimento da historiografia moderna no Japão da Era Meiji. *Hist. Historiografia*. Ouro Preto, n. 12, agosto de 2013, pp. 119-136.

civilizatória), como Fukuzawa Yukichi (1834-1901), estudioso das teorias “ocidentais”, e historiadores defensores do xintoísmo de estado, como Hirata Atsutane (1776-1843). Todos pautavam o debate público, apropriando-se de diversos elementos de tradições diferentes.

O ponto em comum entre tantas escolas de pensamento era a discussão sobre a “história oficial” (*seishi*) livre de concepções moralistas de antes, e que agora pautaria o debate público do novo momento político, e daria um sentimento de identidade nacional para o Japão. Com a criação do Instituto Historiográfico (*Shiryō Hensan Gakari*), em 1895, houve a organização de procedimentos historiográficos para reunir arquivos e documentos políticos de interesse do Estado.

A primeira experiência de uma “historiografia moderna” no Japão leva em conta as discussões entre diversas tradições diferentes, mas se sobressai uma influência confucionista entre elas, que já era uma tradição das antigas crônicas do estado japonês. “O texto da ordem imperial da criação desse departamento é marcadamente confucionista, declarando como função do Escritório a correção das relações hierárquicas e o esclarecimento dos limites entre civilização e barbárie”.¹⁹ Esta tradição, embora pautada na crítica de fontes, se focava muito mais na descrição e catalogação de fatos ditos oficiais, de forma “neutra e distanciada”. No entanto, ela predomina por um período muito breve.

Fukuzawa Yukichi já pensava, junto a outros intelectuais versados em muitas línguas estrangeiras, nessa época, sobre uma história civilizacional e evolucionista pautada nas três etapas: barbárie, semicivilização e civilização. O método era baseado em causa e efeito. Esta seria uma teoria geral que abrangeria qualquer território nacional, portanto universal e regular. Este é o início de um pensamento acerca da necessidade de o Japão se modernizar e tomar a dianteira na Ásia, levando seus pressupostos para outros países, alcançando a etapa de civilização²⁰. Nesse sentido, a apropriação de uma historiografia europeia servia aos interesses da formação da nação moderna japonesa, criando um sentimento de coesão “civilizacional”. Mas nos anos seguintes, tornar-se-iam preponderantes as vertentes historiográficas ligadas ao nacionalismo do xintoísmo de estado, tendência de mitificação do passado japonês e exaltação da singularidade do país perante a Ásia. Há um distanciamento, portanto, das escolas de pensamento estrangeiras, tanto europeias, quanto chinesas, embora a instrumentalização de máquinas, sistemas de organização nacional e conhecimentos europeus seja uma constante. Afinal, este é o momento do “*wakon yosai*”, que significa espírito japonês aliado ao conhecimento e tecnologia ocidental, principalmente no âmbito da industrialização. Foi

¹⁹ Idem, p. 122.

²⁰ Idem, p. 127.

também um modo de afirmar que a sociedade japonesa não era inferior a Europa, ideia que estava implicada na modernização empreendida durante o período Meiji (1868-1912).

Um historiador que ilustra bem tal tendência historiográfica é Kakuzō Okakura (1863-1913), ultranacionalista que defendia que o Japão já ocupava a posição de civilização, no âmbito do espaço geográfico definido como “oriente”. Ele era também crítico à introdução indiscriminada de elementos europeus no Japão da época, preocupando-se em resgatar elementos “autênticos” da cultura japonesa (como filosofia e artes), ou mesmo de uma “civilização oriental”²¹.

Portanto, a concepção de tempo histórico, ligado aos processos de modernização japonesa, torna-se importante no âmbito da construção de uma inicial “autonomia” internacional frente ao imperialismo europeu. Mas que desemboca em uma reação nacionalista extremista e imperialista em relação a outros países da Ásia, mitificando certo “passado” tradicional e singular do Japão.

Dessa forma, foi somente no pós-guerra que a ideia de progresso e história mundial se tornou preponderante na historiografia japonesa. Ao final da guerra, com a sua rendição, a ideia de supremacia japonesa não tinha mais lugar no debate público. A tradição marxista ganhou terreno, já que se provou não estar sob influência de uma instrumentalização ideológica do estado nacionalista. Novamente, ao usar o modelo historiográfico europeu, o Japão se apropriou e adaptou um discurso modernizante, colocando o Japão em uma posição exterior à Ásia. Durante a ocupação e censura estabelecida pelos EUA, a historiografia ultraliberal teve de ser deixada de lado, emergindo daí uma tradição marxista²², e consequentemente progressista de se conceber o tempo histórico, embora destituída, dessa vez, de uma ação imperialista por parte do Japão.

A introdução de uma periodização implicou a exclusão de formas alternativas de se demarcar o tempo histórico. No processo, a prática japonesa de datar conforme o nome dos reinos foi suplantada pelo calendário gregoriano. A data de nascimento de Jesus Cristo e a sucessão de Antiguidade, Medievo, e Modernidade agora servem para estruturar a cronologia da história japonesa, mais do que a sucessão dinástica de sua monarquia²³.

²¹ YORIYAZ, Levi; GOMES, Raquel Gryszenko Alves. Uma análise genealógica das narrativas historiográficas no Japão no final do século XIX para o XX (1875-1905). *XIX Encontro de História da Anpuh-Rio*, Setembro de 2020.

²² CONRAD, Sebastian. What time is Japan? Problems of comparative (intercultural) historiography. *History and Theory*, 38(1), 1999, p. 70.

²³ Idem, p. 68, **tradução nossa**.

Otsuka Hisao (1907-1996) e seus colegas vieram dessa tradição, embora muito mais influenciados por Weber do que por Marx. Conhecidos como Escola Otsuka de História Econômica (*Otsuka Shigaku*), seus trabalhos se voltaram primariamente para a história da Europa, principalmente a transição moderna para o capitalismo e para a sociedade civil, que acabou sendo entendida como uma ideia universal, que a Europa liderou com sucesso. Dessa forma, o foco que se daria seria às leis históricas universais governantes. Takahashi, por exemplo, escreveu análises sobre as condições concretas necessárias para que o Japão alcançasse a marcha em direção ao progresso, delineando e pensando sobre concepções de futuro.

O historiador Sebastian Conrad narra que, para Otsuka, as diferenças entre Europa e Japão não residiam na geografia (espaço), na economia ou etnicidade, como era de comum entendimento antes, mas em certo espírito capitalista presente na cultura. Seguindo o raciocínio weberiano de Otsuka, no Japão haveria um *ethos* paternalista nas relações sociais, que permitiu, durante sua modernização, a ascensão do fascismo e do absolutismo acumulativo de capital, ao invés de produtor. Por isso, era necessária uma revolução cultural, ou ainda uma revolução do “tipo humano moderno” (*kindaiteki ningen ruikei*), baseada na autonomia, racionalidade, consciência social solidária e uma ênfase realista na vida econômica²⁴.

Isso significava que o Japão estava apenas a uma distância temporal da Europa, em termos de desenvolvimento. Dessa forma, as diferenças econômicas e políticas (diferenças de progresso) seria um distanciamento apenas temporal, por isso a condição subalterna japonesa poderia ser subvertida. Haveria, por fim, o que Conrad chama de “temporalização do espaço”, ainda, um esquema linear, universal e histórico de desenvolvimento²⁵ a ser alcançado. Foi dessa forma que o Japão interagiu com um discurso histórico progressista, e se distanciou daquilo que acreditava ser uma Ásia atrasada e pouco moderna.

Em *Vidas ao Vento* (2013), Miyazaki Hayao escreve e dirige uma animação cinebiográfica de Horikoshi Jiro (1903-1982), projetista/engenheiro de aviação que desenvolveu caças de combate utilizados pelo Império do Japão durante a Segunda Guerra Mundial²⁶. Baseado no romance de 1937 de Hori Tatsuo, e na própria vida de Horikoshi, no filme é possível perceber a adaptação de um discurso que enfatiza a preocupação dos personagens com o “atraso” econômico e industrial do Japão em relação à Alemanha. A necessidade urgente de desenvolver a própria tecnologia se estende por toda a trama,

²⁴ Idem, p. 72.

²⁵ Idem, p. 73.

²⁶ Ver: <<https://studioghibli.com.br/filmografia/vidas-ao-vento/>>.

direcionando o trabalho e a vida de Horikoshi. Essa necessidade é pautada por uma questão central: o almejo de autonomia (tanto individual como nacional). Apesar de Miyazaki construir também uma crítica à guerra e ao militarismo da época, como é comum em seus filmes, a animação possui preocupação com o desenvolvimento tecnológico, e um forte senso de “construção de um futuro nacional” pacífico e independente, em que muito se assemelha ao discurso progressista do pós-guerra.



Figura 1: Terremoto de Kantō (1923) e desenvolvimento de aeronave após pacto de cooperação tecnológica feito com a Alemanha. *Kaze Tachinu* (Vidas ao Vento, 2013) de Miyazaki Hayao, Kabushiki-gaisha Sutajio Jiburi (estúdio Ghibli). Fonte: Site do Estúdio Ghibli. Disponível em: <<http://www.ghibli.jp/>>. Acesso em: 17 de fevereiro de 2021.

2.3 Aceleração temporal no final do século XX

No âmbito das animações japonesas das décadas de 1980-1990, no qual *Ghost In The Shell* (1995) se enquadra, se destacou as produções que falavam sobre futuros e teciam críticas sociais em relação à modernização da sociedade. São elas: *Nausicaa do Vale do Vento* (1984), *Akira* (1988), *Gunm* (1990), *Genocyber* (1994), *Ghost In The Shell* (1995), *Neon Genesis Evangelion* (1995), *Serial Experiments Lain* (1998). Posteriormente, surgiram obras como *Ghost In The Shell: Stand Alone Complex* (2002), *Animatrix* (2003), *Ghost In The Shell: Innocence* (2004), *Ergo Proxy* (2006), *Psycho-Pass* (2012) e *Blame!* (2017).

Estas obras se inserem em um contexto sócio histórico de recessão econômica, que sucedeu o crescimento das décadas anteriores, propiciada pelo capital estadunidense. As décadas finais do século XX no Japão foram palco de instabilidade política, estouro da bolha econômica, crise financeira e reestruturação da geopolítica internacional pós-Guerra Fria.

O teórico de estudos asiáticos Elmo Gonzaga²⁷ aponta para a importância da tecnologia no Japão contemporâneo (que é vista a partir da crença xintoísta de que tudo no

²⁷ GONZAGA, Elmo. Anomie and isolation: the wind-up chronicle, *Ghost In The Shell*, *Serial Experiments Lain*, and Japanese consensus society. *Humanities Diliman*, january-june, 2002, 3:1, 39-68.

mundo possui um espírito/vida inerente), e, especificamente, a questão do *shutaisei* (individualidade ou construção da subjetividade). Para o autor, a sociedade japonesa se tecnologiza de tal modo durante este período, que se torna muito comum a automatização de esferas cotidianas, como pagamentos de transporte público, máquinas de vendas de comida e acessórios, robôs em posição de prestação de serviços, e o entretenimento com a tríade TV, *videogame* e internet. Nesse sentido, a população mantém-se em um estado de perda de *shutaisei* porque simplesmente não se comunica mais diretamente com o *outro*, o meio pelo qual se constrói a subjetividade do *eu*. Assim, a intermediação tecnológica provocaria um distanciamento social que teria como consequência o aumento da violência, do suicídio e do sofrimento social.

Quando a unidade isolada do estado-nação prevalecia, não havia dúvidas quanto à identidade endógena, e a centralidade de cada cultura e nação atuava no contato. Mas recentemente, “os limites dentro/fora, centro/periferia tornam-se insuficientes para o entendimento dessa nova configuração social. Como têm observado diversos autores, o mundo contemporâneo torna-se descentrado”. [...] No processo de mundialização da cultura, a moral enquanto cimento cultural e ideológico de uma sociedade se rompe, e a tradição se encontra debilitada. A modernidade-mundo traz com ela elementos que escapam ao controle da ordem interna da nação, dos grupos, do *ie*, pois há inúmeras outras intenções, interesses, forças e articulações, que definem outros territórios e identidades e transcendem as “insularidades” que eram prevalecentes²⁸.

Contribuindo, a recessão econômica e o regime neoliberal, que alteram o padrão de trabalho e reestruturam a sociedade em torno de empregos e relações sociais cada vez mais individualizantes, resultam ademais em uma crise de *shutaisei*.

O modelo de trabalho japonês no pós-guerra, por exemplo, é majoritariamente o do *kanban* (painel que permite uma ágil troca de informações). O mesmo foi desenvolvido para as necessidades da Toyota entre as décadas de 1950-1970, que encontrava dificuldades na extensão do mercado. Ao contrário do modelo taylorista, que se utiliza das economias de escalas, o *kanban*, solucionou seus problemas com a minimização das empresas. Primeiro, em relação aos trabalhadores, que devem ser polivalentes, executando atividades diferentes e cuidando de equipamentos variados simultaneamente. Segundo, em relação à diminuição máxima dos estoques e custos de tecnologias empregadas.

Pensando em suas limitações num momento de recessão econômica, a Toyota cria o método conhecido como *Just-In-Time*, que implica uma produção justa a fim de satisfazer

²⁸ ORTIZ, Renato. *O próximo e o distante: Japão e modernidade-mundo*. São Paulo: Editora Brasiliense, 2000, pp. 68-70.

apenas a demanda²⁹. Na prática, se tornou um meio de lidar com as greves promovidas pelos sindicatos, e difundir a terceirização e precarização do trabalho, como foi possível observar se desenvolver no caso dos animadores da época, no capítulo anterior.

A partir dos anos 1980, o *kanban* se torna um modelo ideal para a crise estrutural capitalista, e passa a ser amplamente utilizado no Japão, justamente porque foi pensado para um momento de baixo consumo e economia incerta, tendo sido exportado até mesmo para o Brasil. É, por fim, um modelo produto do neoliberalismo: racionaliza ao máximo os custos de produção e os custos salariais, diminuindo os trabalhadores efetivos e especializados³⁰.

A “racionalidade neoliberal” que emerge, possui muitas similaridades em diversos lugares do mundo, segundo os autores estudiosos das “estruturas temporais”, como François Hartog, Rodrigo Turin, Valdeci Araújo e Mateus Pereira. Uma via para seu entendimento, portanto, é o seu universalismo ético, que reorganiza setores variados da sociedade em função de conceitos como atualização, produtividade, eficiência, consumo, concorrência, flexibilização, excelência³¹.

De uma forma generalizada e superficial, esta racionalidade pode ser entendida por sua ligação a um novo regime de historicidade neoliberal, calcada no presentismo e no conceito de “crise”³². O futuro, conseqüentemente, não encontra espaço de realização, e nem mesmo o passado, emergindo um tempo histórico focado no presente. O presentismo poderia ser um horizonte aberto ou fechado: aberto para aceleração e mobilidade, fechado para a sobrevivência diária e estagnante. Dessa forma, o futuro não é mais entendido como uma promessa, e sim uma ameaça, uma distopia, uma catástrofe³³. Ao contrário do otimismo progressista das décadas anteriores, a experiência temporal das décadas de 1980-1990 parece sugerir um pessimismo incapacitante. É, por fim, uma quebra de “contrato” com a ideologia do progresso.

Para a historiadora Lida Yumiko, estes infortúnios descritos teriam sido causados pelos processos do desenvolvimento contínuo das forças da “modernidade tardia”, no Japão e em outros lugares afins da globalização. Como consequência ou resposta a estes processos, a

²⁹ MALAGUTI, Manoel Luiz. A ideologia do modelo japonês de gestão. *Ensaio FEE*, Porto Alegre, (17) 1:43-73, 1996, p. 46.

³⁰ “A unidade produtiva que adota os preceitos de Ohno deve ser, então, uma empresa “minimizada”, flexível e transparente: minimizada porque livre de todos os excessos; flexível porque voltada à produção de séries reduzidas de múltiplos produtos; transparente porque o número de coordenadores das diversas “funções de produção” também se subordina aos princípios do estoque-zero.” (Op. Cit., p.49)

³¹ ARAUJO, Valdeci; PEREIRA, Mateus. *Atualismo 1.0 - Como a ideia de atualização mudou o século XXI*. Mariana, MG: Editora SBTHH, 2018.

³² TURIN, Rodrigo. Presentismo, neoliberalismo e os fins da história. In: AVILA, Arthur de Lima; NICOLAZZI, Fernando; TURIN, Rodrigo (org.). *A história (in)disciplinada: teoria, ensino e difusão do conhecimento*. Vitória: Editora Milfontes, 2019, p. 252-255.

³³ HARTOG, François. *Regimes de historicidade: presentismo e experiências do tempo*. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2019, p. 15.

autora analisa os movimentos nacionalistas que surgiram neste período, preocupados com uma reabilitação da identidade japonesa coesa e homogênea, e de um sujeito historicamente fundamentado. Os mais proeminentes grupos são alguns *otaku* (com os ataques violentos de grupos como Aum Shinrikyo), e os revisionistas históricos, como Fujioka Nobukatsu, Nishio Kanji e Hata Ikuhiko³⁴. Os revisionismos buscaram reabilitar a imagem do Japão frente às atrocidades cometidas durante a Segunda Guerra Mundial, e revogar o artigo 9 da Constituição, redigido pelos aliados, que proíbe o país de fazer a manutenção de suas forças militares. Ou seja, uma grande busca nostálgica pela coesão identitária perdida e pelos vínculos com um passado idealizado. É nessa época também que ocorre um *revival* das teorias da japonicidade, o já mencionado *nihonjinron*.

No entanto, não houve somente movimentos nacionalistas, mas uma diversidade de obras e abordagens a respeito do assunto, também potencialmente inovadoras ou ambíguas. Ao contrário das obras nostálgicas que buscam pelo passado “verdadeiro” e “coeso”, que negam a possibilidade de imaginar um futuro não previamente estruturado, outros movimentos parecem não se desviar das contradições, colocando em dúvida e expondo todo o deslocamento. É sobre esta questão que o último capítulo almeja discorrer.

³⁴ LIDA, Yumiko. Between the technique of living an endless routine and the madness of absolute degree zero: Japanese identity and the crisis of modernity in the 1990's. *Positions*, 8:2, Duke University Press, 2000, p. 426.

2. HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO JAPONESA

O que é animação japonesa? O que é anime? Como são feitos? Este capítulo busca responder algumas dessas questões e propor outras, tendo em mente as transformações no modo de narrar histórias e nas transformações técnicas, especialmente com o advento do digital, que os meios mencionados perpassam. *Ghost In The Shell* (1995), animação produzida no momento de grande difusão dos mangás e animes, não só no Japão, mas internacionalmente, foi influenciada diretamente pelas formas históricas de se construir a imagem em movimento dentro e fora das telas.

Além disso, as animações japonesas se desenvolveram em estreita comunicação de mídias. Por isso, um objetivo pertinente para este capítulo também é mostrar o quanto são parte de uma cultura diversificada e criativa, para além de uma visão estreita sobre elas parecerem sempre iguais e homogêneas, ou como o crítico Donald Richie caracterizou as produções populares do Japão: uma mistura de nudez feminina, heróis adolescentes, monstros da ficção científica e animais fofos³⁵. As animações japonesas, na verdade, são *várias*, como o capítulo objetiva demonstrar, tendo transformado até mesmo o modo de recepção do audiovisual através de movimentos transnacionais, movimento que *Ghost In The Shell* (1995) faz parte.

De modo geral, o capítulo aborda a história da animação japonesa, dos pioneiros até o surgimento da indústria dos animes. Antes disso, no entanto, será apresentada uma sistematização sobre como a animação funciona, e como ela se constitui em seus aspectos materiais mais importantes, para que no próximo capítulo seja possível analisar mais livremente como a forma e o conteúdo (ou corpo e mente) da fonte principal são apresentadas de modo articulado.

2.1 Como uma animação japonesa é feita?

As animações japonesas são um grande fenômeno comercial, midiático e artístico contemporaneamente, que têm influenciado gerações sucessivas desde a infância até a maturidade, já que sua produção não está restrita ao público-alvo infantil como as animações ocidentais. Os meios que as animações se apresentam são: formato fílmico (cinema), seriado

³⁵ RICHIE, Donald. *Japanese cinema: an introduction*. New York: Oxford University Press, 1990, p. 80.

(TV), *Digital Video Disc* (DVD) ou OVA³⁶, o que já é bastante amplo. Com os fenômenos de interconexão global contemporâneos, as animações japonesas fizeram e fazem parte do cotidiano das pessoas em muitos lugares do mundo, principalmente com a disseminação das obras através da internet³⁷. A mídia digital permitiu que a divulgação das obras se estendesse para além dos interesses das emissoras de TV abertas ou seus contratos de distribuição, contribuindo para formar uma cultura de fãs aficionados pela cultura japonesa.

Muito do seu sucesso pode ser atribuído a sua versatilidade ou variabilidade enquanto mídia, ainda, sua capacidade de imaginação de mundos fantasiosos. Essa diversidade se estende para quase todos os âmbitos da animação e faz com que ela também possua uma grande variedade não só na composição das imagens, mas na forma de narrar as histórias, nas técnicas de produção, no tipo de movimento e no seu circuito de recepção. Com o advento das novas técnicas digitais, começam a surgir ainda mais possibilidades de construção de animações.

Suas divisões, por exemplo, são intermináveis, como aponta as tabelas com os principais públicos-alvo e gêneros:

Tabela 1: Públicos-alvo mais comuns em animes.

Públicos-Alvo
<i>Shōnen</i> (homens jovens)
<i>Seinen</i> (homens adultos)
<i>Shōjo</i> (mulheres jovens)
<i>Josei</i> (mulheres adultas)
<i>Kodomo</i> (crianças pequenas)

Tabela 2: Gêneros mais comuns em animes.

Gêneros
<i>Isekai</i> (escape para mundos fantasiosos)
<i>Slice of life</i> (cotidiano)

³⁶ O OVA significa *Original Video Animation* e é um formato de animação que pode ser um longa metragem, ou uma série, entretanto, a diferença é que ele não é lançado nem na TV e nem nos cinemas, estreando diretamente no formato de vídeo, em DVD. Muitos OVAS servem como um compilado, ou um resumo da obra original. O seu apelo comercial é dirigido justamente para os fãs mais empolgados com a obra, por isso costumam ter um trabalho mais dedicado. O OVA é um formato muito popular no Japão, mas em outros países ele quase sempre é veiculado ilegalmente, por meio da pirataria.

³⁷ Ver: URBANO, Krystal. Entre japonesidades e coreanidades pop: da Japão-Mania à Onda Coreana no Brasil. *Intercom*, Curitiba, 2017.

<i>Meka</i> (robôs)
<i>Yōkai</i> (seres sobrenaturais folclóricos)
<i>Gore</i> (horror)
<i>Ecchi</i> (erótico)
<i>Yuri</i> (romance entre mulheres)
<i>Yaoi</i> (romance entre homens)
<i>Aniparo</i> (paródia)
<i>Mahō Shōjo</i> (garotas mágicas)
<i>Kemono</i> (antropomórfico)
<i>Idols</i> (música)
<i>Jidaimono</i> (histórico)
<i>Supōkon</i> (esportes)
<i>Hāremu</i> (personagem que vive rodeado de outros do sexo oposto)
Ficção Científica
Artes Marciais

Fonte: COSTA, Geovana Siqueira. 2021.

As animações japonesas são compostas de imagens e movimento, podendo ter também, nos casos mais contemporâneos, áudio e narrativa. Mas como é animada uma imagem, ou, ainda, como uma imagem é movimentada?

O processo de feitura é também bastante complexo e coletivo³⁸, sendo quase impossível analisa-lo a partir da teoria da autoria fílmica³⁹. Envolve uma grande equipe técnica, diversos animadores, diversos diretores, estúdios de produção e comitês de produção. O trabalho é feito também de forma intercambiada, levando em conta processos tradicionais e digitais, pois os desenhos podem ser feitos com células, e depois coloridos e montados em programas de

³⁸ As referências para os detalhes técnicos sobre o processo de animação foram retiradas de: URASHIMA, Urasam. Como é feito um anime. Anime fanzines, Nippo Cult, 2017. Disponível em: < <https://www.animefanzines.com/2016/01/como-e-feito-um-anime.html> >. Acesso em: 15 de janeiro de 2020.

³⁹ “The auteur model has been a polemic element in Hollywood live-action cinema discussion. Generally, it is not applied to animation cinema studies because animation feature films have almost always involved large-scale studio production work that requires more than 100 people. As a result of this, defining the main contributions of an auteur-director seems impossible. Moreover, animation is popularly perceived as a genre for children. It would seem incongruent and odd that an auteur-artist would want to express his or her personal and aesthetic visions through a secondary form of cinematic entertainment” TZE-YUE, G. Hu. *Frames of anime culture and image-building*. Hong Kong University Press, 2010, p. 113.

computador⁴⁰. É também com os programas digitais que são feitas as dublagens, mixagens de som e edições gerais.

Geralmente o planejamento começa pelo *storyboard* (*e'konte*, ou continuidade), em que serão apresentados os planos da animação para melhor organização da grande equipe. Veja abaixo um exemplo de um *storyboard*:

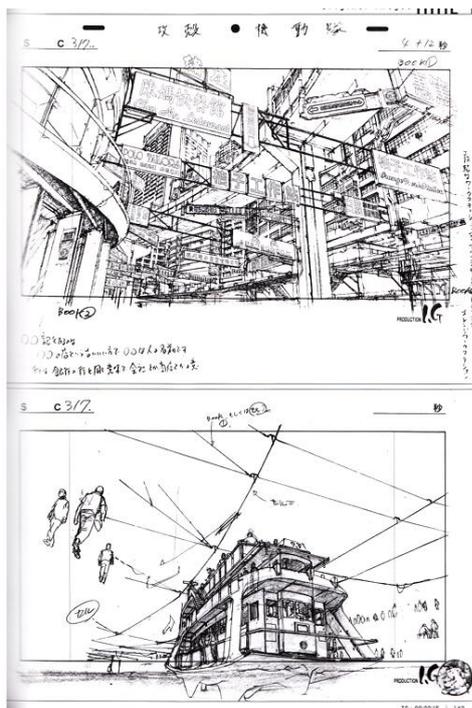


Figura 2: Parte do storyboard de *Ghost In The Shell* (1995). Fonte: *Ghost in the Shell Archives Groundwork Art Book*, 2014.

Logo depois é feito o *layout* (*daiichi-genga*), e se passa aos desenhos, a escolha das cores (*shiage* ou coloristas de células) e da composição (*satsuei*)⁴¹. Em vinte minutos de animação, pode ser alocado o trabalho de diferentes animadores, que se diferenciam por lidar com o cenário (*haikai-genga*) ou com os personagens. O primeiro geralmente é feito a partir de aquarelas ou processos de pinturas manuais. O aspecto mais “tradicional” pode dar um toque original para a animação, embora haja também muitos exemplos de animações com cenários feitos digitalmente, como é o caso de *Ghost In The Shell* (1995).

Entre os animadores que desenhavam os personagens, se destacam os *key-animators* (*genga*), que trabalham nos desenhos principais que constituem uma animação, os primeiros

⁴⁰ Ver: LÓPEZ, Antonio Horno. El particular proceso de producción de un anime: la combinación perfecta de tradición y tecnología digital. *Con A de animación*, [S.l.], n. 9, p. 74-83, mar. 2019.

⁴¹ Ver Anexo 1 para ter acesso à sistematização da terminologia completa feita pela *Furusujin Connection*, sobre o processo de produção de anime. Disponível em: <<http://www.furusujinconnection.com/>>. Traduzida pelo canal do Youtube *Striving for Animation*. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Un9_xitSseI&ab_channel=TonikoPantoja.

frames de um movimento de um personagem. Geralmente, os *genga* são também os animadores que possuem uma carreira mais estabilizada, e podem até dar seu toque artístico pessoal nos desenhos, o que nem sempre é o caso dos *in-between-animators* (*dōga*), trabalhadores terceirizados de outros lugares, como a Coreia do Sul, e extremamente mal pagos. Os *genga* desenhavam as poses principais, e os *dōga* seguem suas instruções para desenhar as poses intermediárias, que irão dar consistência e movimento ao desenho. E quanto mais movimento, mais desenhos são utilizados, e mais recursos precisam ser alocados. Os *dōga* são importantes porque os desenhos de intervalo que são colocados entre os desenhos principais adicionam tempo (ou tempos diferentes) para o movimento animado. São eles que dão a sensação de movimento, que se constitui em um dos mais importantes aspectos da animação. Esses desenhos são essenciais, pois são seus “*timing charts*” (gráficos de tempo) que vão determinar que tipo de movimento a animação terá e qual efeito ela irá alcançar no seu público.

No exemplo abaixo: **A** e **B** representam os desenhos principais, e as divisões entre eles representam os desenhos-entremeios e seus diferentes tempos.

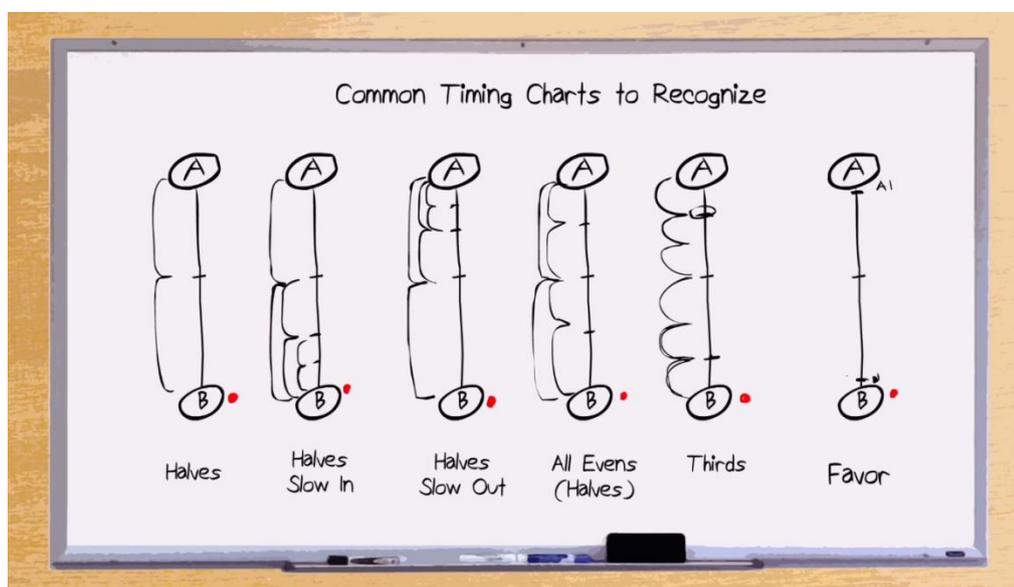


Figura 3: *Timing-charts*⁴².

⁴² Para compreender melhor, assista ao vídeo completo: PANTOJA, Toniko. The art of in-between: timing-charts. *Youtube*, 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=86tqKH3zXuM>>. Acesso em: 14 de maio de 2020.

Além disso, a animação é feita de composições, que podem ser constituídas por inúmeros tipos de perspectiva e intervalo. Destacam-se, aqui, três tipos de composição: a composição *full* (*eigateki*), a composição *limited* (*animeteki*), e a composição *superflat*.

A composição *full* é feita de perspectiva linear e um intervalo mais curto, ou fechado, que parece mais natural e similar ao movimento dos corpos humanos. Esse tipo de intervalo dá a sensação de que a animação é parecida com o cinema clássico, pois o movimento é contínuo, fluído e sem brechas percebidas pelo expectador.

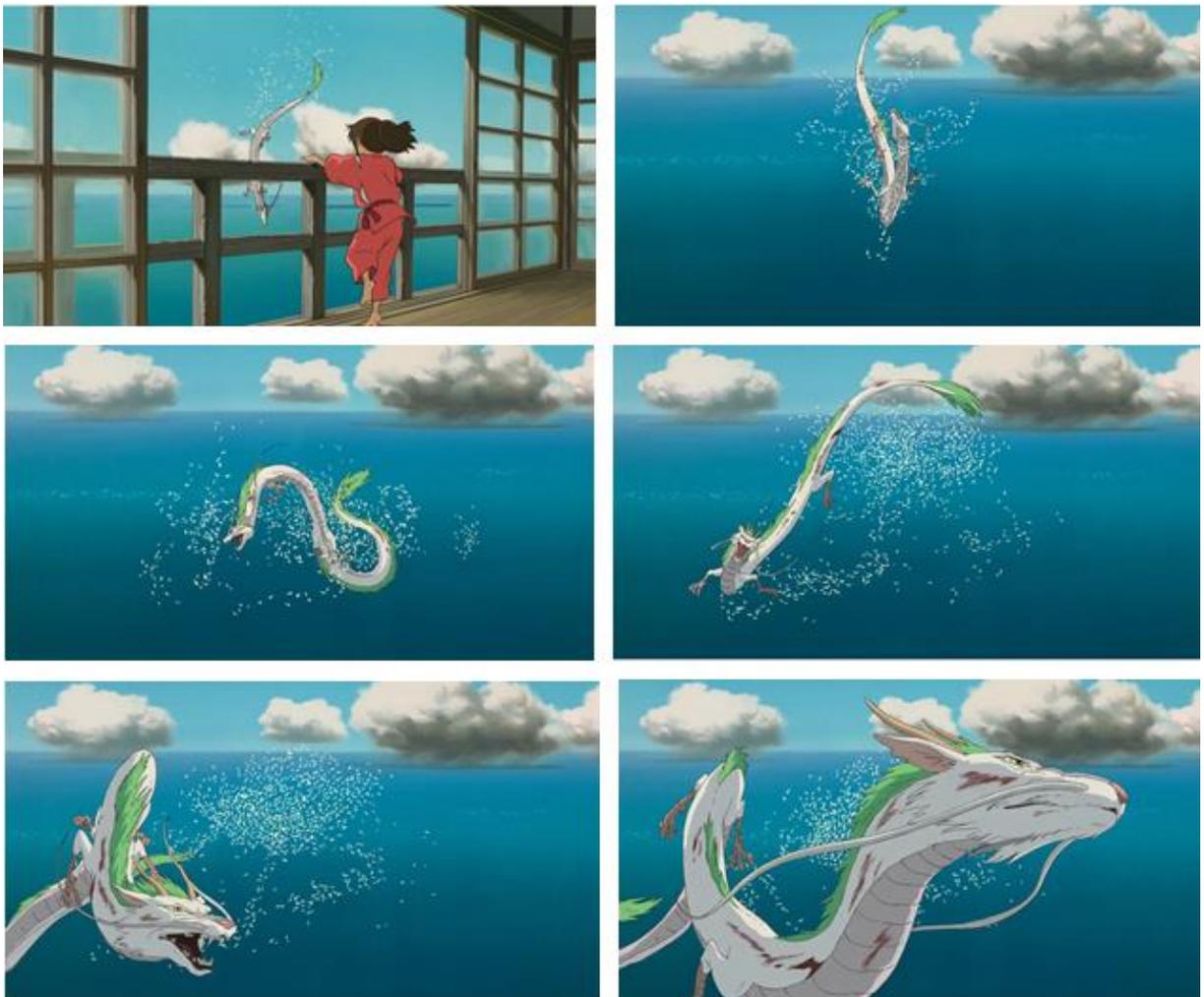


Figura 4: Sequência de *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (*A Viagem de Chihiro*, 2001) de Miyazaki Hayao, Kabushiki-gaisha Sutajio Jiburi (Estúdio Ghibli). Fonte: quadros retirados da animação pela autora.

Já na composição *limited*, a perspectiva é ortogonal/lateral, e o intervalo entre os desenhos é mais longo, ou aberto, muitas vezes sentido com estranheza, porque há menos desenhos em sequência e o movimento parece o de um “robô”. E na composição *superflat*, ou visão/projeção explosiva, temos uma composição com achatamento da percepção balística.

No *superflat* a perspectiva é ortogonal e o intervalo é achatado. Os elementos são incorporados em uma explosão de informação, que aparecem na superfície da obra, sem um direcionamento do olhar do expectador, que escolhe para qual elemento ele dará ênfase, pois “não há um ponto de perspectiva ou uma linha de fuga, mas sim, a proliferação de planos achatados em uma mesma imagem que acabam produzindo outro tipo de profundidade”⁴³.



Figura 5: *Kidō Senshi Gandamu* (Mobile Suits Gundam, 1980) de Yoshiyuki Tomino, Estúdio Nippon Sunrise. Fonte: quadros retirados da animação pela autora.

No entanto, isso não implica uma separação radical entre composições de animação, pois não há barreiras fechadas ou composições “puras”. Algumas composições são boas para determinados tipos de cenas ou sequências, dependendo do resultado que se pode ou se quer apresentar, por isso elas são intercambiadas em um trabalho final. Embora, para sistematizar e analisar, seja produtivo aqui isolá-las para perceber como elas funcionam.

Há uma tendência de se perceber a animação japonesa de modo diferente da “animação ocidental” no que diz respeito à composição das imagens. O designer Kenny K. N. Chow afirma que as animações japonesas foram influenciadas por artes pictóricas como o *emakimono*, pintura em rolo importada da China, e pelos poemas *haiku* e *renku* que possuem múltiplas perspectivas num mesmo espaço. Outras influências seriam as pinturas *ukiyo-e* (xilografuras do período Edo) e a *suibokuga* (pintura em nanquim). Nessa última, a parte preenchida realça a parte em branco, e o espaço da pintura se organiza a partir do posicionamento da figura.

⁴³ LONGO, Angela. Animetismo e cinematismo: tendências de composição e operacionalidade plasmática no anime. 6º Seminário Nacional Cinema em Perspectiva, Curitiba, nov. 2017, p. 156.



Figura 6: Suibokuga. Título: *Dragão ascendente e Monte Fuji*. Artista: Suzuki Kiitsu, 1800-1865. Fonte: Indianapolis Museum of Art.

Como é possível perceber na imagem acima, o vazio possui importância na composição. Em alguns casos, a repetição do formato das figuras atenua a individualidade das posições, aproximando a imagem de uma estampa. Assim como a poesia, predomina um minimalismo estético que força a criatividade do artista, pois ao contrário da originária *suibokuga* chinesa, a pintura em nanquim japonesa se dá menos a partir de uma forma realística, e mais a partir do “expressionismo abstrato”, ou de uma tendência mais subjetiva de colocar em ênfase a expressão ou o olhar do artista⁴⁴. Da mesma forma, nas xilogravuras do período Edo (*ukiyo-e*) os elementos mais importantes da gravura podem ser feitos em proporções maiores, destacando a percepção e criatividade como mais importante do que esquemas ou padrões matemáticos de pintura.

Alguém pode se perguntar por que os filmes de animação *mainstream* ocidentais são principalmente focados nos personagens, enquanto o anime pode ser mais orientado para o espaço. Eu argumento que o fenômeno está relacionado à cultura visual oriental mais holística. Dos pictogramas e ideogramas em caracteres chineses e kanji japoneses às pinturas chinesas de múltiplas perspectivas, os orientais estão acostumados a uma percepção mais associativa, analógica e espacial; uma forma de

⁴⁴ KATO, Shuichi. *Tempo e espaço na cultura japonesa*. São Paulo: Estação Liberdade, 2012, p. 228.

pensar mais espacial construída sobre a experiência perceptual cotidiana é preferível a uma linear e analítica ⁴⁵.



Figura 7: Ukiyo- e. Título: *Yakusha-e*. Artista: Chikanobu, 1838-1922. Fonte: Galeria Shukado, Tokyo.

Em contrapartida, na perspectiva das “artes ocidentais”, predominaria uma influência das pinturas renascentistas, em que o pintor deveria desenvolver seu talento de representação realista, aliado a sua cultura religiosa que permitiria aplicar um sentido alegórico ⁴⁶. A perspectiva então seria a linear, em que a visão segue as linhas retas e paralelas que parecem se encontrar em um único ponto de fuga. O desenvolvimento artístico do século XV na Europa se entrelaçava com o desenvolvimento comercial, por isso a geometria e aritmética utilizada pelos comerciantes era também muito estudada pelos artistas, que a usavam para definir de forma complexa o espaço e as figuras com base na proporção geométrica. Predefiniam-se assim esquemas de pinturas que poderiam ser usados sem a necessidade de percepção do mundo físico – movimento que contém o direcionamento do olhar do artista.

Mas isso não quer dizer que, no Japão contemporâneo, a perspectiva linear não tenha sido também adaptada e utilizada, pois a partir da Era Meiji (1868-1912) é possível observar uma maior troca artística entre Japão e Europa. Por isso, na animação há uma diversidade de perspectivas sendo utilizadas. São, sobretudo, muito comuns, composições *full limited*, que misturam os diferentes tipos de perspectiva, intervalo e influências mencionados. O

⁴⁵ CHOW, Kenny K. N. From haiku and handscroll to Tezuka: refocusing space and camera in the narrative of animation. In: YOKOTA, Masao; HU, Tze-yue G (org.). *Japanese animation: east asian perspectives*. University Press of Mississippi, Hong Kong University Press, 2013, p. 185-186, **tradução nossa**.

⁴⁶ BAXANDALL, Michael. O olhar da época. In: *O olhar renascente: a pintura e a experiência social na Itália da renascença*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1991.

interessante é pensar que não existe apenas um modo de se compor as imagens em movimento ou hierarquias de técnicas, mas modos integrados historicamente.

Por fim, a única parte das animações que não contém sua característica diversidade, é a respeito de quem a produz, o que pode impactar nos limites de apresentação das relações de gênero. As animações são majoritariamente produções masculinas. No caso dos mangás⁴⁷, essa disparidade é um pouco menor, mas na animação ela é marcante. Há exceções raras de artistas como a pioneira Makiko Futaki, *key-animator* do estúdio Ghibli e de filmes como *Akira* (1988); Kiyoko Sayama, especializada em *storyboards*; Naoko Yamada, que dirigiu *A Voz do Silêncio* (2016); e Yukiko Horiguchi, designer de personagens, que assim como Naoko Yamada, trabalhou para o estúdio Kyōani. Este estúdio, uma exceção na indústria dos animes, é conhecido por incorporar em metade do seu efetivo pessoas do gênero feminino. Assim, não somente se comprometem a retirar os animadores da situação de *freelancer*, mas também incorporar diversidade de gênero em suas produções.

2.2 História da animação japonesa: os pioneiros

Nem sempre as animações japonesas, ou como as chamamos contemporaneamente, *animes*, foram feitas da forma apresentada acima. A indústria dos animes contemporâneos começou a surgir na década de 1960, como é consensual para os historiadores que estudam as animações japonesas. No entanto, os animes se desenvolveram a partir do trabalho de base feito por animadores anteriores, que buscaram por modos diversos de produzir.

As primeiras obras feitas no Japão datam do começo do século XX, sendo a mais antiga a animação *Katsudō Shashin* (entre 1907-1912), produzida por Matsumoto Natsuki⁴⁸. A animação possui poucos frames de segundo e foi feita com uma técnica de pintura em lâmina de vidro, muito utilizada para confecção de lanternas mágicas. No primeiro momento, a animação se constituía em uma forma de arte popular e barata, exibida junto de filmes estrangeiros e nacionais em programas como o *Manga Taikai* (Programa de Animação e Manga), ou o *10 Sen Manga Gekijo* (Teatro de Manga por 10 centavos)⁴⁹.

⁴⁷ Alguns exemplos são: Koyoharu Gotouge, autora de *Demon Slayer* (2016-2020); Rumiko Takahashi com as obras *Inuyasha* (1996-2008) e *Ranma ½* (1987-1996); Hiromu Arakawa, autora de *Full Metal Alchemist* (2001-2010); Ai Yazawa e o mangá de moda *Nana* (2000-2009); Shinobu Ohtaka e o mangá *Magi* (2009-2017), no qual teve que usar um pseudônimo masculino para publicar; Naoko Takeuchi, autora de *Sailor Moon* (1992-1997); e o grupo de mulheres mangakás denominado CLAMP, responsável por mangás como *Sakura Cardcaptors* (1996-2000).

⁴⁸ Ver: LONGO, Angela. Da animação para o anime: configurações estéticas de composição e intervalo. *Diálogo com a Economia Criativa*, Rio de Janeiro, v. 4, n. 11, p. 71-88, mai./ago. 2019.

⁴⁹ “Alguns autores iniciam seu discurso sobre animação japonesa começando pelo *emakimono* (‘imagens em rolo’), rolos de papel ilustrados derivados dos chineses que apareceram no Japão no século X, medindo cerca de quinze metros de

O historiador Nobuyuki Tsugata aponta que a história da animação japonesa pode ser abordada a partir da sistematização de tendências, organizadas por período. As primeiras apresentadas pelo autor, por exemplo, são as representadas pelos animadores Shimokawa Oten (1892-1973), cartoonista, Kouchi Junichi (1886-1970), também cartoonista, e Kitayama Seitaro (1888-1945), empresário.

Desde os primórdios, os animadores japoneses sempre estiveram envolvidos com uma produção de mangá anterior, que em muitos casos foi adaptado para a mídia animada, como é o caso de Shimokawa e Kouchi. Essa tendência segue até hoje sendo bastante comum no mundo da animação japonesa.

Os dois primeiros animadores acabaram também por desenvolver um trabalho mais experimental e autoral, procurando explorar as diferentes técnicas vindas da França, Alemanha e EUA. Já o terceiro animador procurou estratégias de comercialização que viabilizassem uma maior e mais lucrativa produção de animações, obtendo, por isso, uma maior quantidade de trabalhos produzidos, que também foram muito variados. Kitayama produziu filmes publicitários, seqüências animadas para filmes de *live-action*, propaganda política e filmes educacionais posteriores destinados à sala de aula, como seu último trabalho *En* (Círculo, 1932). Nesse período, era comum uma grande preocupação com detalhes da composição em detrimento da fluidez do movimento⁵⁰.

À Kitayama são atribuídos cerca de trinta títulos de animações, dez deles produzidos no seu primeiro ano de trabalho, embora não preservados. Muitas obras audiovisuais do começo do século XX encaram o mesmo problema de preservação, primeiro por causa do Terremoto de Kantō (1923), que destruiu muitas obras, e depois por causa da queima e descarte de animações consideradas nacionalistas, durante a rendição e ocupação do Japão no pós-guerra. Mas se destaca também o esforço de preservação, como da Planeta Biblioteca de

comprimento, cujos desenhos você pode ver desenrolando o papel da direita à esquerda por 50-60 centímetros por vez e que descrevem diferentes perspectivas e pontos de vista da mesma cena, como em uma espécie de antepassado antigo do storyboard. Alguns outros, em vez disso, começam pelo *kamishibai* ('teatro de papel'), uma espécie de contador de histórias ilustrado do século XII, que volta nos anos 20 e é considerado o progenitor do mangá, e também do anime, o elo da cadeia entre eles e a ilustração *ukiyo-e*. Não indo tão longe no tempo, podemos reconhecer o início da história da animação japonesa, em um significado muito amplo, no final do período Edo, quando alguns pintores começaram a descrever seqüências detalhadas de movimentos, como nas danças orientais de Hokusai Katsushika (1760-18 49), e a *utsushi-e* ('projeção de figuras') fez sua aparição. Este foi um espetáculo teatral que consistia na projeção de quadros pintados por uma variação da lanterna mágica, feita pela primeira vez no Japão em 1803. No *utsushi-e*, as imagens eram projetadas em uma tela de papel *furo*, por meio de lanternas mágicas pequenas, leves e portáteis em que os projetacionistas usavam o pescoço, no qual colocavam *tane-ita*, ou folhas de vidro pintadas: os operadores apenas moviam as imagens projetadas subindo ou saindo da tela, dando a ilusão de perspectiva. O show era acompanhado por música e narrador". TAVASSI, Guido. *A history of japanese animation: authors, art, industry, success from 1917 to today*. Excerpt in English, Tunué, 2012, p. 8, **tradução nossa**.

⁵⁰ SHARP, Jasper. Pioneers of Japanese animation at PIFan. *Midnight Eye*, September, 2004. Disponível em: <<http://www.midnighteye.com/features/pioneers-of-japanese-animation-at-pifan-part-1/>>.

Cinema de Osaka, que preservou e restaurou inúmeros trabalhos para serem armazenados pelo Arquivo Nacional de Filmes do Japão⁵¹.

O Arquivo Nacional de Filmes do Japão, em 2017, na ocasião dos 100 anos da animação japonesa, sistematizou um repositório online⁵² com as obras animadas e restauradas das primeiras décadas do século XX, que podem ser consultadas por um público amplo. Tanto o Arquivo Nacional de Filmes do Japão, quanto o website de animações japonesas, são mantidos pelo Museu Nacional de Arte Moderna de Tōkyō. É um trabalho importante de preservação e manutenção das obras de animadores, que eles chamam de “os pioneiros da animação”.

Em uma sistematização própria dos dados do website, é possível encontrar sessenta e quatro obras, das quais sessenta são silenciosas, e quatro com sonorização. A primeira é datada de 1917, e é considerada a mais antiga animação preservada do Japão, intitulada *Namakuragatana* (A Espada Cega, 1917), creditada à Kouchi Junichi. Já a mais recente apresentada pelo website é *Namakegitsune* (A Raposa Preguiçosa, 1941), creditada à Yamamoto Sanae. Segue duas pequenas tabelas dos dados, com as respectivas técnicas e temáticas encontradas:

Tabela 3: Principais técnicas encontradas nas animações do arquivo de filme animados.

Técnicas				
<i>Recorte</i>	<i>Recorte + Chiyogami</i>	<i>Recorte + Silhueta</i>	Célula	<i>Stop Motion/Bonecos</i>
40	7	3	9	1

⁵¹ Idem.

⁵² Disponível em: <<https://animation.filmarchives.jp/en/>>. Acesso em: <30 de junho de 2020>.

Tabela 4: Principais temáticas encontradas nas animações do arquivo de filme animados.

Temáticas							
Lenda, contos, fábulas	Esporte	Musical	Histórico	Moral	Educacional	Filme abstrato	Propaganda e guerra
26	4	9	9	16	5	4	11

Fonte: COSTA, Geovana Siqueira. 2021.

É possível perceber que, no início, as principais técnicas utilizadas foram o recorte (*cut-out*) com suas variações (silhueta, papel *chiyogami*), dando lugar posteriormente à célula, que é usada até hoje em muitas animações. No entanto, as técnicas não foram depois completamente abandonadas, mas transformadas e integradas em novos meios. Como é o caso da colagem e *cut out* digital. É interessante observar também como as histórias contadas eram majoritariamente adaptações de lendas, contos e fábulas, histórias que continham alguma lição moral ou propagandas de guerra.

No começo da animação japonesa, por exemplo, a utilização da animação de recorte produzia uma impressão bidimensional no público, que via o movimento de forma achatada e sem profundidade. Dessa forma, as primeiras animações foram, por muitas vezes, consideradas inferiores e “estranhas” por não reproduzirem um efeito de movimento em profundidade “livre e suave”, como dos desenhos europeus ou estadunidenses⁵³. Isso se deu devido à falta de uma indústria de celulose no país, pois a animação em célula permite a produção de movimentos mais fluidos. Um animador importante para a introdução da animação em célula no Japão é Masaoka Kenzō.

Masaoka Kenzō (1898-1988), considerado o “pai da animação japonesa” ou “Walt Disney do Japão”⁵⁴, foi responsável pela introdução da animação em célula no Japão (uma técnica já amplamente utilizada pelo Estúdio Disney), e foi o mentor de inúmeros aprendizes de animadores. O sistema coletivo de mestre-aprendiz o ajudou a construir as obras de forma

⁵³ YOKOTA, Masao; HU, Tze-yue G (org.). *Japanese animation: east asian perspectives*. University Press of Mississippi, Hong Kong University Press, 2013, p. 90.

⁵⁴ Idem, p. 27.

conjunta, como é o caso da primeira animação dublada no país, *Chikara to Onna no Yo no Naka* (Poder e Mulher na Sociedade, 1933). Esse é um aspecto importante da produção de animação enquanto um trabalho coletivo: sua aprendizagem era feita com os “mestres”, que em contrapartida aproveitavam a ajuda de seus pupilos para realizar as obras.



Figura 8: *Nansensu Monogatari Daiippen Sarugashima* (História Nonsense Vol. 1: Ilha dos Macacos, 1930) de Masaoka Kenzō, Estúdio Nikkatsu. Fonte: Filmes Japoneses Animados. Disponível em: <<https://animation.filmarchives.jp/en/works/view/42168>>. Acesso em: 13 de abril de 2021.

Ōfuji Noburō (1900-1961), entretanto, animador da mesma época, representou a tendência oposta a Masaoka, ao construir suas animações de forma individualizada, com financiamento próprio e autoral, sendo um animador fora da curva. Ele explorou o recorte, o *chiyogami* (tipo de papel com estampas), que seria sua marca pessoal, além de produzir animações com papel celofane. Ōfuji também explorou a animação em célula, introduziu cores e som, e produziu obras experimentais com conteúdos abstratos que lhe rendeu alguns prêmios na Europa. Ao contrário de Masaoka, Ōfuji estava preocupado em desenvolver obras mais artísticas e autorais, distanciando-se da comercialização de suas animações.



Figura 9: *Kokoro no Chikara* (O Poder da Vontade, 1931) de Ōfuji Noburō. Fonte: Filmes Japoneses Animados. Disponível em: <https://animation.filmarchives.jp/en/oŌfuji2_00.html>. Acesso em: 13 de abril de 2021.

Já durante a década de 1930, as animações foram fortemente marcadas por um conteúdo nacionalista e imperialista que ecoava a campanha militarista do *Dai Nippon Teikoku*, o império japonês, o que ajudou a impulsionar a produção de animação com as comissões feitas pelo governo. Muitas obras possuem conteúdos didáticos sobre política, como é o caso de *Eigaenzetsu Seiji no Rinrika Goto Shinpei* (Etnização da Política, 1926), de autoria de Junichi Kouchi.

O conteúdo nacionalista do período também pode ser observado em *Nippon Banzai* (Viva o Japão, 1943), dirigido por Hajime Maeda e Kazugoro Arai. Na obra, vários povos da Ásia, como chineses e indianos, cuidam de seus negócios enquanto as forças ocidentais planejam dividir seus territórios. A animação mistura cenas filmadas (*live-action*) de Winston Churchill, aviões e bombardeios aéreos, com sequências animadas de fuzileiros navais japoneses aterrissando em uma praia onde há dois soldados britânicos⁵⁵.

Mas a principal obra que ilustra esse momento em específico da história da animação japonesa é o primeiro filme de longa metragem animado produzido no Japão, *Momotarō Umi No Shinpei* (*Momotarō: Guerreiros Sagrados do Mar*, 1945). O filme é uma continuação do curta metragem *Momotarō No Umiwashi* (*Momotarō: Águias do Mar*, 1943), e adapta a história de um antigo conto japonês de um garoto encontrado dentro de um pêssego. De acordo com a história, quando o garoto cresce, ele decide lutar contra os demônios de

⁵⁵ Ver: SHARP, Jasper. Pioneers of Japanese animation at PIFan. *Midnight Eye*, September, 2004. Disponível em: <<http://www.midnighteye.com/features/pioneers-of-japanese-animation-at-pifan-part-2/>>.

Onigashima, que atormentavam seu vilarejo, conjuntamente de alguns animais amigos. A história já havia sido adaptada para o meio animado diversas vezes, mas nunca em uma versão de longa metragem (com ao menos 70 minutos), e tendo obtido tanto sucesso. É importante ressaltar também que o filme foi encomendado pelo Ministério da Marinha do Japão à Seo Mitsuyo, aprendiz de Masaoka Kenzō, que contribuiu também desenhando diversas silhouetas.

Esta adaptação de *Momotarō* se constitui como uma história fortemente imperialista, que retrata uma ideia de colonização japonesa e realização da Grande Esfera de co-prosperidade do Leste-Asiático (ideologia *asianista*). Essa ideia enfatiza o Japão como o responsável pela modernização do resto da Ásia em áreas como ciência, espiritualidade, política e economia⁵⁶.

Momotarō também foi uma grande influência para o importante produtor de animações Tezuka Osamu, considerado “pai dos mangás e dos animes”, justamente por sua grande capacidade de mobilização, ou suas imagens sentimentais e tocantes. Tezuka inclusive resgatou a música de *Momotarō*, *Aiueo Uta*, em suas animações posteriores. A música embala o momento do filme em que os soldados japoneses ensinam os “animais” nativos a falarem.

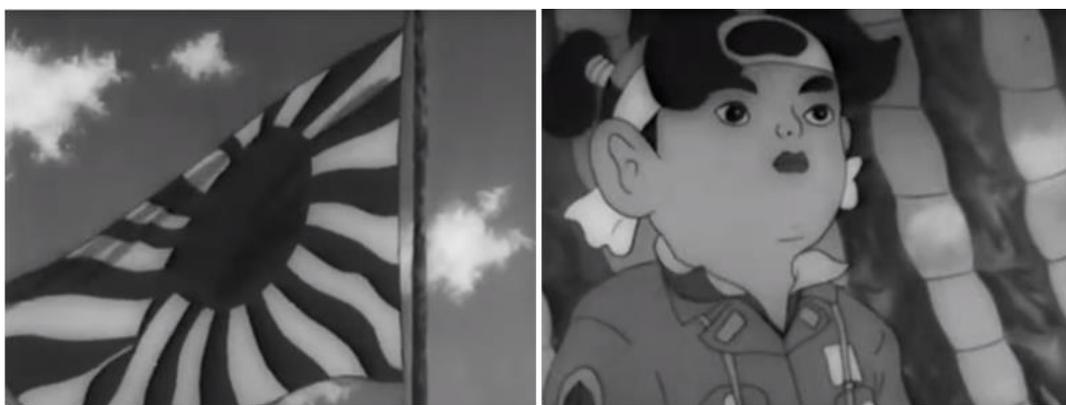


Figura 10: *Momotarō Umi No Shinpei* (*Momotarō: Guerreiros do Mar/Guerreiros Sagrados*, 1945) de Mitsuyo Seo, Estúdio Shochiku. Fonte: quadros retirados da animação pela autora.

A tendência majoritária da época, de fato, eram as animações custeadas pelo governo militar, pelo ministério da educação (*Monbushō*), ou pela divisão de cultura fílmica (*Bunka Eigabu*), que compreenderam a animação como um meio importante para passar mensagens educacionais. Como havia uma alta taxa de desemprego na época, as comissões do governo

⁵⁶ TZE-YUE, G. Hu. *Frames of anime culture and image-building*. Hong Kong University Press, 2010, p. 72.

foram a forma majoritária de financiamento das animações. Os títulos e o grande número de obras com temáticas educacionais e propagandísticas comprovam esse suporte monetário advindo dos militares, que apoiava o meio animado a partir do ímpeto de um desenvolvimento industrial da animação japonesa⁵⁷.

No entanto, a maioria desses filmes foi destruída durante a ocupação estadunidense do Japão no pós-guerra, e até hoje os arquivos de filmes que possuem reminiscências dessas obras não permitem a disponibilização para o grande público, devido ao seu conteúdo. No website mencionado anteriormente, por exemplo, há um aviso sobre vídeos que possuem expressões e palavras que não são apropriadas para os dias de hoje. É possível perceber certo esforço para suprimir tudo o que represente as ideias militaristas e imperialistas dessa época.

Porém, não só de campanhas políticas fascistas sobreviveram as animações da época. Reminiscentes do período Taishō, em 1929-1933, quando houve grande variedade de arte e cinema proletários no Japão, foram produzidas também muitas animações progressistas, inspiradas pela época de inovação e modernização. Os temas comuns eram o trabalho e a ansiedade social causada pela guerra Sino-Japonesa. Esses artistas se organizaram através da *Nihon Proletaria Eiga Dōmei* (Prokino, liga proletária de filmes do Japão) e do jornal *Shinko Eiga*. Um filme importante da época foi *Entotsuya Pero*, dirigido por Tanaka Yoshitsugu, de 1930. O estúdio produtor foi o *Doei Sha*, que apoiava as causas proletárias na época⁵⁸.

Já no pós-guerra, a produção de animação no Japão sofreu uma dura crise. Isso aconteceu porque após a perda e rendição na Segunda Guerra Mundial (1939-1945), e com a ocupação estadunidense do arquipélago (1945-1952), foram criados aparatos de controle e censura das produções artísticas, como o Supremo Comando das Forças Aliadas (SCAP), o Destacamento de Censura Civil e o Centro de Informação e Educação. Esses órgãos tinham como objetivo erradicar as reminiscências militaristas e nacionalistas das produções artísticas do país, que haviam sido incentivadas no período pré-guerra. Durante a ocupação estadunidense, em 1946, cerca de 200 cópias de filmes foram queimadas pelo SCAP por causa de seu “conteúdo feudal ou anti-democrático”⁵⁹.

Certamente algumas reminiscências permaneceram como uma cópia da animação *Momotarō*. Nessa época também foi feita uma lista de criminosos de guerra que trabalharam na indústria de entretenimento. Não se sabe se algum animador esteve na lista, mas por razões de proteção, cerca de 100 animadores liderados por Yamanoto Sanae, Yasuji Murata e

⁵⁷ Idem, p. 66-67.

⁵⁸ Idem, p. 64-65.

⁵⁹ Idem, p. 78-79.

Masaoka Kenzō tomaram a decisão de criar uma organização chamada de *Shin Nihon Dōga Sha* (Nova Companhia Japonesa de Animação) em 1945, para contrapor ou negociar qualquer tentativa de policiamento de suas atividades criativas.

Um filme importante feito pela organização, em conjunto, foi *Sakura* (1946, dirigido por Masaoka Kenzō). *Sakura* se constituiu como uma animação sem história, com grande apelo sensível, que mostrava imagens realistas do dia a dia e imagens da natureza. Para muitos, é um símbolo do período pós-guerra, pois mostra o Japão de uma perspectiva um tanto orientalista, calmo, pacífico, perene, delicado. Uma contraposição à imagem do Japão agressivo de antes, uma imagem sem conflito que permanece no imaginário internacional até os dias de hoje. E “não só ajuda a amenizar o embate entre o estrangeiro e o local, mas também vela e apaga suavemente um passado muito obscurecido do imaginário sociocultural”⁶⁰. Essa nova tendência se perpetua na produção das animações japonesas, tornando-se majoritária no pós-guerra.

As animações japonesas do pós-guerra são então definidas pelo conceito de *mukokuseki*, ou sem Estado, sem uma identidade nacional específica⁶¹. O *mukokuseki* surge de uma tentativa dos artistas de não manifestar nenhum marcador nacionalista em suas obras, primeiramente devido à censura, mas também para expandir suas produções para o mercado internacional, principalmente os países do Leste Asiático, que não tinham boas relações diplomáticas com o Japão ⁶².

As inúmeras ações imperialistas cometidas pelo império do Japão, desde a Ocupação da Coreia, que começou em 1910 e se estendeu até 1945, até eventos como o Massacre/Estupro de Nanquim (1937), a Batalha de Okinawa (1945) e a Guerra do Pacífico (1941-1945), fizeram com que a recepção de produtos japoneses tivesse uma carga negativa no Leste Asiático. O Japão, para além de sua imagem contemporânea construída de um país pacífico e unicamente vítima das bombas atômicas, foi protagonista de conflitos e embates não resolvidos com a população desses lugares, o que impactou diretamente em suas relações internacionais posteriores.

Um dos trabalhos mais memoráveis do período do imediato pós-guerra é *Mahō no Pen* (A Caneta Mágica, 1946), de Masao Kumagawa. A história conta um sonho de um menino órfão, que recebe uma caneta mágica de uma boneca “ocidental”. Com a caneta, ele

⁶⁰ YOKOTA, Masao; HU, Tze-yue G (org.). *Japanese animation: east asian perspectives*. University Press of Mississippi, Hong Kong University Press, 2013, p. 128-129.

⁶¹ Ver: LEONG, Jane. Reviewing the “japaneseness” of japanese animation: genre theory and fan spectatorship. *Cinephile*, Vol. 7, No. 1, Spring 2011.

⁶² LONGO, Angela. *Pós-humanismo na máquina anímica: visões explosivas do humano na animação japonesa*. Dissertação de Mestrado em Comunicação e Informação na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017, p. 95.

pode desenhar qualquer coisa que queira transformar em realidade, como prédios, carros, ruas etc. A história é bastante infantil e mostra um menino que procura por instrução, o que encontra na boneca, generosa e benevolente. Ele enfim, com sua ajuda, reconstrói toda uma cidade. A animação apresenta uma metáfora sobre possibilidades regeneradoras através da apropriação japonesa de elementos “ocidentais”.



Figura 11: *Mahō no Pen* (A Caneta Mágica, 1946) de Masao Kumagawa, Estúdio Shochiku. Fonte: quadro retirado da animação pela autora.

2.3 História da animação japonesa: o surgimento da indústria dos animes

Um pequeno parêntese. Segundo o estudioso de culturas visuais e literatura, Tze-Yue G. Hu, e o pesquisador Jonathan Clements, o meio de animação no Japão foi nomeado de diversas formas ao longo do tempo, e as discussões sobre a caracterização do que seria animação japonesa é ampla⁶³.

O primeiro termo usado para animação no Japão é *senga eiga* (filme de desenho de linha, ou linhas que se movem), que foi considerado um gênero fílmico específico. Posteriormente, o termo mangá foi se tornando popular para caracterizar os quadrinhos japoneses, que tinham a diferença de serem menos cômicos e com mais enredo do que os *comics* estadunidenses. *Manga-eiga* (filme de mangá) tornou-se, então, gradualmente um termo popular para diferenciar a animação com histórias e narrativa do *senga eiga*, que apenas apresentava imagens gráficas de máquinas, plantas, animais etc. E, além disso, as animações

⁶³ Ver: CLEMENTS, Jonathan. *Anime: a history*. London: Palgrave Macmillian, 2013.

eram majoritariamente adaptações de obras de mangá. Outros nomes para a animação que já foram usados no Japão, no final da Segunda Guerra Mundial, incluem *byoga eiga* (filme desenhado), *kongo eiga* (filme misto/mixado) e *dōga eiga* (imagem em movimento), este último estando relacionado com Masaoka Kenzō e com a própria *Tōei Dōga*, ao produzir animações em *motion picture* ⁶⁴.

Mas é somente na década de 1960 que aparece o termo *animeshon* (transliteração da palavra inglesa *animation*), que estaria ligado às novas produções televisivas e facilmente custeáveis produzidas por Tezuka Osamu. No entanto, a quantidade de termos para animação que é possível encontrar no Japão atesta para o quanto o meio é visto como algo fluido e variável. Tendo isso em mente, é possível delinear o surgimento de uma indústria dos animes, no período pós-guerra.

Tabela 5: Nomenclaturas encontradas para as animações japonesas.

Katsudō Shashin (Imagem em movimento)	Senga Eiga (filme de linhas)	Dōga (motion-picture)	Bunka Eiga (filme cultural)	Animeshon (animation)	Cinema-anime	Kuga (fotos invertidas)
Anime Manga	Komikku Eiga (filme de comic)	Manga Fuirumu (filme de mangá)	Bideo Ge-Mu Anime (anime de vídeo-game)	Byoga Eiga (filme desenhado)	Kongo Eiga (filme misto/mixado)	Dekobō shin gachō (“fotos travessas”)

Fonte: COSTA, Geovana Siqueira, 2021.

Na década de 1950 foram idealizadas inúmeras animações do estúdio *Tōei Dōga*, que investiu na concorrência de filmes ao estilo *Disney*. A *Tōei* foi responsável por produzir o primeiro longa metragem de animação em célula colorido do Japão, *Hakujaden* (O Conto da Serpente Branca, 1958), de Yabushita Taiji.

⁶⁴ TZE-YUE, G. Hu. *Frames of anime culture and image-building*. Hong Kong University Press, 2010, p. 101.

A história é uma adaptação de um antigo conto chinês, justamente porque a *Tōei* surgiu com o intuito de fazer parcerias internacionais e novos mercados de consumo, principalmente em Hong Kong, que na época produzia filmes em uma quantidade impressionante. No entanto, a parceria acabou não se concretizando, e só recentemente *Hakujaden* foi exibido em países do Leste Asiático, como China e Coréia do Sul, por ter sido banido na época de lançamento. Isso aconteceu porque as regiões enxergavam o Japão e suas produções com desconfiança, graças às suas ações militaristas do passado. Por isso, o Japão se focou em suas possibilidades de parceria e mercado no “ocidente”, como na Europa e EUA, por conta de sua boa aceitação ⁶⁵.

A novidade em relação às produções da *Tōei*, no entanto, diz respeito às técnicas de animação. A composição se constituiu como *full*, com vinte e quatro desenhos por segundo⁶⁶, movimento fluído e em profundidade, que permitiram as animações japonesas se distanciarem do costumeiro rótulo de “estranhas” e estáticas, e se aproximarem das produções de movimento cinematográfico em “estilo *Disney*”. A adaptação também se focou bastante no desenvolvimento da sensibilidade artística e na delicadeza dos personagens. No entanto, os custos dispendiosos e a dificuldade de se obter lucro minaram as tentativas de consolidação dessa tendência, que só seria retomada mais tarde, alcançando o seu pleno desenvolvimento com o estúdio Ghibli, em 1985.

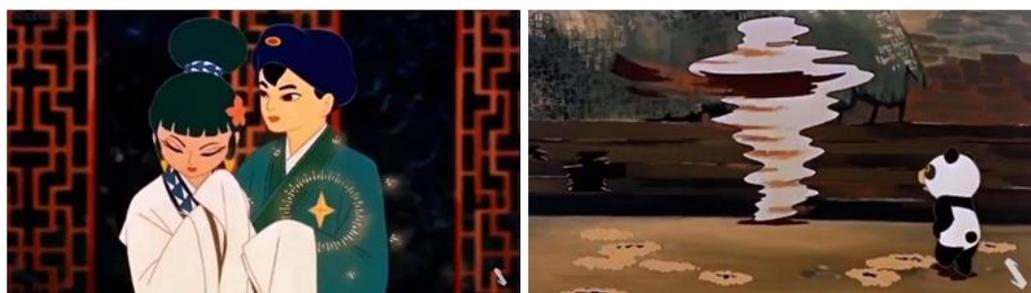


Figura 12: *Hakujaden* (O Conto da Serpente Branca, 1958) de Yabushita Taiji, Tōei Animation.
Fonte: quadros retirados da animação pela autora.

O estúdio fundado por Tezuka Osamu (1928-1989), a *Mushi Productions*, acabou por construir uma tendência muito mais sólida no mesmo período, apostando nas séries de TV ao

⁶⁵ Idem, p. 95.

⁶⁶ “A animação *full* [...] refere-se principalmente ao número de desenhos usados para animar o movimento. A taxa de projeção para o filme é de 24 quadros por segundo, mas você pode produzir animação cinematicamente completa com 12 desenhos por segundo. Isso é chamado *on twos* porque você usa um desenho para dois quadros. Movimentos mais rápidos podem exigir *on ones* ou um desenho para cada um dos 24 quadros por segundo. A média da *Disney* foi de 18 desenhos por segundo. As animações completas da *Tōei* são geralmente descritas como *on twos*”. LAMARRE, Thomas. *The anime machine: a media theory of animation*. Minneapolis; London: University of Minnesota Press, 2009, p. 187, tradução nossa.

invés de filmes. Tezuka, considerado o “pai dos mangás japoneses”, operou uma verdadeira revolução no modo de se fazer animação no Japão, consolidando o que hoje conhecemos como indústria do anime⁶⁷. Para diminuir os custos de produção, Tezuka se diferenciou das produções seriadas dos EUA, que possuíam em média cinco minutos de duração diária, e apresentou uma série televisiva adaptada de um de seus mangás, de trinta minutos semanais. Essa série era *Tetsuwan Atomu* (Astro Boy, 1963-1966), e alcançou enorme sucesso não só no Japão, mas em diversos países.

Tezuka também apostou no desenvolvimento dos personagens e na sua profundidade emocional, ao invés de focar somente a ação e o movimento dos personagens, que é o que demanda maior produção de desenhos. Desenhando apenas oito imagens por segundo, considerada uma composição *limited*, foi possível experimentar novas formas viáveis de se fazer animação e diminuir os custos de produção. Haveria, por fim, a terceirização de uma parte do trabalho de desenho, para companhias e animadores iniciantes (que receberiam menos e trabalhariam mais).

Graças a essas medidas, os animadores foram se tornando cada vez mais trabalhadores individualizados, sobrecarregados e mal pagos. Segundo a primeira pesquisa⁶⁸ feita pela JAniCa (*Japan Animation Creator Association*), em 2009, a maioria dos animadores no Japão trabalhavam como *freelancers*, em jornadas de mais de 100 horas semanais. Além disso, seu salário anual era 1.794 ienes menor do que o de outros trabalhadores do setor privado japonês.

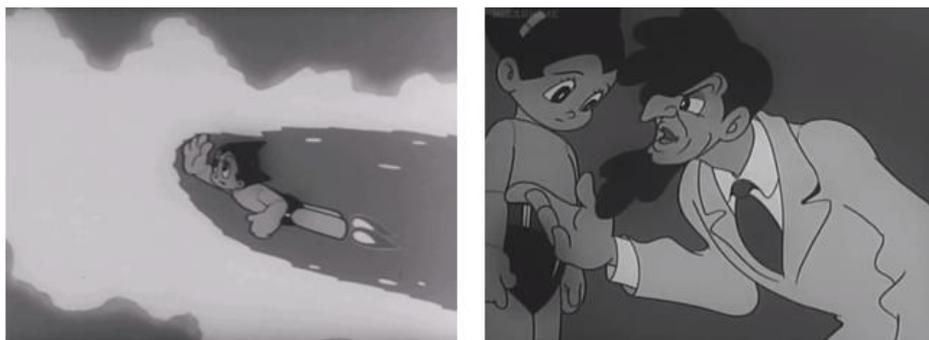


Figura 13: *Tetsuwan Atomu* (Astro Boy, 1963-1966) de Tezuka Osamu, Mushi Productions.
Fonte: quadros retirados da animação pela autora.

Dessa forma, foi possível solidificar inúmeras animações seriadas de sucesso, que rendiam lucros que eram reinvestidos em novas produções, fazendo com que esse padrão

⁶⁷ CLEMENTS, Jonathan. Tezuka's anime revolution in context. In: *Mechademia 8 - Tezuka Osamu*. Minneapolis: University of Minnesota Press, vol. 8, p. 214-226, 2013.

⁶⁸ The Report on Japanese Animation Industry. Disponível em: < <https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>>. Acesso em: 06 de abril de 2020.

fosse seguido no Japão até hoje. Algumas medidas importantes tomadas por Tezuka são descritas abaixo:

[...] filmar “em três” (usando apenas oito quadros dos 24 por segundo disponíveis); usando quadros estáticos únicos por períodos prolongados; puxar uma célula atrás da outra para sugerir movimento; usando loops de animação e células recicladas; seccionar uma imagem de modo que apenas partes dela se movam (por exemplo, piscar de olhos ou abas de boca); usar fotos curtas em imagens estáticas cortadas antes do olho realmente registrar que elas não estavam se movendo; e manter um banco de imagens de episódios anteriores que podem ser reaproveitadas⁶⁹.

Importante ressaltar sua contribuição para o gênero *shōjo*, como pode ser observado em *Ribon no Kishi* (Princesa Guerreira, 1953), assim como as histórias nostálgicas, expressivas e dramáticas influenciadas por Takarazuka (cidade natal de Tezuka), conhecida por suas peças de teatro. Os personagens são também bastante delicados e femininos, embora fortes e expressivos, e apresentam os característicos olhos grandes, que tem como inspiração as performances feitas nesses teatros, chamadas de *otokoyaku*, em que os atores colocavam grandes cílios postiços e sombra nos olhos para refletirem a luz do palco e ficarem visíveis até mesmo no final do salão⁷⁰.

Em resumo, o animador foi o primeiro a introduzir animação *limited* para fazer seriados custeáveis; introduziu divisões de gênero (tendo sido um dos precursores do gênero *shōjo*, “feito para garotas”); e introduziu os característicos personagens de olhos grandes, fácil mobilidade e com tendência à caricatura. Ou seja, influenciou diretamente uma determinada técnica e estética de animação, que ainda causa comoção nos estudos contemporâneos:

Tsugata reenquadra Tetsuwan Atomu (1963, Astro Boy), distanciando-o de seus trabalhos anteriores (Tsugata 2004: 151; 2005: 76-7, 181-2; ver também Masuda 2007: 119), como um período “zero” de desenvolvimento, porque embora ele reconheça que é de vital importância na evolução do meio, ele deseja definir anime não apenas como “animação japonesa”, mas como um tipo particular de animação japonesa, que diverge na década de 1970 ao se prender a outras objetos e processos, incluindo, mas não se restringindo a: interesse estrangeiro, transgressão, pistas visuais, merchandising e integração em um mix de mídia. No entanto, Tsugata não está fornecendo uma resposta. Seu artigo ‘Anime to wa nani ka? [O que é Anime?]’ é enquadrado como uma pergunta [...]⁷¹.

⁶⁹ Op. Cit. p. 217, **tradução nossa**.

⁷⁰ YAMANASHI, Makiko. Tezuka and Takarazuka: Intertwined Roots of Japanese Popular Culture. In: YOKOTA, Masao; HU, Tze-yue G (org.). *Japanese animation: east asian perspectives*. University Press of Mississippi, Hong Kong University Press, 2013.

⁷¹ CLEMENTS, Jonathan. *Introduction – what we talk about when we talk about anime?* In: *Anime: a history*. London, Palgrave Macmillian, 2013, **tradução nossa**.

Os animadores que trabalharam ou começaram sua carreira na *Mushi Productions* também foram responsáveis por outros sucessos dos anos 1970, como *Mazinger Z* (1972), *Candy Candy* (1976), *Patrulha Estelar* (1974) e *Mobile Suit Gundam* (1980), que moldou o gênero *meka*, ou gênero de robôs.

Para o teórico da comunicação Thomas Lamarre⁷², a grande virtude e especificidade do gênero *mecha* é que há, em sua composição, uma subversão das proporções escalares, inexistência de fundos de pintura para dar sensação de profundidade, e um trabalho de composição de intervalo *superflat*, ou aberto, que pode ser intercalado com o *full limited*. Isso significa, para o autor, que há uma projeção ou uma visão explosiva da imagem, sem pontos de visualização fixados pelo animador, que direcionam o olhar do espectador na tela.

Essa técnica seria resgatada, em grande medida, por Anno Hideaki, principalmente em *Neon Gênesis Evangelion* (1995) e pelo estúdio *Gainax*. Entretanto, para Lamarre, o anime de Anno não faz parte apenas de uma série de escolhas econômicas, para tornar a produção viável, como foi comum desde o começo da indústria. Dessa forma, o autor propõe um olhar para a forma e a apresentação do anime, que utiliza o *limited* para discorrer justamente sobre um futuro tecnológico, tornando suas falhas uma potência imagética.

O argumento dicotômico sustentado por muitos animadores e teóricos, faz com que as produções sejam simplificadas, rotulando os animes sempre como parte de uma indústria comercial, sem virtude artística, e os cinemas de animação como forma de arte legítima.

Essa dicotomia encontra eco na famosa declaração de Miyazaki Hayao, em 1988, que discorre sobre as animações japonesas num geral. O animador afirma que os animes seriam equivalentes à “comida de avião”, por conta de sua representação de figuras e movimentos humanos simplificados, e por conta do tempo e espaço deformados em “cores e poses berrantes” pela animação *limited*, unicamente preocupada com a comercialização das obras⁷³.

Contrapondo essa noção, Lamarre propõe, primeiramente, borrar a linha entre animação *limited* e *full*, demonstrando essa tendência tanto nos trabalhos de Miyazaki, quanto em trabalhos de anime, que não são tão “puros” em termo de composição quanto parecem⁷⁴.

⁷² LAMARRE, Thomas. *The anime machine: a media theory of animation*. Minneapolis; London: University of Minnesota Press, 2009, p. 130.

⁷³ “Em comparação com certas obras da década de 1950 que tomei como meu modelo, a animação que estamos fazendo na década de 1980 é como uma comida de avião. A produção em massa mudou as coisas. As ideias e sinceras emoções que deveriam permear nosso trabalho cederam para fanfarronice, nervosismo e vaidade. O que deveria ser o amoroso trabalho feito à mão deslizou para um sistema de produção onde somos simplesmente pagos pela imagem. Eu odeio a abreviação de “anime” porque para mim isso apenas simboliza essa desolação. [...] Mas não adianta falar sobre isto. Se há algo que temos de falar é o “expressionismo excessivo” e a “perda de motivos” no anime japonês. Esses dois estão corrompendo a animação popular japonesa”. MIYAZAKI, Hayao. About japanese animation. **Tradução nossa**. The Current Situation of Japanese Movies Published by Iwanami Shoten; January 28, 1988. Translated from Japanese to English by Ryoko Toyama.

⁷⁴ “Quando se olha os filmes da linhagem de *manga eiga* do *Studio Ghibli*, técnicas de animação *limited* são abundantes. [...] As animações de Miyazaki sempre estiveram em diálogo com a animação *limited* e não podem realmente rejeitá-la ou superá-

Segundo, propõe que pensemos o anime e a composição *limited*, intercambiado com o *superflat* (que também possui perspectiva ortogonal), assim como a imagem-tempo de Deleuze, que emerge no momento de crise da imagem-movimento⁷⁵. Isso significa dizer que a animação *limited* não foi uma ruptura total com a animação *full*, mas uma abertura na imagem que emerge como potencialidade. E a constituição desse processo se dá quando a imagem-movimento, ou a animação *full* entra em crise, com seus personagens cada vez menos tendo certeza sobre suas metas e objetivos, minando sua ação. Emerge então um processo de reflexão ao invés da dinamicidade da ação, do movimento “natural”. E então a imagem-tempo, ou a animação *limited* surge como uma explosão de desorientação, ansiedade e incerteza, como no episódio vinte e seis de *Neon Gênesis Evangelion* (1995) (ver figuras 22 e 23), em detrimento de um movimento sensório-motor. Nesse caso, seria necessário prestar atenção a estática e a falta de realismo na composição das imagens.



Figura 14: Episódio 26, *Shin Seiki Evangerion* (*Neon Genesis Evangelion*, 1995) de Anno Hideaki, Gainax.
Fonte: quadros retirados da animação pela autora.

Finalmente, durante a década de 1980 e 1990 podemos observar um crescimento do sucesso das séries e filmes exportados para outros países no chamado *boom* das animações japonesas. O historiador Nobuyuki Tsugata aponta que as duas tendências majoritárias do período ainda seguem o legado da *Tōei* e da *Mushi*. O estúdio que seguiria o legado da *Mushi*, entre outros, seria o estúdio *Gainax*. E o estúdio que seguiria o legado da *Tōei* seria o estúdio *Ghibli*, que se constituiu produzindo animações inspiradas no seu cinema de longa metragem

la. [Mas] vimos que duas técnicas são cruciais para um sentido de que suas animações são mais *full* do que *limited*: o uso de planos de fundo como pinturas, que estão nos filmes de Miyazaki cada vez mais pictóricos nos últimos anos, e uma ênfase no dinamismo do movimento do personagem”. Op. cit. p.189, **tradução nossa**.

⁷⁵ Idem, p. 199.

com histórias folclóricas. A tendência foi de um movimento mais naturalista, ou sensório-motor.

Miyazaki reafirma um movimento de distanciamento da cultura *otaku* no Japão, buscando outras audiências para seu cinema de animação⁷⁶. Seu foco em narrativas que remetem a um imaginário passado ou “tradicional” retrata bem esse sentimento de distanciamento dos processos mais modernos envolvendo a animação japonesa. Além disso, o estúdio *Ghibli* também alcançou grande audiência no “ocidente”, chegando a ganhar um *Oscar* de melhor animação pelo filme *A Viagem de Chihiro* (2001).

Seu notório afastamento do mundo dos animes e dos *otakus* pode ser entendido também como uma tentativa de alcançar não somente audiências mais generalistas, mas operar uma visão ou um ponto de vista “universal” em relação a natureza e ao mundo. Esse distanciamento se coloca em oposição a especialização e individualização do ponto de vista promovido pelo anime e pela cultura *otaku*, que se pulveriza em diferentes pontos de referência a partir de um regime de movimento relativo, com múltiplas estéticas, composições e combinações de intervalos⁷⁷.



Figura 15: *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (A Viagem de Chihiro, 2001) de Miyazaki Hayao, Kabushiki-gaisha Sutajio Jiburi (estúdio Ghibli). Fonte: Site do Estúdio Ghibli. Disponível em: <<http://www.ghibli.jp/>>. Acesso em: 22 de outubro de 2020.

2.4 A recepção dos animes e o movimento para fora das telas

⁷⁶ Para essa discussão, ver: BOLTON, Christopher. It's art, but is it anime? In: *Interpreting anime*. Minneapolis/London: University of Minnesota Press, 2018.

⁷⁷ Idem, p. 109.

Como acima mencionado, uma das maiores distinções teóricas que se costuma fazer entre o cinema de animação e o anime, é em relação ao primeiro se constituir como um tipo de animação de movimento e dinâmica, enquanto o segundo seria um tipo de animação estática. Entretanto, isso não é verdade, já que há formas diferentes de se produzir movimento. Como Lamarre⁷⁸ pontua, o anime também possui o movimento como base fundamental de seu funcionamento, na medida em que este emerge para a superfície, transcendendo sua mídia. O anime mobiliza toda uma cultura – conhecida como cultura *otaku* – no seu momento de produção e distribuição, que é essencial para a produção de movimento, mesmo que este seja para fora da tela.

Em sua teoria das imagens em movimento, o autor compara os animes com “máquinas multiplanares”, pois a tecnologia está presente antes e depois do processo de produção da obra. As camadas diversas do anime estão nas folhas de celuloide ou papel vegetal desenhadas, na composição, nos processos digitais e de computação gráfica, e compartilham o mesmo problema de como fazer parecer que estes múltiplos planos estejam unidos. Mas as máquinas multiplanares também produzem movimento, embora este não seja totalmente determinado ou submisso às condições históricas. O diálogo entre instâncias microestéticas e paradigmas macrohistóricos aqui se dá a partir da comunicação mútua, e não em termos de representação ou de hierarquia de importância de uma sobre a outra. A cultura *otaku*, por exemplo, é forjada junto com a feitura dos animes, e influenciaram e foram influenciadas por estes.

Otaku é um termo que primeiramente designa “sua casa” ou espaço físico onde as pessoas moram. Segundo o crítico de arte Sawaragi Noi⁷⁹, a designação emergiu na década de 1960, quando o rápido crescimento econômico do Japão e a migração rural para grandes centros urbanos mudou a estrutura das famílias nucleares, e fez com que muitas mulheres donas de casa se encontrassem sozinhas em casa a maior parte do dia, por causa da distância ou horas extensivas de trabalho dos maridos. *Otaku* designava essa situação de “enclausuramento” e “solidão” vivenciada pelas mulheres, e acabou sendo transferida para seus filhos, que, não obstante, também vivenciavam o isolamento em seus pequenos quartos. A diferença é que esses jovens estavam cada vez mais interessados na cultura pop dos mangás, animes e *tokusatsu*, ou filmes de efeitos especiais, como *Gojira* (1954), que emergiam com o advento da TV. Dessa forma, a palavra denomina esses jovens que pouco contato tiveram com o mundo, principalmente nas relações interpessoais, a não ser a partir da

⁷⁸ Idem, p. 14.

⁷⁹ SAWARAGI, Noi. On the battlefield of “superflat”: subculture and art in postwar Japan. In: MURAKAMI, Takashi. *Little boy: the arts of Japan's exploding subculture*. Translated by Linda Hoaglund. Ed. Murakami, May 2005.

mediação de suas obsessões com a cultura pop. Essa obsessão se dava principalmente através do ato de destrinchar as obras para análise individual, tornando-os uma espécie de especialistas em temas diversos.

Com o tempo, entretanto, o termo ganhou um sentido pejorativo, principalmente a partir de tragédias como os assassinatos cometidos por Miyazaki Tsutomu, em 1987. Na sua casa, a polícia teria encontrado não apenas vídeos das vítimas – garotas de quatro e sete anos, como uma vasta coleção de mangás e animes. Afinal, a representação feminina foi extremamente sexualizada conforme o anime se desenvolveu enquanto mídia popular. Outro incidente que contribuiu para o estigma foi o ataque de gás Sarin no metrô de Tokyo, em 1995, perpetrado por um grupo de *otakus* conhecido como Aum Shinrikyo.

Mas, com a emergência de séries de anime de sucesso, como *Neon Gênesis Evangelion* (1995), e o boom dos animes dos anos 1990 ao redor do mundo, os *otaku* pouco a pouco foram se constituindo como um grupo social extremamente relevante no Japão, apesar do estigma que ainda permanece. Em outros países, os *otaku* acabaram ganhando outras denominações e sentidos. A maioria ligada ao sentimento de ser fã da cultura dos animes e mangás japoneses, ou da cultura japonesa no geral.

A importância da cultura *otaku* e dos seus processos culturais⁸⁰ dá-se, também, na medida em que os fãs participam ativamente do financiamento e da produção dos projetos que lhes interessam, desmembram as obras para estudo, divulgam e traduzem diversas produções para outras línguas (*fanssubers* e *scanlation*⁸¹), disseminando horizontalmente através da internet, promovendo eventos e convenções que reúnem outros fãs (eventos de *cosplay* e feiras temáticas), fazendo com que o anime seja um ponto nodal de uma rede transmídia e transnacional. Ademais, os *otaku* são constantemente referenciados como um grupo social intimamente ligado às tecnologias digitais desde os seus primórdios, pois constroem repositórios de informações sobre suas obsessões na internet, para outros fãs, e suas relações sociais se dão majoritariamente no espaço virtual. São identificados, ainda, como *japanoidos*⁸², segundo o teórico literário Tatsumi Takayuki, que aproxima os *otaku* japoneses da figura do ciborgue teorizado por Donna Haraway, em 1985, estabelecendo-se através de meios virtuais. Os *otaku*, então, fariam essencialmente parte da cibercultura.

⁸⁰ Para uma discussão aprofundada sobre os *otaku* como subcultura moderna, ver: AZUMA, Hiroki. *Otaku: Japan's database animals*. Translated by Jonathan Abel and Shion Kono. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

⁸¹ *Fanssubers* são os fãs de animes ao redor do mundo que se propõem a traduzir e legendar gratuitamente os animes para diversas línguas, disponibilizando-os na internet. Já o *scanlation* é uma prática que junta o *scan* (digitalização) e *translation* (tradução), em que fãs digitalizam e traduzem obras de mangás para disponibilizá-las gratuitamente na internet. O *fanssuber* e o *scanlation* são práticas essenciais que permitem a rápida e horizontal disseminação de animes e mangás japoneses ao redor do mundo.

⁸² Ver: LONGO, Angela. Otaku, japanoido, shinjinrui: relação afetiva com a imagem e os universos ficcionais do anime. *Cultura Midiática*, Ano XI, n. 20 - jan-jun/2018.

Novamente, os *otaku* fazem com que uma das características principais do anime também seja o movimento, ao mobilizar fluxos de fãs, estudiosos e produtos em torno da cultura pop japonesa.

Em suma, na animação *limited*, o movimento não apenas para ou desaparece. Em vez disso, ele vem à superfície da imagem, como potencialidade. E assim, ao invés de insistir que os personagens de animação *limited* não se mexam, precisamos ver como eles aproveitam e direcionam a força da imagem em movimento, que a composição transformou em potencialidade na superfície da imagem, em um campo distributivo⁸³.

Por outro lado, foi também nessa época que se começou a esboçar uma apropriação desses fluxos, em uma política de *soft power*⁸⁴ empreendida pelo governo japonês através das animações e mangás. Informalmente, a indústria criativa japonesa mobilizou o slogan “*Cool Japan*” para buscar um mercado internacional e alcançar uma cultura mundializada. Os esforços se tornaram inclusive política de Estado a partir de 2006, com a ideia de que a diplomacia cultural deveria ser incentivada, e com o governo se apropriando desse circuito de recepção dos produtos culturais japoneses. Foi criado o Conselho de Promoção de Diplomacia Cultural para poder aproveitar o interesse pela língua e cultura pop japonesa em diversos países, e conseqüentemente incentivar a popularização de outras manifestações culturais do país. Em suma, a cultura pop seria uma porta de entrada para um interesse mais amplo na cultura japonesa, o que teria impacto direto no turismo e na comercialização de inúmeros produtos⁸⁵.

No Japão, desde o fim da Segunda Guerra Mundial, por conta dos acordos assinados mediante sua rendição, não há a possibilidade de se criar um exército próprio ou de intervir militarmente em outros países. Isso implica em um recurso de *hard power* quase inexistente. Por isso, alternativas relacionadas ao *soft power* são tão atrativas. Um dos pilares do *soft power* japonês inclusive, é a imagem de um país tecnológico e pacífico que se construiu no período pós-guerra, contrariando e até mesmo suprimindo sua história imperialista e bélica.

⁸³ LAMARRE, Thomas. *The anime machine: a media theory of animation*. Minneapolis; London: University of Minnesota Press, 2009, tradução nossa, p. 92.

⁸⁴ “Este movimento de reconhecimento e valorização das indústrias criativas não é apenas uma característica do contexto japonês, mas de uma tendência mais ampla, num mundo onde os países que não ingressaram na experiência de modernidade através da produção, o fazem através do consumo e onde justamente a criação de novos mercados consumidores passa fundamentalmente pela questão da construção do gosto e da gestão das fontes de atratividade. O Japão como uma nação que caminha de uma economia industrial para um outro modelo voltado aos serviços, necessita também de sua indústria criativa para a manutenção e abertura de mercados”. BRITO, Quise Gonçalves. *Animê como recurso de soft power: comunicação e cultura na situação de globalização*. Dissertação de Mestrado em Estudos de Cultura Contemporânea da Universidade Federal do Mato Grosso, 2013, p. 103.

⁸⁵ URBANO, Krystal. Entre japonesidades e coreanidades pop: da Japão-Mania à Onda Coreana no Brasil. *Intercom*, Curitiba, 2017.

Nesse sentido, torna-se necessário tentar desmistificar a imagem caricata das produções culturais japonesas, num esforço de compreender seus efeitos. Os animes, portanto, não devem ser encarados unicamente como uma *commodity*, e nem tampouco como uma representação artística incriticável, ou mesmo fidedigna do Japão ou da mentalidade/cultura japonesa. São produtos culturais inseridos em múltiplas dinâmicas contemporâneas, e que merecem ser analisados criticamente sempre que possível.

O capítulo tentou demonstrar o quanto a animação japonesa, ao longo de sua história, se constituiu a partir da variabilidade de gêneros, estéticas, técnicas e narrativas. Também aqui se esboçou um pouco do processo de construção da indústria cultural dos animes, tão populares atualmente e dos inúmeros aspectos que o influenciaram historicamente, como os aspectos *mukokuseki* (sem nacionalidade) do período pós-guerra, a composição *limited*, o movimento dentro e fora das telas, a produção e recepção em fluxos transnacionais, entre outros aspectos. Por fim, é importante, mais uma vez, ressaltar a variabilidade e as inúmeras novas possibilidades de composição que ao longo do tempo surgem nos mundos da animação, que não somente representam mudanças no decurso da contemporaneidade japonesa, mas participam e se inserem em todo esse processo.

3. O FANTASMA E A CONCHA: TECNOLOGIA COMO INTERFACE, FUTURO COMO POSSIBILIDADE

O objetivo deste capítulo é analisar de forma mais aprofundada o filme animado *Ghost In The Shell* (1995). A análise pretende transitar pelos seguintes aspectos: o uso de tecnologia que os próprios animadores fazem; a recepção do gênero *cyberpunk*; o modo de conduzir a história (narrativa); os aspectos audiovisuais; a adaptação do roteiro adaptado e a construção do movimento. A análise busca compreender como a animação pensa e usa tecnologias (principalmente a digital) e constrói uma imagem de futuro.

A hipótese é a de que a forma como se usa as tecnologias digitais no filme é uma linguagem própria para comunicar acerca do futuro construído, e indicar/prognosticar não só as suas consequências, mas também as suas possibilidades.

3.1 Ficção científica japonesa

Como já exposto, *Ghost In The Shell* (1995) figura entre variadas outras animações que abordaram a mesma questão acerca do futuro, durante as décadas de 1980-1990. O movimento, se é que pode ser chamado assim, foi influenciado pela ficção científica, gênero da ficção especulativa que incorpora elementos científicos e tecnológicos na trama.

O gênero é proveniente da literatura, que se tornou bastante popular no Japão desde o final do século XIX. Sua influência veio majoritariamente da *Sci-Fi* de língua inglesa, que circulava através das histórias de detetives⁸⁶, e se tornou uma mídia ideal para compor histórias sobre e com novas tecnologias emergentes e seus impactos em diversos setores da sociedade.

Desde o final da Segunda Guerra Mundial, a ficção científica se consolidou como um gênero da cultura popular em muitos lugares no mundo. Mas enquanto o gênero estadunidense, por exemplo, se difundiu através da prosa literária e das revistas *pulp*, a *Sci-Fi* japonesa se popularizou através do mangá, e de novas mídias comunicacionais como a TV, os jogos e os computadores. A ficção científica japonesa incorporou várias tradições do gênero de maneira sincrônica e não diacrônica, produzindo uma variedade de “*magna opera*”, e desenvolvendo uma comunicação complexa com outras culturas, mídias e gêneros na sua

⁸⁶ Ver: NAKAMURA, Miri. Horror and machines in prewar Japan: the mechanical uncanny in Yumeno Kyūsaku's Dogura Magura. In: BOLTON, Christopher, et al (ed.). *Robot ghosts and wired dreams*. London/Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007.

adaptação⁸⁷. A pesquisadora de cultura e literatura japonesa contemporânea, Janete Oliveira,⁸⁸ aponta que a ficção científica possui uma grande presença no audiovisual nipônico, seja ele em formato *live-action*, de animação, *dorama* (drama) ou *tokusatsu* (filmes de efeitos especiais). Porém, enquanto as animações colocariam em ênfase os aspectos negativos da ciência e tecnologia na contemporaneidade, os *dorama* e *tokusatsu* colocariam em ênfase os aspectos positivos de sua utilização.

Inspiradas pela “estética *cyberpunk*”,⁸⁹ que emergiu na década de 1980, muitas animações versaram sobre consequências futuras da introdução de tecnologias (como a robótica e a cibernética) na sociedade, refletiram sobre a questão da identidade e da relação com o *outro*, além de abordar questões como natureza/artificialidade e vida/morte⁹⁰, mas em uma perspectiva muito própria:

O próprio vocabulário do gênero - o do avanço tecnológico, social e cultural - reflete as instrumentalidades culturais que caracterizam o capitalismo moderno. Esses instrumentos incluem a rapidez da mudança, a ideologia do progresso em direção a algum "futuro" antecipado e a onipresença da máquina. Todos esses elementos são tratados na ficção científica japonesa geralmente de uma forma que enfatiza o lado mais sombrio da sociedade japonesa moderna. Enquanto a cultura popular como os quadrinhos infantis e romances costumam apoiar o estereótipo do Japão como um ambiente seguro e pacífico de classe média, a ficção científica japonesa, seja em prosa, quadrinhos ou cinema, tende a se deleitar com o que Susan Sontag tem chamado de "imaginação do desastre"⁹¹.

Há particularidades em cada uma dessas animações, isto é, formas muito diferentes de se abordar as mesmas questões. Algumas se empenham em construir narrativas abertas e não-lineares, outras aceleram o movimento da animação. Para este trabalho, importa enxergar o esforço de tentar construir uma linguagem que dê conta de falar a respeito da descentralidade e desorientação característica do momento histórico. De não apenas representar algo, mas de construir, de pensar, imaginar uma linguagem/meio/forma que possa dar vazão às experiências. Ou seja, de convergir as instâncias microestéticas e os paradigmas macrohistóricos.

⁸⁷ Sobre a trajetória da *Sci-Fi* no Japão, ver: BOLTON, Christopher; JR. CSICSEY-RONAY, Istvan; TATSUMI, Takayuki. (org.). *Robot ghosts and wired dreams*. London: Minneappolis, 2007.

⁸⁸ OLIVEIRA, Janete da Silva. A utopia distópica da ficção científica japonesa. *Com Ciência*. Dossiê Ficção Científica, jul.-ago, 2017. Disponível em: <<https://www.comciencia.br/a-utopia-distopica-da-ficcao-cientifica-japonesa/#more-1503>>. Acesso em: 25 de abril de 2021.

⁸⁹ Para Adriana Amaral (2006), o *cyberpunk* é um subgênero literário da ficção científica estadunidense que surgiu na década de 1980, e que também foi importante para a construção de uma “estética *cyberpunk*” no cinema, influenciada pelo romantismo e pelo gênero de horror. O subgênero é uma mistura entre *cyber*, que diz respeito ao mundo cibernético, e *punk*, atitude de crítica e contestação da autoridade ou de paradigmas.

⁹⁰ Ver: TANAKA, Motoko. *Apocalypticism in postwar japanese fiction*. Thesis for the degree of doctor of philosophy in the University of British Columbia, 2011.

⁹¹ NAPIER, Susan. Panic Sites: The Japanese imagination of disaster from Godzilla to Akira. *Journal of Japanese Studies*, Vol. 19, No. 2. (Summer, 1993), p. 329, tradução nossa.

Em *Nausicaa do Vale do Vento* (1984), por exemplo, as novas formas de compor as animações começam a aparecer. O filme explora estéticas híbridas em sua história de busca por harmonia entre humanidade, tecnologia e meio ambiente. No filme, o vilarejo liderado por Nausicaa tenta sobreviver em uma atmosfera tóxica, ao mesmo tempo em que luta contra outros vilarejos que desejam subjugar-los. Ao lançar mão do recurso retrofuturista, cria uma atmosfera única de elementos aparentemente contraditórios, como vilarejos feudais no futuro e desastre ambiental apocalíptico, fantasia e realidade, misticismo e ciência. No entanto, sua narrativa fílmica ainda segue um desenvolvimento de movimento sensório-motor, a partir da utilização majoritária da animação *full* (uma tendência do cinema de Miyazaki Hayao).

Sua inovação parte, portanto, da personagem Nausicaa, uma garota no lugar do herói arquetípico da história de ação, e que endossa um discurso de equilíbrio que se sobrepõe às relações bélicas e violentas adotadas pelos outros personagens. A contraposição é uma indicação importante de que o modelo comum de histórias de ação não é suficiente, na transgressão do gênero da personagem principal e da mensagem particular que a mesma passa.



Figura 15: *Kase no Tani no Nausicaa* (Nausicaa do Vale do Vento, 1984) de Hayao Miyazaki, Tōei Company. Fonte: Quadros retirados do site do Estúdio Ghibli. Disponível em: <<http://www.ghibli.jp/>>. Acesso em: 17 de fevereiro de 2021.

Já em *Akira*, segundo a análise feita pela teórica de estudos japoneses, Susan Napier⁹², temos uma construção que privilegia a fluidez e a falta de fechamento da história, o que impacta na sua *forma de ser*. O filme até mesmo começa com um final (explosão da cidade) e termina com um começo (o que virá a seguir da mutação de Tetsuo?). Ao contrário de *Nausicaa*, *Akira* não possui um questionamento filosófico específico que conduz a narrativa, uma alternativa otimista e nem uma lição moral. Pois apesar de ser um filme de ação com personagens e grupos buscando sobreviver na cidade de NeoTokyo, como os delinquentes motoqueiros e o grupo de resistência contra o governo, *Akira* possui múltiplas narrativas

⁹² Idem.

acontecendo ao mesmo tempo, e que não possuem uma conclusão ou um fechamento ao término do filme, às vezes também sem contextualização. Ele permanece aberto a interpretações e satirizando a própria cultura dos animes e mangás japoneses, com seus heróis masculinos caricatos e histórias de ação moralistas. É nesse sentido que não se segue uma “jornada do herói”.

Akira pode parecer, também, à primeira vista, muito confuso e “visualmente poluído”. Além de ter sido uma animação que se utilizou de técnicas muito novas para a época ao ser composta, também apresentou novidades na forma de sua narrativa anímica, que não segue uma linha linear de desenvolvimento, sem introdução, meio e conclusão. Seus personagens frequentemente carecem de carisma, lançando mão de violência e ambiguidades de caráter. A metamorfose de Tetsuo (ver figura 26) até mesmo inspirou o cinema *live-action* experimental de horror no Japão, como é possível ver em *Tetsuo, o Homem de Ferro* (1990), um pesadelo agressivo e niilista sobre tecnologia, que critica, em especial, a tecnologia robótica através das perturbações de sonorização e imagens repetitivas.



Figura 16: *Akira* (1989) de Otomo Katsuhiro, Estúdio Tokyo Movie Shinsha.
Fonte: quadros retirados da animação pela autora.

Mas a inovação da forma se radicaliza mesmo em *Serial Experiments Lain* (1998), uma verdadeira animação seriada de experimentação. A obra apresenta composições de imagem e som pouco usuais e não-lineares, imagens filmadas misturadas com imagens *limited* desenhadas, intertextos no meio da narrativa, trilha sonora eletrônica e imagens de interface pouco realísticas para abordar a aproximação do espaço físico e do espaço virtual de sua diegese. Ou seja, um trabalho minucioso de montagens. Desse modo, mostra em sua própria forma o futuro de interface tecnológica promovido pelo programa/garota Lain. A desorientação que a personagem principal experimenta é também experienciada pelos expectadores, que facilmente podem se perder nos labirintos da animação e de seu roteiro.

A experimentação segue pelos caminhos do episódio 26 de *Neon Genesis Evangelion* (mencionado no primeiro capítulo) e explora formas inovadoras de contar histórias sobre identidade, futuro e existência humana, incorporando novas tecnologias na sua feitura.

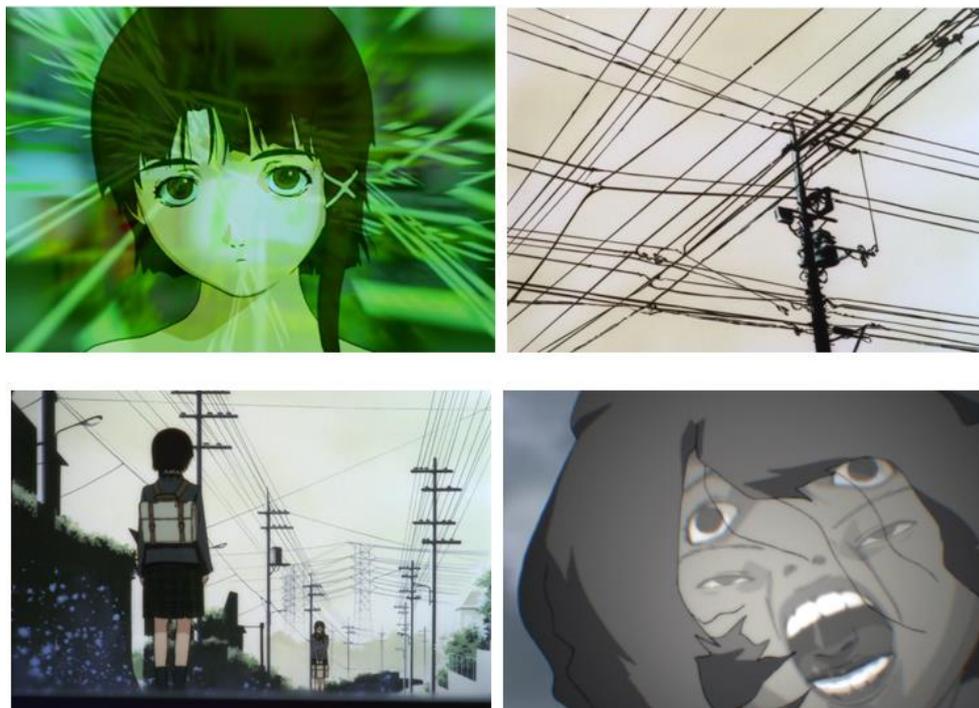


Figura 17: Episódio 1 de *Shiriaru Ekusuperimentsu Rein* (*Serial Experiments Lain*, 1998), de Ryutaro Nakamura, TV Tokyo. Fonte: quadros retirados da animação pela autora.

Seguindo este quadro, é necessário mencionar que, na época das obras citadas, houve o surgimento de novas técnicas digitais que foram rapidamente transformando toda a forma de se fazer animação, emergindo daí as obras nascidas em ambiente digital, ou produzidas pelo computador. Com a emergência do *Computer Graphic Imagery* (CGI) 3D, por exemplo, houve também a possibilidade de ampliar o realismo das imagens. No filme *Final Fantasy: The Spirits Within* (2001), primeira animação de humanos CGI fotorrealísticos (*full CGI*), esse realismo foi levado até o limite. No entanto, o extremo *uncanny* (estranhamento) dos personagens do filme provocou um desconforto no público, que refletiu em seu fracasso comercial e de crítica.

Nem sempre uma nova tecnologia por si só significa mudanças na forma de concepção das obras. O que caracteriza sua inovação é o seu uso, a forma com que ela é utilizada e inserida dentro do espaço da animação. De fato, ampliar o realismo das imagens através da técnica de CGI não apresentaria, por si só, nenhuma inovação sem um novo olhar direcionado para a nova tecnologia. É por isso que, obras como *Serial Experiments Lains* (1998) e *Ghost*

In The Shell (1995) ainda continuam a permear o imaginário da cibercultura, mesmo décadas depois de seus lançamentos. Pois a sua *forma de ser*, ou a sua forma de olhar e utilizar as novas técnicas é que possibilitam a construção de uma linguagem que dê conta de apresentar ao espectador as questões que permeiam as animações.



Figura 18: *Finaru Fantaji* (Final Fantasy: The Spirits Within, 2001) de Sakaguchi Hironobu, Square Pictures.
Fonte: quadro retirado da animação pela autora.

3.2 Ghost In The Shell (1995)

Ghost In The Shell (1995)⁹³ é um filme japonês de animação sobre tecnologia, futuro e ciborgues⁹⁴, que estão no pano de fundo de uma questão ontológica: descobrir o que faz seres humanos serem humanos. Nesse sentido, a questão é também mitológica, cultural, moral, existencial, e tantas outras. É infinita e variável.

Dessa forma, um dos fatores para a escolha da animação de 1995 para análise neste trabalho se deu por conta de sua composição, que é extremamente fecunda para compreender como a técnica pode impactar a experiência histórica, na medida em que a animação-fonte trabalha com e discute a tecnologia – especialmente as tecnologias digitais. Sua importância foi tamanha, que influenciou obras posteriores, no Japão, nos EUA e outros lugares, além de ajudar a manter um imaginário vivo da cibercultura.

⁹³ O filme de animação que no Brasil foi apresentado pela Flashstar como *O Fantasma do Futuro* (*Ghost In The Shell/攻殻機動隊*) de 1995, foi produzido pela Production I.G e Kondansha/Companhia Bandai, dirigido por Oshii Mamoru e escrito por Kazunori Ito baseado no mangá de mesmo nome escrito por Shirow Masamune (1989).

⁹⁴ O termo diz respeito à junção entre cibernética e organismo (cyb/org), e fala sobre seres que possuem implantes tecnológicos na própria carne.

Ghost In The Shell, graças a seu primeiro grande sucesso como mangá (1989), acabou sendo adaptado para diversas mídias pela Production I.G. Com isso, deu origem a variados universos e histórias, não ficando de modo algum restrito à sua primeira mídia textual e pictórica. Foi no audiovisual animado que se transformou em uma história importante, influente e mobilizadora, apesar de suas lacunas. No entanto, o esforço aqui é de enxergar, em sua dialética, as potências. A última adaptação feita, inclusive, se iniciou em 2020 e segue até o presente momento de escrita da dissertação. Portanto, as histórias sobre *Ghost In The Shell* simplesmente não param de se atualizar, refletindo sua própria narrativa e personagens.

O título do filme em japonês é composto pelos ideogramas 攻殻機動隊, que podem ser lidos como *kō kaku ki dō taii*. O sentido, em uma tradução informal, pode remeter a esqueleto ou estrutura da máquina, e ainda, a um tipo de esquadrão especializado em controle de multidões e desordens públicas. O título remete à ação e ao confronto policiaisco da história, ainda, à ciência cibernética, que investigou o melhor controle de máquinas através do sistema de *feedback*. GITS possui bastante influência da ação das histórias de detetive, mas é inegável o quanto a sua parte reflexiva e imersiva se sobrepõe na sua experiência fílmica. Portanto, neste trabalho opta-se por utilizar a tradução em língua inglesa, *Ghost In The Shell*, e a abreviação GITS, que dá maior ênfase à discussão sobre a dicotomia corpo/alma. Esse é um aspecto particular do filme de animação, o que se distancia da construção do mangá.

No mangá há maior ênfase na ação policiaisca, no tom cômico e leve de conduzir a narrativa, no tom juvenil e explicativo de apresentar as questões discutidas (com as intermináveis notas de rodapé escritas pelo autor sobre engenharia genética, cibernética, budismo e micromaquinação), em conjunto com a perturbadora sexualização da personagem principal e de todas as outras personagens do gênero feminino. Por isso, a obra em animação é uma composição intercambiada entre o pessimismo do contestador *cyberpunk* estadunidense, e o otimismo em relação à tecnologia proveniente do mangá.

É importante ressaltar que no Brasil, a tradução do título da animação (*O Fantasma do Futuro*) faz também referência à tradução de língua inglesa. Essa tradução tem como razão de ser a influência que o livro *The Ghost In The Machine*, de Arthur Koestler (1967), teve para a composição da obra, como apontam as inúmeras referências feitas ao autor por Shirow Masamune.

O livro de Koestler é uma crítica à psicologia behaviorista, e sua crença de que os comportamentos humanos podem ser testados, classificados e modificados a partir do condicionamento constante, como uma máquina que aprende. Para o autor, a variabilidade que o ser humano produz faz com que sua existência seja permeada por possibilidades novas,

muitas vezes impensáveis ou pouco passíveis de condicionamento, porque são imprevisíveis. A ideia de variabilidade, que muitas vezes aparece na narrativa, dialoga diretamente com a crítica ao behaviorismo na obra de Koestler.

A história de *Ghost In The Shell* fala sobre Major Kusanagi Motoko, uma ciborgue que trabalha para a Seção 9 do governo: uma seção especializada em casos de ciberterrorismo. A história é ambientada em uma cidade japonesa futurista, no ano de 2029. Kusanagi comanda a equipe em diversos casos, mas para o filme animado de 1995, interessa somente os casos em que o programa-hacker intitulado Mestre dos Fantoches (ou Projeto 2501) aparece. O programa se torna relevante, pois é ele quem conduz Kusanagi a uma união cibernética entre suas consciências, gerando um ser único e novo na rede.

As primeiras adaptações audiovisuais da obra foram os filmes de longa-metragem em animação dirigidos por Oshii Mamoru, *Ghost In The Shell* (1995), e sua remasterização, em 2008, com novas tecnologias digitais realísticas, tendo como título *Ghost In The Shell 2.0* (2008). Esta seria uma entre tantas atualizações da história que mal acompanham o desenvolvimento acelerado das novas tecnologias de efeitos especiais, softwares de animação e do próprio 3D. Também faz parte deste universo o filme *Ghost In The Shell 2: Innocence* (2004), que adaptou uma história original de Oshii, pensada como uma sequência do filme de 1995. *Innocence* incorporou totalmente o CGI na animação tradicional, e o resultado híbrido é a sua marca diferencial.

Considerando todas as adaptações de GITS até o momento, é possível sistematizar do seguinte modo:

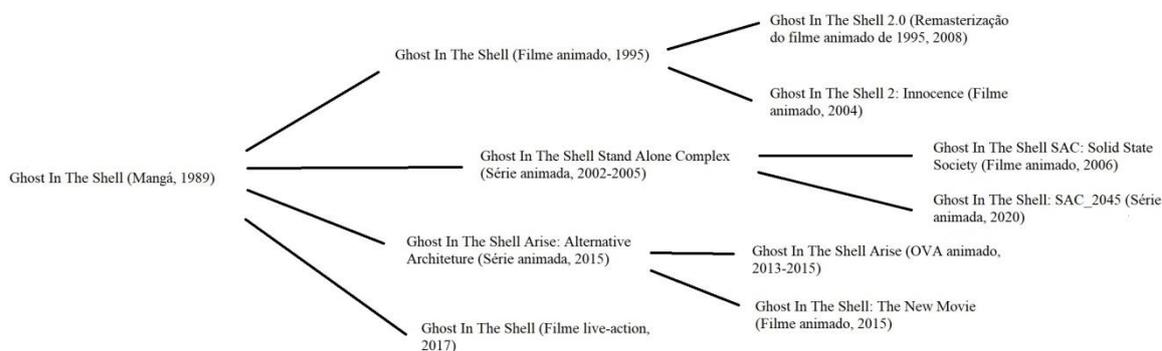


Figura 19: Esquema de classificação dos formatos das histórias adaptadas de GITS, produzido pela autora. COSTA, Geovana Siqueira, 2021.

A sequência *Innocence* (2004) mostra as referências mais pessoais do diretor Oshii, e as citações a filósofos, como Platão e Donna Haraway (autora do “Manifesto Ciborgue”). Afinal, sua trajetória começa na década de 1960, com os protestos “*Anti-Anpo*” contra o Tratado de Mútua Cooperação e Segurança entre os Estados Unidos e o Japão. Participaram desses protestos não somente a juventude caracterizada como “nova esquerda japonesa”, mas diversos ativistas antiguerra, estudantes e sindicalistas, os quais se colocavam contra o apoio do governo japonês à Guerra do Vietnã, contra as construções de bases militares estadunidenses em Okinawa e contra a possível remilitarização do Japão⁹⁵. Posteriormente, Oshii Mamoru se graduou em Belas Artes e, no final da década de 1970, começou sua carreira como artista de *storyboards*. Mais tarde, se tornou diretor fílmico. Portanto, esteve em contato com diversos movimentos que iam de encontro com a agenda conservadora e nacionalista do país.

Interessante notar, ademais, como a produção de ficção científica *cyberpunk* no Japão foi influenciada pelo movimento originário nos EUA, mas obteve tanto sucesso em sua adaptação do gênero, que acabou moldando sua estética e influenciando de volta as produções fílmicas estadunidenses, como é o caso de *Matrix* (1999), *A.I. – Inteligência Artificial* (2001), *Avatar* (2009), a série *Altered Carbon* (2018), que inclusive conta com um filme de animação roteirizado por Dai Satō, também roteirista de *Ghost In The Shell: Stand Alone Complex*⁹⁶.

Foi dessa maneira, portanto, inovando na forma de contar histórias *cyberpunk* e no modo de compor animações, que *Ghost In The Shell* (1995) materializou sua potência e tornou-se um marco para a cibercultura. Portanto, é possível pensar como a história dos ciborgues do(s) filme(s) transita e é atualizada, remasterizada, construída e reconstruída ao longo do tempo.

3.3 O fantasma na concha

Logo no início da animação, algumas palavras surgem na tela antes da narrativa ser iniciada. Não é exatamente um epítome, mas certamente nos diz algo sobre a obra. O interessante é perceber a semelhança com os dizeres do início do mangá adaptado, apenas algumas palavras diferentes para passar a mesma mensagem – de que talvez a diversidade continue a existir mesmo em um futuro informacional. E porque ela é importante?

⁹⁵ Ver mais sobre a questão em: ANDO, T. *Japan's new left movements: legacies for civil society*. New York: Routledge, 2014.

⁹⁶ Ver: Rose, Steve (19 October 2009). Hollywood is haunted by Ghost in the Shell. *The Guardian*. Retrieved 26 July 2013; Cyberpunk 2077 Devs Looked at Blade Runner and Ghost in the Shell for Inspiration. *GamingBolt*. 13 January 2019.

Num futuro próximo, conglomerados chegam até as estrelas. Elétrons e luzes viajam pelo universo. O avanço da computadorização, entretanto, ainda não eliminou nações e grupos étnicos⁹⁷.

Em seguida, a primeira imagem que aparece na tela é a de um Mapeamento em 3D (geolocalização), com coordenadas geográficas que se movem, em uma tonalidade predominantemente verde. Esse efeito digital surge para representar uma visão “de dentro” do cérebro ciborgue ao se conectar com as redes de outros ciborgues. Em um breve momento, a protagonista é avistada em cima de um prédio, se preparando para uma operação. Em meio a ruídos e confusões de vozes, ela viaja por entre redes como expectadora, embora seu cibercérebro esteja cheio de estática e atravessamentos. Kusanagi atribui a falha a “algum fio solto”.



Figura 20: Geolocalização “*Ghost in the Shell*” (1995).
Fonte: quadro retirado da animação pela autora.

Após tiros e uma sequência de ação de quatro minutos, Kusanagi se retira da cena ao acionar sua camuflagem termo-óptica, construída na animação com efeitos especiais produzidos pelo software TIMA, que mistura elementos da ilustração original e o plano de fundo, produzindo distorções⁹⁸. Acima do círculo de arranha-céus, Kusanagi paira com sua figura instável e também distorcida, olhando sobre o abismo de carros, ruas, luzes, figuras geométricas um pouco indistintas. Logo ela se torna parte da paisagem urbana, de modo indistinguível, graças ao seu apetrecho tecnológico.

⁹⁷ No mangá, a história se inicia do seguinte modo: “Num futuro próximo, redes corporativas complexas espalham suas teias de cabos ópticos e componentes eletrônicos, a ponto de cobrirem as estrelas do céu. Um futuro informatizado, mas não tanto a ponto de eliminar os conceitos de nação e grupos étnicos”.

⁹⁸ “Production Report”. *Ghost in the Shell* (DVD). DVD Extra: Production I.G. 1996.



Figura 21: Kusanagi vista de cima. “*Ghost in the Shell*” (1995).
Fonte: quadros retirados da animação pela autora.



Figura 22: Kusanagi vista de cima. “*Ghost in the Shell*” (1995).
Fonte: quadros retirados da animação pela autora.

O efeito sonoro de ruído e confusão de vozes, sons de carros e barulhos diversos da cidade são logo substituídos por um silêncio agudo contrastante, e a famosa trilha sonora construída por Kawai Kenji se inicia. A primeira música intitulada como “*Kugutsu Uta*”, ou “Música da Marionete/Fantoches”, embala todo o processo de construção material da ciborgue, que é animada, ou que adquire vida.

Primeiramente, o que se pode ouvir é o estalar de um guizo, ainda sob o silêncio da caótica e noturna cidade. Logo após, pode-se ouvir vozes em coro e os tambores se juntam. A música construída por Kawai Kenji, influenciada por antigas sonoridades tibetanas e búlgaras,

é acionada em diversos momentos importantes do filme, e ajuda a construir uma experiência de sobrenatural ou de espiritualidade muito singular⁹⁹. A música é constante, pausada, e não possui nenhum ápice emocionante. Aqui, a música apenas anuncia a construção do corpo da ciborgue, com a transformação se dando em um fluir contínuo. Como um convite à reflexão e introspecção.

Em seguida a essa pequena introdução, há a abertura da animação, ainda sob o efeito da música de Kawai, que embala todo o processo. São intercalados na tela os créditos para produtores, animadores e equipe técnica, com a fabricação do corpo da ciborgue. Os créditos são sempre procedidos de uma infinidade de números em verde sobre um fundo preto, como uma chuva de informação numa tela de computador, mostrando as infinitas possibilidades do novo banco de dados virtual. O recurso mais tarde seria resgatado pelo filme *Matrix* (1999).



Figura 23: Chuva de informação. “*Ghost in the Shell*” (1995).
Fonte: quadros retirados da animação pela autora.

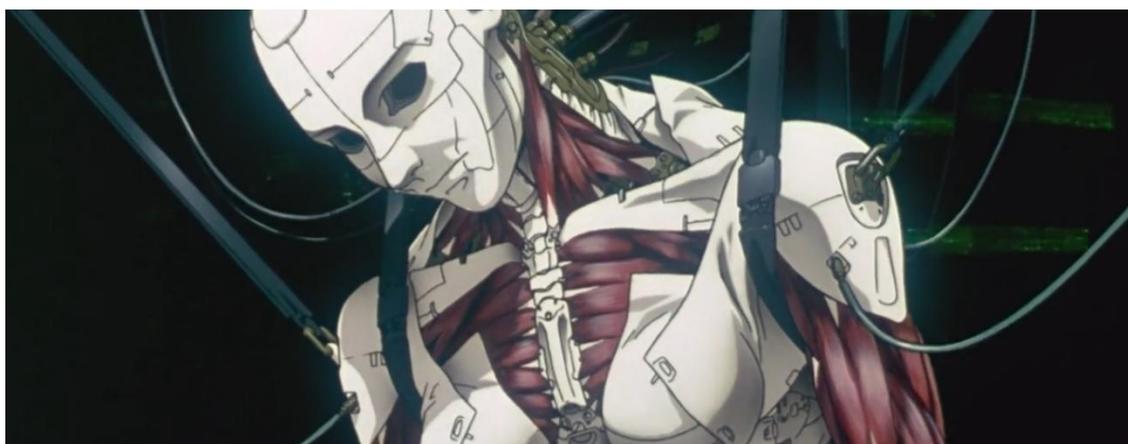


Figura 24: Corpo de Kusanagi. “*Ghost in the Shell*” (1995).
Fonte: quadros retirados da animação pela autora.

⁹⁹ A música referida pode ser ouvida pelo *Youtube* a partir de uma busca por “Ghost In The Shell Soundtrack – Making a Cyborg/Kugutsu Uta”. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=q0z08OpmEPc>. Acesso em: <10 de maio de 2020>. A trilha sonora completa pode ser ouvida também na plataforma. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GvaC6cIrnfI>. Acesso em: <10 de maio de 2020>.

O corpo maquínico de Motoko, a personagem principal do filme, emerge também a partir de uma construção industrial, de uma linha de montagem, mas ao mesmo tempo, de uma aparição sobrenatural, que a música suavemente anuncia. E essa contradição intrigante perpassa todo o filme. Uma sensação ambígua de sufocamento e de respiração suave. Uma imagem de futuro próximo e distante.

O corpo de Kusanagi possui proeminência, e acaba sendo exposto também a partir da nudez. No mangá a aparição de seu corpo e dos outros ciborgues contém uma sexualização explícita em relação ao gênero da personagem, o que é bastante comum em obras de autoria masculina, principalmente no Japão. O que é também bastante perturbador. Entretanto, o filme curiosamente parece retratar não apenas o corpo, mas o caráter da personagem principal com maior sobriedade, retirando o tom cômico e juvenil que possui no mangá. A nudez expõe violentamente o corpo de Kusanagi, que é construído como um produto. Ao mesmo tempo em que é dada ênfase ao corpo, ele também é igualmente descartável, despudorizado, passível de ser *crackeado*, tratado pela personagem como um artefato. Logo depois, ela o reconstrói novamente. Seu corpo, afinal, é um ponto de dispersão de sua consciência (*ghost/gosuto*), mas também um ponto de encontro múltiplo. O corpo não possui nenhuma origem mítica, nem uma essência biológica. Ele é conscientemente uma construção.

Na última sequência da animação, há finalmente a sua destruição grotesca ou monstruosa, que contrasta com sua construção cuidadosa no começo. Então é possível vê-la habitar um novo corpo na última sequência, um corpo infantil (no mangá, ela passa a habitar um corpo masculino). O corpo da ciborgue compõe sua totalidade enquanto ser, e faz parte dela, mas sua materialidade não é única, ela é passível de montagem, desmonte e atualização — assim como sua *consciência fantasma* que lhe causa tanto desconforto e apreensão. Afinal, ela se depara com o fato de que nunca poderá saber se nasceu como uma humana ou se sua consciência foi gerada por um computador. O corpo e a consciência de Kusanagi é a animação, entre movimento e estase, entre composições, entre montagens, entre frames de imagens.

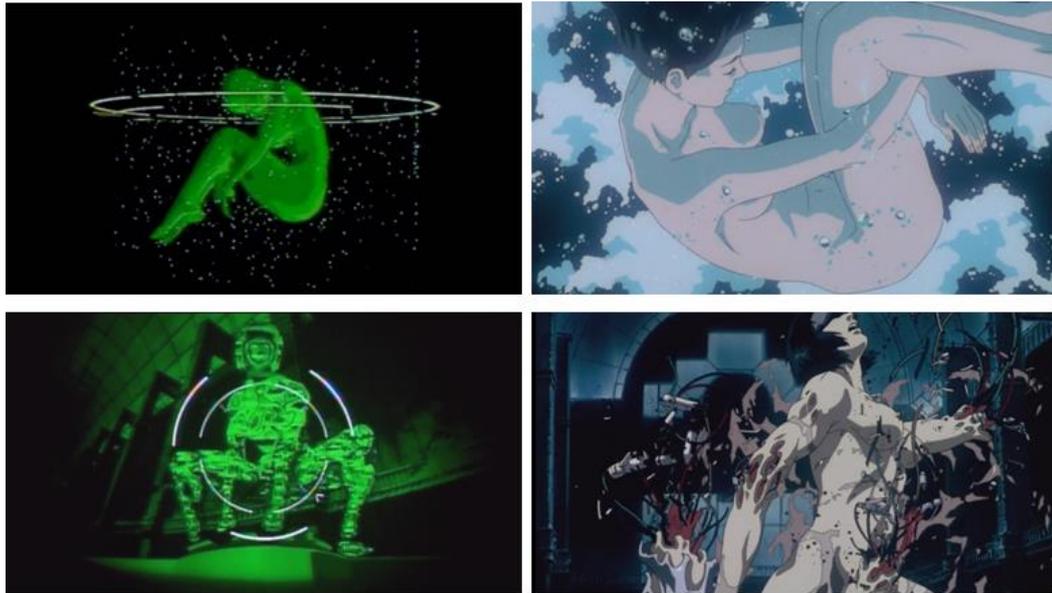


Figura 25: O corpo de Kusanagi de várias perspectivas. “*Ghost in the Shell*” (1995). Fonte: quadros retirados da animação pela autora.

Os movimentos de dispersão e novos encontros podem ser percebidos no momento em que a dublagem de certos personagens aliada a um efeito de voz sintética produz a sensação que caracteriza a distinção entre espaço físico e espaço virtual. Neste último, a montagem não incorpora a sincronização imagem-voz, justamente para demonstrar a experiência corpórea disruptiva, não coerente.

Ao invés de fabricar uma imagem-voz convencional, as cenas dos diálogos cibernéticos questionam a naturalização da unidade corpo-mente. Eles revelam, contracinematograficamente, a heterogeneidade do aparato da animação, e a falsidade da unificação da imagem/som¹⁰⁰.

Aliada à animação *limited*, com suas estases, em que os personagens nem mesmo movimentam a boca para falar nos momentos em que se comunicam pelos cibercérebros, o recurso pode ser visto como uma crítica à ótica cartesiana e à uma composição linear, sensorio-motor e dotada de unidade. O que surge, então, é um espaço não-perspectivo e uma visão pós-humana (ou aquilo que Deleuze chamou de imagem-tempo).

Igualmente interessante é observar os personagens interagindo e percorrendo o espaço da cidade: os primeiros são desenhados bidimensionalmente (e sem pretensões muito realistas) e com os traços característicos do mangá de origem, enquanto a paisagem da cidade é feita em

¹⁰⁰ SHIN, Hyewon. Voice and vision in Oshii Mamoru’s *Ghost In The Shell*: beyond cartesian optics. *SAGE Animation*, 2011, tradução nossa, p. 8.

desenho de estilo realista, através da roscopia. Um rotoscópio é um dispositivo que permite, aos animadores, redesenhar quadros de filmagens para serem usados em animação. Pode ser usado para animar seguindo uma referência filmada, e foi considerado um precursor da moderna captura de movimento digital. O CGI, que é o desenho computadorizado, o desenho tradicional com os traços do mangá (olhos grandes e pouca profundidade) e a paisagem realista (feitas a partir de filmagens de Hong Kong) interagem entre si, trazendo ambiguidade ou variabilidade para a obra. Aqui, as composições de perspectiva e intervalo também são variadas, pois o *full* e o *limited* interagem todo o tempo.

Segundo os animadores Ishida Sonoko e Kifune Tokumitsu,

Oshii Mamouru [diretor do filme] antecipou uma inconsistência estilística nas imagens CG tridimensionais, renderizadas com diferentes sentidos estéticos, mas que, no entanto, isto acabaria por dar origem à diversidade visual e eventualmente levar à fertilidade do filme¹⁰¹.

Ainda, para a artista visual e pesquisadora Angela Longo, a inconsistência estilística entre diversos tipos de animação utilizadas produz uma multiplicidade de ângulos visuais, e uma abertura anímica, em que emerge um mundo cinematicamente real, mas fantástico e estranho, muito próximo também da irrealidade. Essa particularidade se deve à imbricação entre as imagens e a forma como o diretor Oshii trabalhou no intervalo e nas camadas a sua ideia de *cinema borderline* — uma imagem em movimento entre o irreal e o real. Isso significa também que uma nova técnica não necessariamente exclui uma mais antiga e que não se precisa seguir fronteiras entre mídias ou gêneros. Nesse caso, o uso de técnicas diferentes criaria outras possibilidades de composição da imagem em movimento¹⁰².

¹⁰¹ LONGO, Angela. *Pós-humanismo na máquina anímica: visões explosivas do humano na animação japonesa*. Dissertação de Mestrado em Comunicação e Informação na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017, p. 230.

¹⁰² Idem, p. 231.



Figura 26: Cidade *cyberpunk*. “*Ghost in the Shell*” (1995). Fonte: quadros retirados da animação pela autora.



Figura 27: Cidade *cyberpunk*. “*Ghost in the Shell*” (1995). Fonte: quadros retirados da animação pela autora.



Figura 28: Cidade *cyberpunk*. “*Ghost in the Shell*” (1995). Fonte: quadros retirados da animação pela autora.

Outra possibilidade de composição que é explorada na animação é a narrativa aberta, em que o final não contém em si uma resolução do conflito enfrentado pela protagonista durante a obra, e nem mesmo uma conclusão definitiva. Ao se unir com Mestre dos Fantoques e contemplar sua nova existência na rede, a (os) personagem (s) param diante da cidade e fazem o seguinte comentário: “E pra onde eu vou agora? Ah, como a rede é vasta...”.

Binarismos esquemáticos não são apresentados para o espectador, como no cinema clássico, para indicar a separação entre protagonista e antagonista (vilão), ou até mesmo para separar seus gêneros. A androginia de ambos os personagens é potente e bagunça as classificações mais rígidas de seus corpos. Tanto Kusanagi quanto Mestre dos Fantoques são apresentados em suas potências e vulnerabilidades, mostrando-se como seres que possuem características complementares e necessárias um ao outro, circunstanciais, contingentes. Seu encontro os fortalece.



Figura 29: Conversa entre Kusanagi e Mestre dos Fantoques pelo intermédio do corpo do outro. “*Ghost in the Shell*” (1995). Fonte: quadros retirados da animação pela autora.

Kusanagi: Por que me escolheu?

Mestre dos Fantoques: Antes de me explicar, quero te pedir um favor. Chamo a mim mesmo de forma de vida porque tenho consciência de minha existência. Mas estou longe de completar meu intento. Por alguma razão, me falta o simples processo de morte ou a habilidade de gerar descendentes.

Kusanagi: Não pode se copiar?

Mestre dos Fantoques: Uma cópia é uma mera cópia. Há a possibilidade de um simples vírus me destruir. Uma simples cópia não tem variedade ou individualidade. Para existir é preciso que haja multiplicação e alternância, para se perpetuar a vida. Células continuam o processo de morte e regeneração. Um processo constante de renascimento por eras. E quando a morte chega, os dados se perdem... Deixando para trás apenas genes e seus descendentes. As defesas contra a catástrofe falham diante do sistema.

Kusanagi: É preciso que a variedade seja guardada contra a extinção. Como isso é possível?

Mestre dos Fantoches: Quero me fundir com você. Uma fusão completa. Ambos teremos mudanças, mas não perderemos nada.

Portanto, a prioridade de *Ghost In The Shell* (1995) parece ser a de mostrar desterritorialização, desenraizamento e descentramento, mas também novos encontros e novas combinações, tanto em sua diegese quanto na feitura da animação.

3.4 O cyberpunk adaptado no Japão

Para a teórica da comunicação Adriana Amaral, o *cyberpunk* é um subgênero literário da ficção científica estadunidense que surgiu na década de 1980, e que também foi importante para a construção de uma “estética *cyberpunk*” no cinema, influenciada pelo romantismo, pelas histórias de detetive e pelo gênero de horror. O subgênero é uma mistura entre *cyber*, que diz respeito ao mundo cibernético, e *punk*, atitude de crítica e contestação da autoridade ou de paradigmas¹⁰³.

O *cyberpunk* foi extremamente influenciado pela ciência, mas incorporando também o anticapitalismo, a subversão e o potencial crítico através do prognóstico. A cibernética (*kubernetes*, ou timoneiro)¹⁰⁴ foi criada em 1948, com a premissa de ser uma ciência que utiliza o *feedback* para corrigir o “rumo do navio” pela compensação e antecipação dos problemas.

A ideia fundamental desenvolvida por Wiener com seus principais colaboradores, o fisiologista Arturo Rosenblueth e o engenheiro Julian Bigelow, é a de que certas funções de controle e de processamento de informações semelhantes em máquinas e seres vivos – e também, de alguma forma, na sociedade – são, de fato, equivalentes e redutíveis aos mesmos modelos e mesmas leis matemáticas. Ele entendia que a cibernética seria uma teoria das mensagens mais ampla que a “teoria da transmissão de mensagens da engenharia elétrica”¹⁰⁵.

¹⁰³ Ver: AMARAL, Adriana. *Visões perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk – comunicação e cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2006.

¹⁰⁴ Ver: KIM, Joon Ho. Cibernética, ciborgues e ciberespaço: notas sobre as origens da cibernética e sua reinvenção cultural. *Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, ano 10, n. 21, p. 199-219, jan./jun. 2004.

¹⁰⁵ Op. Cit. p. 200.

Para a pesquisadora Katherine Hayles, a ciência cibernética pode ser dividida em três “ondas”¹⁰⁶: de 1945 a 1960, que teve a homeostase como conceito central; de 1960 a 1980, que girou em torno da ideia de reflexividade; de 1980 a 1990, que destaca a virtualidade. Primeiramente, a cibernética se esforçou para formular uma teoria da comunicação e controle que se aplicaria igualmente a animais, humanos e máquinas. O primeiro esforço resultou em uma nova forma de ver os seres humanos, a partir do processo de informação similar às máquinas inteligentes. Robert Weiner não estava preocupado em dismantelar o sujeito liberal humanista, mas sim com a ênfase na homeostase (capacidade dos organismos de se manterem estáveis mesmo na instabilidade do ambiente), estendida às máquinas através do *loop* de *feedback*.

No entanto, a ideia de reflexividade minava o primeiro esforço. A reflexividade é, superficialmente, fazer aquilo que gera um sistema, parte do sistema (como desenhar uma mão desenhando). A reflexividade acaba sendo subversiva, já que mostra como a representação não apenas representa algo, mas sim cria algo, e “cada enunciado é duplamente decodificado, agindo como uma sentença sobre o mundo exterior e um espelho refletindo a psique de quem fala”¹⁰⁷. Através, então, do trabalho teórico de Maturana e Varela, a cibernética por volta dos anos 1980 deu origem à ideia de *feedback* reflexivo, que modifica a visão sobre a auto-organização. A auto-organização dos organismos não seria apenas uma mera reprodução de um ambiente, mas também um surgimento, uma emergência do organismo, que exerce interações mutuamente constitutivas com o sistema. Dessa forma, os programas de computadores passam a ser desenhados para permitir códigos que evoluem em direções não antecipadas pelo programador, tornando-se mais do que modelos de vida, tornando-se vivos. “Já que o universo é visto como informação, é plausível que todo aquele que possua código informacional seja uma forma de vida. É aqui que acontece a mudança de paradigma aplicada ao ser humano”¹⁰⁸.

Para Hayles, os contextos históricos e tecnológicos encorajaram as teorias de autômatos celulares a virar uma “fantasia”: já que os seres humanos são essencialmente informação, poderiam então acabar com o corpo. A ideia também estava bastante ancorada na conceituação dual e hierárquica de informação e materialidade como elementos distintos. A autora contesta esta visão, indicando que nenhuma informação sobrevive sem uma materialidade onde se desdobra, seja um computador, uma tecnologia, seja um corpo, por isso

¹⁰⁶ HAYLES, Katherine. *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. Chicago: The University of Chicago Press, 1999, p 7.

¹⁰⁷ Idem, p. 8-9.

¹⁰⁸ Idem, p. 11.

a ideia de descorporificação pode ser prejudicial. Além disso, ela aponta que não existe uma primazia entre informação e materialidade, já que os dois se constituem de forma integrada.

No campo da cultura, as interações entre literatura e ciência cibernética deram origem ao conceito de pós-humano. Este seria uma mudança de sistema de pensamento, uma alteração na forma de se construir a subjetividade humana que passa a se dar a partir da integração circunstancial.¹⁰⁹ O sujeito pós-humano, popularizado através da figura do ciborgue, é uma amálgama de componentes heterogêneos material-informativos, cujos limites passam por construções e reconstruções contínuas. Não há uma origem biológica única e nem mesmo distinção formal entre desejo individual e desejo coletivo, fazendo com que a consciência também seja dispersa. Mas em muitos casos, em movimentos diversos, é possível perceber que o pós-humano se desdobra através da ideia de abandono corporal e até mesmo imortalidade na rede, compartilhando com o humanismo liberal a ênfase na consciência mais do que no corpo (*embodiment*). Hayles resume as mudanças em torno do conceito de pós-humano:

[...] o substrato biológico é visto mais como um acidente da história do que como uma inevitabilidade da vida. Em segundo lugar, a visão pós-humana considera a consciência, antes vista como a sede da identidade humana na tradição ocidental [...] como um epifenômeno. Terceiro, a visão pós-humana pensa no corpo como a prótese original que todos aprendemos a manipular, de modo que estender ou substituir o corpo com outras próteses torna-se uma continuação de um processo que começou antes de nascermos. Quarto, e mais importante, por estes e outros meios, a visão pós-humana configura o ser humano para que ele possa ser perfeitamente articulado com máquinas inteligentes. No pós-humano, não há diferenças essenciais ou demarcações absolutas entre a existência corporal e simulação de computador, mecanismo cibernético e organismo biológico, teleologia do robô e objetivos humanos¹¹⁰.

No *cyberpunk*, muitas obras pertencentes ao subgênero apresentam questionamentos sobre os limites e impactos da emergência tecnologia na sociedade, e fazem prognósticos críticos, e muito frequentemente pessimistas sobre o futuro, baseando-se em todas as discussões propostas pela ciência. Mas também influenciam a própria construção científica, como é possível observar na importância que a conceituação sobre o espaço virtual de William Gibson, autor de *Neuromancer* (1984), teve para a disciplina cibernética.

Finalmente, o *cyberpunk* não introduz somente críticas às consequências da tecnologização da sociedade, corpos e mentes, mas ao capitalismo, às grandes corporações industriais ou financeiras e às desigualdades sociais e segregações presentes no espaço urbano

¹⁰⁹ Idem, p. 5.

¹¹⁰ Idem, p. 2-3.

moderno. Ao caracterizar o movimento *cyberpunk*, Bruce Sterling, um dos escritores precursores do subgênero, afirmou que o mesmo era uma combinação de “*high-tech*” com “*low-life*”, ou seja, tecnologia de ponta e vida empobrecida, marginal, desvalorizada. Por isso, embora as tecnologias tenham se desenvolvido exponencialmente e se incrustado “na carne”, a consequência descrita quase sempre é a desumanização, e as condições de vida se tornam deploráveis. Nesse sentido, o *cyberpunk* é anticapitalista, combativo, pessimista, obscuro, angustiante.

Na diegese de GITS, os personagens são atravessados pela tecnologia digital, em especial pelo *cracking*. O *cracking* é o ato de explorar as falhas de defesa de um sistema de computador ou de uma rede, capturando de forma não consensual suas informações. Assim, eles não escapam do gênero *cyberpunk* e não sabem mais de onde vêm suas memórias, se podem confiar nelas, não sabem o que os caracteriza mais como seres humanos e por isso se deslocam de suas próprias mentes e corpos em um tormento *tech-noir*. Experimentam, por fim, uma desestabilização de suas identidades.

De fato, o futuro em *Ghost In The Shell* (1995) parece, em certa medida, um momento de crise. Em uma das sequências, Kusanagi e sua equipe buscam por Mestre dos Fantoches. No entanto, se deparam com um homem que teve seu *ghost/gosuto crackeado* por ele e suas memórias pessoais apagadas e substituídas por memórias protéticas. O homem experiencia uma grande desestabilização em relação à sua existência. Ele se torna o que o personagem Batō chama de “fantoche sem alma”. Assim como Kusanagi, ele perde sua consciência anterior, e tem de começar a fabricá-la novamente a partir de então. Mas como isso é feito?



Figura 30: Fantoche sem alma. “*Ghost in the Shell*” (1995). Fonte: quadro retirado da animação pela autora.

A memória protética do ciborgue rompe com o passado porque o apagamento da memória natural parece ser irreversível, no caso específico mencionado. Dessa forma, institui um rompimento que não pode ser retomado, e a construção da identidade se dá pelas

demandas do presente. Mas não só isso, já que a memória na rede sofre outras modificações em relação à memória dita analógica. Ela passa a funcionar não mais como um “repositório” de experiências limitadas por condições como o espaço ou o tempo, mas passa a estar ligada aos dados dispostos nas redes e que podem ser acessados por qualquer um que tenha acesso (ou que por ventura saiba como *crackear*). Dessa forma, a memória nas redes é um fenômeno ligado mais ao presente e menos ao passado, porque os dados são dispostos num único lugar – a rede – e de forma horizontal e síncrona, até mesmo alargando o conceito de experiência.

O desafio que as dinâmicas da memória protética e da memória na rede colocam é, portanto, pensar a utilização, incorporação, uso dos grandes bancos de dados. Ou seja, as montagens da memória. Mas é importante ressaltar que o movimento não é de sucessão temporal (remeter a uma memória de antes), mas de dinamicidade síncrona.

Considerando as diversas modificações que a tecnologia digital proporcionam, no filme, a indistinção das fronteiras entre humano e máquina não é retratada de modo unicamente decadentista (fáustico), em que o ser humano se degrada ao se tornar máquina, nem tampouco otimista (prometéico), como se a tecnologia fosse um poder autônomo¹¹¹. A indistinção é vista como a potência que produz a variabilidade da existência ciborgue, e essa potência de união (e não dissolução ou assimilação de um ou de outro) é aquilo que justamente permite a eles sobreviverem, se perpetuarem.

Por isso, embora o filme contenha uma apresentação melancólica e angustiante, ele também se abre para as possibilidades que podem surgir (sem exatamente dizer quais são, afinal, a imprevisibilidade faz parte dessa união). A anunciação não é de um novo paradigma de desconstrução que vá substituir as narrativas do homem, da cultura e da natureza, mas de que há imprevisibilidade e variabilidade na existência humana, ou seja, muitas formas de autoconstrução. De que há “naturezaculturas”¹¹². A autoconstrução, principalmente, se enfatiza e se estrutura em todas as vezes que se menciona a noção de variabilidade, que se contrapõe ao controle de *feedback* cibernético e se integra muito mais com a virtualidade, ou com a possibilidade de se “auto fazer”. A variabilidade é o que permite a manifestação, o inesperado e o ato de animar-se, ou dar-se vida. Dessa forma, apresenta-se sem sistemas

¹¹¹ AMARAL, Adriana. *Visões perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk – comunicação e cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2006, p.29-30.

¹¹² “O *Manifesto das Espécies de Companhia* é, assim, sobre a implosão de natureza e cultura nas implacáveis e historicamente específicas vidas comuns de cães e pessoas que estão ligadas na outridade significante. Muitas são interpeladas naquela história e o conto é instrutivo também para aqueles que tentam manter uma distância higiênica. Quero convencer os meus leitores que os habitantes da tecnocultura se tornam quem somos nos tecidos simbiogênicos das naturezaculturas, na história e no fato”. HARAWAY, Donna. *O manifesto das espécies de companhia: cães, pessoas e a outridade significante*. Chicago: Prickly Paradigm Press, 2003, Sandra Michelli da Costa Gomes, p.7.

estáveis, coesos, homogêneos, mas *variáveis*. Coloca-se como o corpo-animação de Kusanagi: entre movimento e estase, entre composições, entre montagens, entre frames de imagens.

Na definição clássica de humanismo, os ciborgues não encontram respostas para seus questionamentos, e sua humanidade parece uma alegoria fantasmagórica que vaga pelo espaço ainda sem encontrar seu lugar. É somente com a união entre ciborgue e programa virtual, ou entre Kusanagi e Mestre dos Fantoques - entidade ainda sem definição -, que eles podem experienciar a abertura nos limites rígidos de seu mundo. No filme, todas estas questões são levadas até o limite, justamente pela infinita possibilidade ofertada pelo meio da animação. Mas os personagens podem, assim como a mídia, encontrar seu lugar na contação de histórias, mesmo em suas “heréticas heteroglossias”, mesmo em sua forma aparentemente *estranha*.

De forma ambígua, a tendência que se avista nas sociedades atravessadas pelo digital, é a da economia produtiva que interliga tecnologia da informação e produção. Por um lado, “desafoga” o problema do acesso e da distribuição de conhecimento e produtos, mas também aprofunda a ética neoliberal calcada nos termos da flexibilização e inovação no consumo e na produção - que podem significar uma destruição dos direitos trabalhistas e modificar a forma como se encara o mundo do trabalho. Assim como também aponta para uma sociabilidade e identidade heterogêneas, que podem significar tanto o rompimento com essencialismos biológicos e com comunicações hierárquicas, quanto uma crise do sujeito.

Pode-se dizer que a organização social em redes sempre existiu historicamente, no âmbito privado¹¹³. Por isso, a revolução proporcionada pelas tecnologias da informação se dá ao possibilitar a extrapolação de seus limites históricos e descentralizar aspectos como a economia, cultura e política, partilhando a tomada de decisões. Porém, a tecnologia é condição necessária, mas não suficiente para a emergência de uma nova organização social baseada em redes. A forma de utilização dessas tecnologias é muito mais importante do que sua existência em si.

¹¹³ CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede: do conhecimento à política. In: CASTELLS, Manuel; CARDOSO, Gustavo (org.). *A sociedade em rede: do conhecimento à ação política*. Conferência promovida pelo Presidente da República de Portugal. Centro Cultural de Belém, março de 2005, p.17.

Em GITS, a apresentação de uma sociedade em redes contemporânea¹¹⁴ é nítida ao final da animação, quando a (os) personagem (s) observam a arquitetura da cidade *cyberpunk*, disposta como uma enorme rede que se espalha à vista. Esta, uma espécie de “árvore filogenética”, tem seu caule destruído, enquanto as ramificações possuem ênfase. A imagem referencia uma passagem do último volume do mangá, em que Mestre dos Fantoches e Kusanagi conversam sobre a existência na rede digital e a necessidade de diversificação e variabilidade para, contraditoriamente, manter o funcionamento da mesma, ou a sua estabilidade. “[...] Em um sistema uniforme e pobre em mudanças, que não sofre instabilidades, a possibilidade de catástrofe aumenta exponencialmente e, sendo assim, poderia ser considerado um sistema verdadeiramente instável”.

Nesse sentido, a árvore apresentada como rede se distancia da árvore do conhecimento iluminista¹¹⁵, com suas informações massivas organizadas por meio de uma ordem que não se contesta e que não extravasa as fronteiras conceituais. Tal árvore não permitia o deslocamento do conhecimento de seus padrões estabelecidos, e excluía aquilo que se considerava “sagrado” ou “incognoscível”. Afinal, a preocupação sistemática era de eliminar a arbitrariedade do conhecimento e apresenta-lo como um todo integrado. No entanto, a árvore em rede de *Ghost In The Shell* é um sistema pautado na diversificação e na variabilidade dos encontros das ramificações.

¹¹⁴ “A sociedade em rede, em termos simples, é uma estrutura social baseada em redes operadas por tecnologias de comunicação e informação fundamentadas na microeletrônica e em redes digitais de computadores que geram, processam e distribuem informação a partir de conhecimento acumulado nos nós dessas redes. [...] É um sistema de nós interligados. E os nós são, em linguagem formal, os pontos onde a curva se interseca a si própria. As redes são estruturas abertas que evoluem acrescentando ou removendo nós de acordo com as mudanças necessárias dos programas que conseguem atingir os objetivos de performance para a rede”. Idem, p.20.

¹¹⁵ Ver: DARTON, Robert. Os filósofos podam a árvore do conhecimento: a estratégia epistemológica da *encicopédie*. In: *O grande massacre dos gatos, e outros episódios da história cultural francesa*. Rio de Janeiro: Graal, 1986.

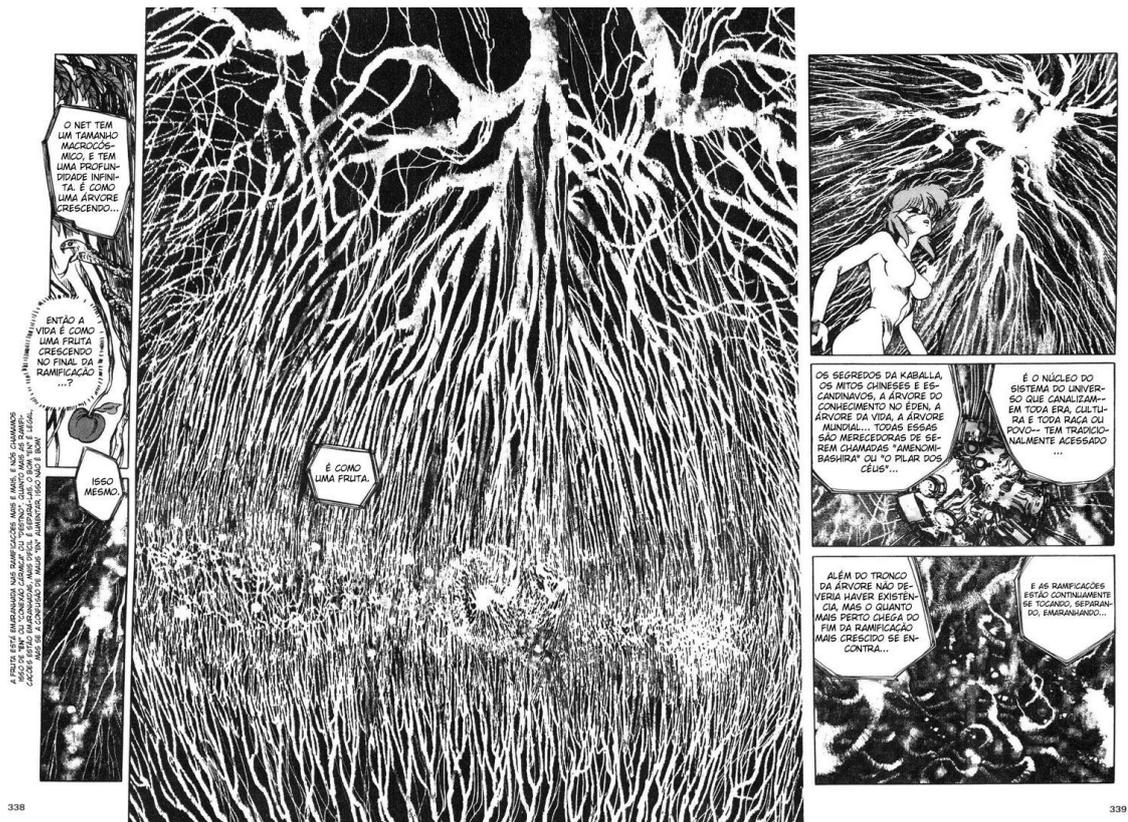


Figura 31: Ramificações. “Ghost In The Shell” (São Paulo: Editora JBC, 2016). Fonte: quadro retirado do mangá pela autora.



Figura 32: Árvore filogenética. “Ghost in the Shell” (1995). Fonte: quadro retirado da animação pela autora.



Figura 33: A última sequência acena para uma “rede vasta e infinita”. “Ghost in the Shell” (1995). Fonte: quadros retirados da animação pela autora.

Em seu futuro inesperado e sem conclusões, os personagens de *Ghost In The Shell* (1995) encontram uma forma de existir mesmo com as sufocantes probabilidades. O exemplo não é uma construção de uma imagem de futuro somente pessimista e crítica, mas ambigualmente dotada de possibilidades que podem ser construídas, afinal a tecnologia digital por si só não diz tudo.

A construção é bem apresentada na imagem em que a ciborgue Kusanagi e o programa *hacker* Mestre dos Fantoches se encaram em sua conversa final. Os dois se entreolham e quase se tornam indistinguíveis, graças à androginia presente em suas cascas ciborgues e graças às vozes que trocam de corpo, entretanto, reconhecem suas lacunas a serem preenchidas. Sua união cibernética não é o fim do mundo, e muito menos o “fim da história”, mas apenas um momento de transformação.

No filme, tecnologia (digital) se torna interface. Ou seja, se torna o ponto nodal de comunicação e interação entre partes, mostrando como o futuro imaginado se concretiza no próprio meio/linguagem/forma. Utilizando a própria tecnologia da qual se fala, a animação apresenta possibilidades de composição nos novos encontros.

3.5 Outras temporalidades

Para compreender este movimento, é também necessário trazer alguns elementos da própria experiência japonesa com o espaço-tempo, pois a obra não somente mobiliza elementos científicos provenientes da cibercultura e do *cyberpunk*, nem tampouco uma única experiência de temporalidade histórica. A experiência, apesar de acompanhar os processos de modernização da sociedade japonesa, não deixa de conter elementos provenientes do budismo, por exemplo. Dessa forma, apesar das referências à cibernética e micromaquinação, há também referências a elementos não científicos, que pautam outra experiência de espaço-tempo. Ou seja, uma destituição da oposição entre pensamento científico e pensamento filosófico/religioso.

Como é possível observar nas imagens abaixo, a união entre Kusanagi e Mestre dos Fantoches, ou o surgimento dessa nova existência que passa a atuar nas redes informacionais, é apresentada através de uma analogia à iluminação budista (*satori*). A mesma tem como objetivo a superação da dualidade (outro e eu; um e muitos; vida e morte; subjetividade e

objetividade) e a superação da distância temporal e espacial¹¹⁶. Por fim, a cessação do tempo, a destemporalização.

No mangá de origem, a relação é melhor explorada, e há até mesmo uma indicação de leitura do mangaká sobre o tema: o livro de Sadakata Akira, *Shumisen to Gokuraku (Monte Meru e o Paraíso* – uma visão budista sobre o universo, Editora Kodansha, 1973). Nesse sentido, as penas que caem sobre os corpos ciborgues e a luz intensa que os atravessa no momento de união dos dois se torna um momento carregado de espiritualidade, ou de elementos do âmbito sobrenatural. Daquilo que não se racionaliza completamente, o inesperado.

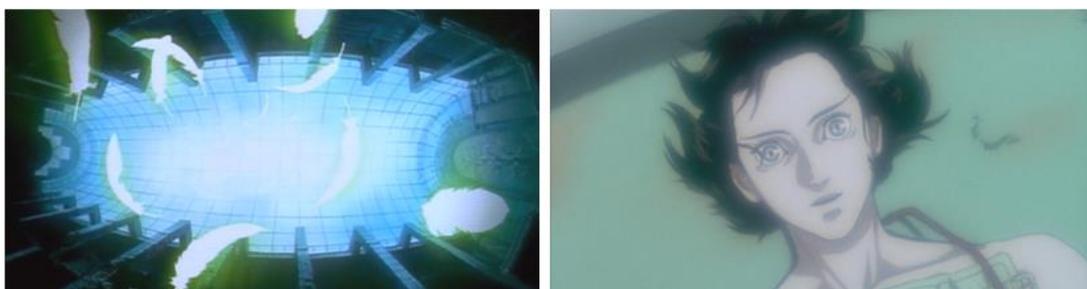


Figura 34: Momento de iluminação de Kusanagi e Mestre dos Fantoches. “*Ghost in the Shell*” (1995). Fonte: quadros retirados da animação pela autora.

Na concepção de tempo do budismo, há um modo de pensar em que se toma o espaço-tempo como “vazio”, e logo mais é possível compreender o que isso quer dizer. Há uma unidade do universo, e a realidade pode ser tomada como distancia e também como integralidade (algo único). Passado, presente, futuro são o agora da eternidade. Esse modo de pensar não é um tipo de concepção de tempo histórico, é a superação do próprio tempo em si, segundo o autor e crítico Katō Shūichi¹¹⁷.

O parágrafo acima faz referência à sensibilidade não-racional e à percepção de um espaço-tempo mais holístico, sintetizadas na noção de *Ma* 間: “A noção *Ma* é muito antiga e remonta ao espaço vazio, demarcado por quatro pilastras, destinado à conexão com o divino. O vocábulo, porém, começou a ser empregado somente no século XII e início do XVII”¹¹⁸. Os “espaços” do *Ma* apontam para longos momentos de reflexão que são priorizados entre as sequências de ação e movimento dos personagens.

¹¹⁶ Este ensinamento do budismo japonês da vertente Zen é explicitada por Shōbō Genzō quando fala sobre a essência das leis budistas. KATO, Shuichi. *Tempo e espaço na cultura japonesa*. São Paulo: Estação Liberdade, 2012, p. 25.

¹¹⁷ Idem. p. 43.

¹¹⁸ OKANO, Michiko. *Ma: entre espaço da arte e comunicação no Japão*. São Paulo: Annablume, 2012, p. 13.

A tradução do *Ma* remete ainda ao nada, ao espaço (que parece) vazio, mas o significado do nada está mais para um “entreondequando” tudo pode acontecer. Pode ser também o espaço entre, espaço de intermediação, pausa, espaço-tempo, ou possibilidade. E espaço-tempo não como elementos separados e que existem independentes, mas que coexistem. Assim, se torna um modo de percepção de mundo, mais do que um conceito¹¹⁹.

Alguns até mesmo relacionam o *Ma* com uma forma de transmissão secreta de memória da cultura, uma forma de comunicação baseada nos meios receptivos mais do que na lógica conceitual, delineando outro conhecimento de mundo. É por fim, o espaço que interliga dois lugares, é a passagem, a transformação de um para outro. O entre-espaço não é vazio, como pode parecer para um conhecimento de mundo ocidental, mas ele é fundamental na geração de possibilidades.

Resumindo, a noção possibilita uma visão de mundo mais complexa, não-dicotômica, móvel, fluida, perene e não-linear (como é possível pensar o próprio lugar do ciberespaço e da internet), uma visão que traz sensibilidade até mesmo para temas “duros”, como a ficção científica. Intrinsecamente, é possível perceber estes elementos atuando na condução do espaço-tempo da narrativa fílmica, e na própria interação personagem-cenário. Mas, sobretudo, é possível perceber esta influência na apresentação da música *Making a Cyborg/Kugutsu Uta*. Sua condução é contínua e pausada como a respiração, e não possui nenhum ápice emocionante, como na sua versão modificada para o filme *Ghost In The Shell* (2017), filme em *live-action* estadunidense. Aqui, a música apenas anuncia a construção e desconstrução (ou incorporação e desincorporação) da materialidade ciborgue. As pausas perpassam os tambores e coros de vozes, como um convite à reflexão e introspecção.

Dessa forma, o entendimento de tempo budista que influencia a construção do filme não possui começo e nem final rígidos, mas se desdobra a partir do presente “vazio” em ciclos. E essa experiência é bastante distinta do tempo histórico concebido pela ideia de progresso, linear, racionalista e acelerado. Nela o futuro pode ser o presente estendido, e o passado pode se estender para o presente, como se estivessem ligados por um espaço intervalar lento e cheio de possibilidades.

¹¹⁹ “Quando o *Ma* ganha existência, ele passa a existir como outra coisa, como ação: uma ação no espaço, uma ação no tempo [...]. O *Ma* caracteriza-se assim, como uma espécie de resistência inata para ser nome e coisa, e como uma aptidão infinita para a ação”. Idem, p. 7.



Figura 35: O intervalo *Ma* durante a cena em que o corpo de Kusanagi é construído. “*Ghost in the Shell*” (1995).
Fonte: quadro retirado da animação pela autora.

3.6 Possíveis conclusões

Uma das conclusões possíveis diante do exposto, é que as questões apresentadas estão atreladas às possibilidades de uso da rede para subverter a informática da dominação¹²⁰. A subversão seria feita a partir da apropriação da rede pelos sujeitos, para a construção de novas narrativas ou do reconhecimento de perspectivas e de mundos outros possíveis. Ao reconhecer falhas e desentendimentos, reconhecer o pessimismo e as barreiras impostas pelos desafios tecno-modernos sem uma perspectiva incapacitante, é possível consequentemente pensar em um espaço de reflexão sensível e em avaliação de estratégias.

A argumentação não se dá no sentido de afirmar que *Ghost In The Shell* (1995) é uma obra revolucionária, mas permeada de erros. A sua potência é não pensar no futuro como uma entidade já dada, formulada, pronta, como uma direção certa que a flecha-lança alcançará. O futuro se torna um (entre tantos) espaços de possibilidades. Torna-se um encontro.

Quando a escritora de ficção científica Ursula Le Guin em sua *Teoria da Sacola aplicada à ficção científica* (1986), fala de sacola ao invés de armas como o primeiro produto cultural da humanidade, mais do que reivindicar um lugar para as mulheres na “humanidade”,

¹²⁰ Donna Haraway toma o conceito de “Mulheres no circuito integrado” de Rachel Grossman (1980) para dizer que a ciência e a tecnologia fornecem fontes renovadas de poder, e que nós precisamos de fontes renovadas de análise e de ação política: “Estamos em meio à mudança: de uma sociedade industrial, orgânica, para um sistema polimorfo, informacional; de uma situação de só trabalho para uma de só lazer. Há uma transição das velhas e confortáveis dominações hierárquicas para as novas e assustadoras redes que chamei de ‘informática da dominação’”. HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: TADEU, Tomaz (tradução e organização). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009, p. 62.

ela reivindica a primazia do “saco de possibilidades” sobre as histórias apocalípticas, “verdadeiras”, teleologicamente impossíveis de resistir. Significa que é possível contar outras histórias e abrir possibilidades, mesmo com coisas que parecem muito desimportantes — como as pequenas resistências de uma ética *hacker*, um pensamento não-dicotômico e linear, o exercício de imaginação de outras lógicas de pensamento.

O entendimento de fim de mundo, de apocalipse e destruição é um sintoma de desestabilização do mundo heróico ocidental (flecha-lança-que-cai-morto). Um mundo destituído da possibilidade de falha, contradição e variabilidade é facilmente perturbável.

Se a ficção científica é a mitologia da tecnologia moderna, então seu mito é trágico. A “tecnologia” ou “ciência moderna” [...] é uma tarefa heroica, hercúlea, prometeusiana, concebida como um triunfo e, como tal, fundamentalmente como tragédia. A ficção que incorpora esse mito será, e tem sido, triunfante (homem conquista terra, espaço, alienígenas, morte, futuro, etc.) e trágica (apocalipse, holocausto, em outro tempo ou agora). Se, no entanto, for possível evitar o modo linear, progressivo, flecha-(assassina)-do-tempo do tecno-heróico e redefinir tecnologia e ciência primordialmente como uma sacola cultural, e não como arma de dominação, um efeito colateral benéfico é o de que a ficção científica pode então ser vista como um campo muito menos rígido e limitado, não necessariamente prometeusiano ou apocalíptico em absoluto e, na verdade, um gênero muito menos mitológico do que realista¹²¹.

Através de um espaço-tempo experienciado de forma distante do progresso utópico ou da distopia apocalíptica, é possível pensar em possibilidades mesmo diante de um presente permeado pelas mais dominadoras tecnologias.

No entanto, nada disso é naturalmente dado, nada disso é parte de uma cultura “essencializada”, compartilhada por todos os japoneses desde sempre e para sempre, um modo “peculiar” e “exótico” de pensar que simplesmente se contrapõe a um pensamento “ocidental” e que explicaria por si só a potência do filme. Justamente a proposta aqui é não só investigar influências diversas, mas observar como o diretor Oshii e os animadores de *Ghost In The Shell* (1995) trabalham com os elementos, conjuntamente com as tecnologias digitais, para dar forma e incorporar uma imagem de futuro possível. Ainda, para construir uma nova forma de composição do filme sem tais limites rígidos de definição que, usualmente, são simplificarmente referidos como “híbridos”.

¹²¹ LE GUIN, Ursula K. The carrier bag theory of fiction. In: *Dancing at the edge of the world*. Grove Press, 1986, tradução nossa, p. 8.

CONCLUSÃO: AINDA É POSSÍVEL IMAGINAR O FUTURO?

Voando abaixo do radar
Qualquer manobra
Uma surpresa

Haikai (pequeno poema japonês) de Thiago Kittler, 2016.

O presente trabalho buscou investigar as relações entre imagens de futuro no âmbito das animações japonesas, integrando, na medida do possível, forma e conteúdo, corpo e consciência. Perpassando, primeiro as imagens de futuro construídas pelo conceito de modernidade; a história da animação japonesa, com sua íntima relação com variedades de mídias e gêneros adaptados; até chegar às animações do fim do século XX e suas imagens de futuro descentralizadas e pautadas na variabilidade.

Nesse mesmo período, o Japão passa por mudanças sociais e econômicas importantes, a partir da tecnologização de amplos setores da sociedade, e da adoção de medidas neoliberais para conter a crise econômica. Com isso, vê surgir ondas consistentes de movimentos nacionalistas e conservadores, obcecados com a reabilitação de questões como corpo, identidade, grupo étnico e nação. Suas imagens de futuro projetadas são nostálgicas, mas também são fechadas, como uma rua sem saída – já que a marcha incessante para o progresso parece ter chegado ao fim. A pesquisadora e artista Svetlana Boym¹²² define nostalgia como um sentimento de perda e deslocamento, mas também uma fascinação com algo que nunca existiu, um lar espacial-temporal inventado que às vezes ressurgem conseqüente ao sentimento de perda. Às vezes até mesmo serve para alavancar uma atitude nacionalista frente à dor do deslocamento.

No entanto, embora o período histórico não fosse favorável, pensar em imagens de futuro potenciais (e ambíguos) parece ter sido possível. Em *Ghost In The Shell* (1995), animação japonesa de Oshii Mamoru, a história de união da ciborgue Kusanagi Motoko e do programa Mestre dos Fantoques (ou Projeto 2501) dá origem a um novo ser híbrido na rede, composto de elementos variados de seus "pais" informacionais. A animação proporciona uma experiência parecida ao espectador: a de sentir também a confusão, o atravessamento, o desconforto dos personagens da história ao se deparar com o uso não convencional de novas

¹²² BOYM, Svetlana. Mal-estar na nostalgia. *Hist. Historiogr.* Ouro Preto, n. 23, abril de 2017, pp. 153-165. Tradução de Marcelo Santos de Abreu e André de Lemos Freixo.

tecnologias de animação. A condução narrativa pausada provoca um estranhamento, mas também um momento muito interessante de reflexão, em que o futuro de novas tecnologias se materializa no próprio fazer da animação. Isso acontece porque incorpora a dessincronização entre som e imagem, a composição de imagens desenhadas em célula intercambiadas com imagens geradas por softwares como o de geolocalização. Além do uso de rotoscópio para produzir animação sobre imagens filmadas, entre tantos outros recursos.

Dessa forma, uma possibilidade parece emergir do exercício de imaginação, do sonho, do pesadelo, da dúvida, do não lugar. Da técnica tradicional e da informática. Do encontro ante ao deslocamento. A possibilidade se parece mais com uma encruzilhada. Em um momento em que o horizonte de expectativas se torna cada vez mais inexistente, impossível, inadequado - ante ao "fim da história" e ante a migração humana para o mundo digital -, a imaginação e a especulação se tornam fortes aliadas daquilo que Boym definiu como nostalgia reflexiva. Ao contrário da nostalgia restauradora, que busca pelo "lar perdido" na verdade e na tradição, a nostalgia reflexiva "reside na ambivalência do pertencimento e saudade humanos e não se desvia das contradições da "modernidade tardia". A nostalgia restauradora protege a verdade absoluta ao passo que a nostalgia reflexiva a coloca em dúvida"¹²³.

Trata-se então de viver o tempo fora do lugar. Trata-se de encontrar uma linguagem narrativa não linear, pausada, sem conclusões. Trata-se de dessincronizar imagem e som, a dicotomia corpo e mente, a hierarquia entre homem e outros seres, e sincronizar personagens e cidade, mundo virtual e mundo físico. Sincronizar outros corpos, no meio da confusão de qual corpo é de quem, qual voz é de quem, potencializar a união contingencial. Trata-se de usar a animação, de dar vida e compor, quem sabe, a partir de uma nova episteme (não-ocidental). Mas não necessariamente sempre assim.

Não há somente uma forma de pensar o mundo, e nem tampouco somente um único mundo. Há muitas imagens ainda inexploradas de possibilidades. Há muitas interfaces tecnológicas ou de naturezas-culturas, materializadas na outridade significativa (aquilo que se opõe ao conceito fixo de identidade). Neste momento, portanto, a função de explorar as imagens é também da historiografia. Explorar outras imagens de futuro ou explorar outras possibilidades de conhecimento de mundo.

¹²³ Idem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Fontes:

Museu Nacional de Arte Moderna de Tōkyō. Filmes Clássicos de Animação Japonesa. 2017. Disponível em: <<https://animation.filmarchives.jp/en/>>. Acesso em: 30 de maio de 2020.

O Fantasma do Futuro (*Ghost In The Shell/攻殻機動隊*). Direção: Oshii Mamoru. Produção: Mizuo Yoshimasa, Matsumoto Ken, Iyadomi Ken, Ishikawa Mitsuhsa. Tōkyō, Japão: Shochiku; Brasil: Flashstar Home Video, 1995. 1 DVD (82 min.).

SHIROW, Masamune. *Ghost In The Shell/攻殻機動隊*. São Paulo: Editora JBC, 2016.

Bibliografia:

ALBUQUERQUE, Afonso; CORTEZ, Krystal. Ficção seriada, cultura nacional e des-ocidentalização: o caso dos animês. *Contemporanea, Comunicação e Cultura*, v.11, n. 1, 2013.

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

ANDO, T. *Japan's new left movements: legacies for civil society*. New York: Routledge, 2014.

ARAUJO, Valdei; PEREIRA, Mateus. *Atualismo 1.0 - Como a ideia de atualização mudou o século XXI*. Mariana, MG: Editora SBTHH, 2018.

AZUMA, Hiroki. *Otaku: Japan's database animals*. Translated by Jonathan Abel and Shion Kono. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

BAXANDALL, Michael. *O olhar renascente: a pintura e a experiência social na Itália da renascença*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1991.

BEASLEY, W. G. Tradition and modernity in post-war Japan. *Asian Affairs*, fev. 1980, vol. 11. Disponível em: EBSCOhost, base de dados: Academic Search Premier.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica (1955). In: GRUNNEWALD, José Lino. *A ideia do cinema*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1996.

_____. Teses sobre o conceito da história. In: *Obras escolhidas. Vol. 1. Magia e técnica, arte e política. Ensaios sobre literatura e história da cultura*. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1987.

BRITO, Quise Gonçalves. *Animê como recurso de soft power: comunicação e cultura na situação de globalização*. Dissertação de Mestrado em Estudos de Cultura Contemporânea da Universidade Federal do Mato Grosso, 2013.

BOLTON, Christopher, et al (ed.). *Robot ghosts and wired dreams*. London/Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007.

_____. *Interpreting anime*. Minneapolis/London: University of Minnesota Press, 2018.

BOYM, Svetlana. Mal-estar na nostalgia. *Hist. Historiogr.* Ouro Preto, n. 23, abril de 2017, pp. 153-165. Tradução de Marcelo Santos de Abreu e André de Lemos Freixo.

CASTELLS, Manuel; CARDOSO, Gustavo. *A sociedade em rede: do conhecimento à acção política*. Conferência promovida pelo Presidente da República de Portugal. Centro Cultural de Belém, março de 2005.

CLEMENTS, Jonathan. *Anime: a history*. London: Palgrave Macmillian, 2013.

_____. Tezuka's anime revolution in context. In: LUNNING, Frenchy (ed.). *Mechademia 8: Tezuka's manga life*. London; Minneapolis: University of Minnesota Press, 2013.

CONRAD, Sebastian. What time is Japan? Problems of comparative (intercultural) historiography. *Forum on Comparative Historiography*, Freie Universität Berlin.

DARTON, Robert. Os filósofos podam a árvore do conhecimento: a estratégia epistemológica da *encicopédie*. In: *O grande massacre dos gatos, e outros episódios da história cultural francesa*. Rio de Janeiro: Graal, 1986.

DELEUZE, Giles. *Cinema 1 – a imagem-movimento*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1983.

_____. *Cinema 2 – a imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense 2005.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *Diante do tempo: história da arte e anacronismo das imagens*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2015.

EHALT, Rômulo da Silva. Notas sobre o nascimento da historiografia moderna no Japão da era Meiji. *Hist. Historiogr.* Ouro Preto, n. 12, agosto, 2013.

GREINER, Christine. *Fabulações do corpo japonês*. São Paulo: N-1 Edições, 2017.

_____. *Leituras do corpo no Japão*. São Paulo: N-1 Edições, 2017.

GONZAGA, Elmo. Anomie and isolation: the Wind-up Chronicle, Ghost In The Shell, Serial Experiments Lain, and Japanese consensus society. *Humanities Diliman* (january-june, 2002), 3:1, 39-68.

HARTOG, François. *Regimes de historicidade: presentismo e experiências do tempo*. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2019.

HAYLES, Katherine. *How we became posthuman?* Chicago: University of Chicago Press, 1999.

HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX (1985). In: TADEU, Tomaz (org.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

_____. *O manifesto das espécies de companhia: cães, pessoas e a outridade significante*. Chicago: Prickly Paradigm Press, 2003. Tradução de Sandra Michelli da Costa Gomes.

HUYSSSEN, Andreas. *Culturas do passado-presente: modernismos, artes visuais, políticas da memória*. Rio de Janeiro: Contraponto; Museu de Arte do Rio, 2014.

IGARASHI, Yoshikuni. *Corpos da memória: narrativas do pós-guerra na cultura japonesa (1945-1970)*. São Paulo: Annablume, 2011.

KATO, Shuichi. *Tempo e espaço na cultura japonesa*. São Paulo: Estação Liberdade, 2012.

KOSELLECK, Reinhart. *Futuro passado: contribuição à semântica dos tempos históricos*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2006.

KIM, Joon Ho. Cibernética, ciborgues e ciberespaço: notas sobre as origens da cibernética e sua reinvenção cultural. *Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, ano 10, n. 21, p. 199-219, jan./jun. 2004.

KONDO, Masaomi. Otsuka Hisao and comparative economic history research in Japan, *Japanese Studies*, 13:3, 73-78, 1993.

LAMARRE, Thomas. *The anime machine: a media theory of animation*. Minneapolis; London: University of Minnesota Press, 2009.

LE GUIN, Ursula K. The carrier bag theory of fiction. In: *Dancing at the edge of the world*. Grove Press, 1986.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: 34, 1999.

LEONG, Jane. Reviewing the “japaneseness” of japanese animation: genre theory and fan spectatorship. *Cinephile*, Vol. 7, No. 1, Spring 2011.

LIDA, Yumiko. Between the technique of living an endless routine and the madness of absolute degree zero: japanese identity and the crisis of modernity in the 1990s. *Positions* 8:2, 2000, Duke University Press.

LONGO, Angela. Animetismo e cinematismo: tendências de composição e operacionalidade plasmática no anime. 6º Seminário Nacional Cinema em Perspectiva, Curitiba, nov. 2017.

_____. Da animação para o anime: configurações estéticas de composição e intervalo. *Diálogo com a Economia Criativa*, Rio de Janeiro, v. 4, n. 11, p. 71-88, mai./ago. 2019.

_____. Pós humanismo e animação japonesa: as interfaces comunicacionais de Mamoru Oshii. *XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste*, Salto, São Paulo, 2016.

_____. *Pós-humanismo na máquina anímica: visões explosivas do humano na animação japonesa*. Dissertação de Mestrado em Comunicação e Informação na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.

LÓPEZ, Antonio Horno. El particular proceso de producción de un anime: la combinación perfecta de tradición y tecnología digital. *Con A de animación*, [S.l.], n. 9, p. 74-83, mar. 2019.

MALAGUTI, Manoel Luiz. A ideologia do modelo japonês de gestão. *Ensaio FEE*, Porto Alegre, (17) 1:43-73, 1996.

MIYAZAKI, Hayao. About japanese animation: the current situation of Japanese movies. *Published by Iwanami Shoten*; January 28, 1988. Translated by Ryoko Toyama.

MURAKAMI, Takashi. *Little boy: the arts of Japan's exploding subculture*. Ed. Murakami, May 2005, pp. 98-149. Translated by Linda Hoaglund.

NAPIER, Susan J. Panic sites: the japanese imagination of disaster from Godzilla to Akira. *Journal of Japanese studies*, vol. 19, n° 2, 1993.

NOVIELLI, Maria Roberta. *História do cinema japonês*. Editora UNB, 2007.

OKANO, Michiko. *Ma: entre espaço da arte e comunicação no Japão*. São Paulo: Annablume, 2012.

OLIVEIRA, Janete da Silva. *Por entre mitos e fadas: diálogos metafóricos com a literatura midiática japonesa da obra de Hayao Miyazaki*. Rio de Janeiro, 2016. 277p. Tese de Doutorado - Departamento de Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

_____. A utopia distópica da ficção científica japonesa. *Com Ciência*. Dossiê Ficção Científica, jul.-ago, 2017. Disponível em: <<https://www.comciencia.br/a-utopia-distopica-da-ficcao-cientifica-japonesa/#more-1503>>. Acesso em: 25 de abril de 2021.

ORTIZ, Renato. *O próximo e o distante: Japão e modernidade-mundo*. São Paulo: Editora Brasiliense, 2000.

PLATA, Laura Montero. Los pioneros olvidados del anime: Kenzō Masaoka. *Con A de animación*, [S.l.], n. 4, p. 126-142, mar. 2014.

PEREIRA, Ronan Alves; SUZUKI, Tae (org.). O Japão no caleidoscópio: estudos da sociedade e da história japonesa. Coleção Japão em Foco - Volume 3. Campinas, São Paulo: Pontes Editores, 2014.

PINTO, Júlio Roberto de Souza; MIGNOLO, Walter D. A modernidade é de fato universal? Reemergência, desocidentalização e opção decolonial. *Civitas*, Porto Alegre, v. 15, n.3, jul. – set. 2015.

RICHIE, Donald. Japanese cinema: an introduction. New York: Oxford University Press, 1990.

SASAKI, Elisa Massae. Nihonjinron: teorias da japonicidade. *Estudos Japoneses*, n. 31, p. 11-25, 2011.

SHARP, Jasper. Pioneers of Japanese animation at PIFan. *Midnight Eye*, September, 2004. Disponível em: <<http://www.midnighteye.com/features/pioneers-of-japanese-animation-at-pifan-part-1/>>.

STEVE, Rose. Hollywood is haunted by Ghost in the Shell. *The Guardian*. Retrieved 26 July 2013; Cyberpunk 2077 Devs Looked at Blade Runner and Ghost in the Shell for Inspiration. *GamingBolt*. 13 January 2019.

SIBILIA, Paula. *O homem pós-orgânico*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.

SHIN, Hyewon. Voice and vision in Oshii Mamoru's Ghost In The Shell: beyond cartesian optics. *SAGE Animation*, 2011.

TANAKA, Motoko. *Apocalypticism in postwar japanese fiction*. Thesis for the degree of doctor of philosophy. Faculty of Graduate Studies, University of British Columbia, 2011.

TAVASSI, Guido. A history of japanese animation: authors, art, industry, success from 1917 to today. *Excerpt in English*, Tunué, 2012.

TURIN, Rodrigo. Presentismo, neoliberalismo e os fins da história. In: AVILA, Arthur de Lima; NICOLAZZI, Fernando; TURIN, Rodrigo (org.). *A história (in)disciplinada: teoria, ensino e difusão do conhecimento*. Vitória: Editora Milfontes, 2019.

TZE-YUE, G. Hu. *Frames of anime culture and image-building*. Hong Kong University Press, 2010.

URBANO, Krystal. Entre japonesidades e coreanidades pop: da Japão-Mania à Onda Coreana no Brasil. *Intercom*, Curitiba, 2017.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. *Ensaio sobre a análise fílmica*. Campinas: Papyrus, 1994.

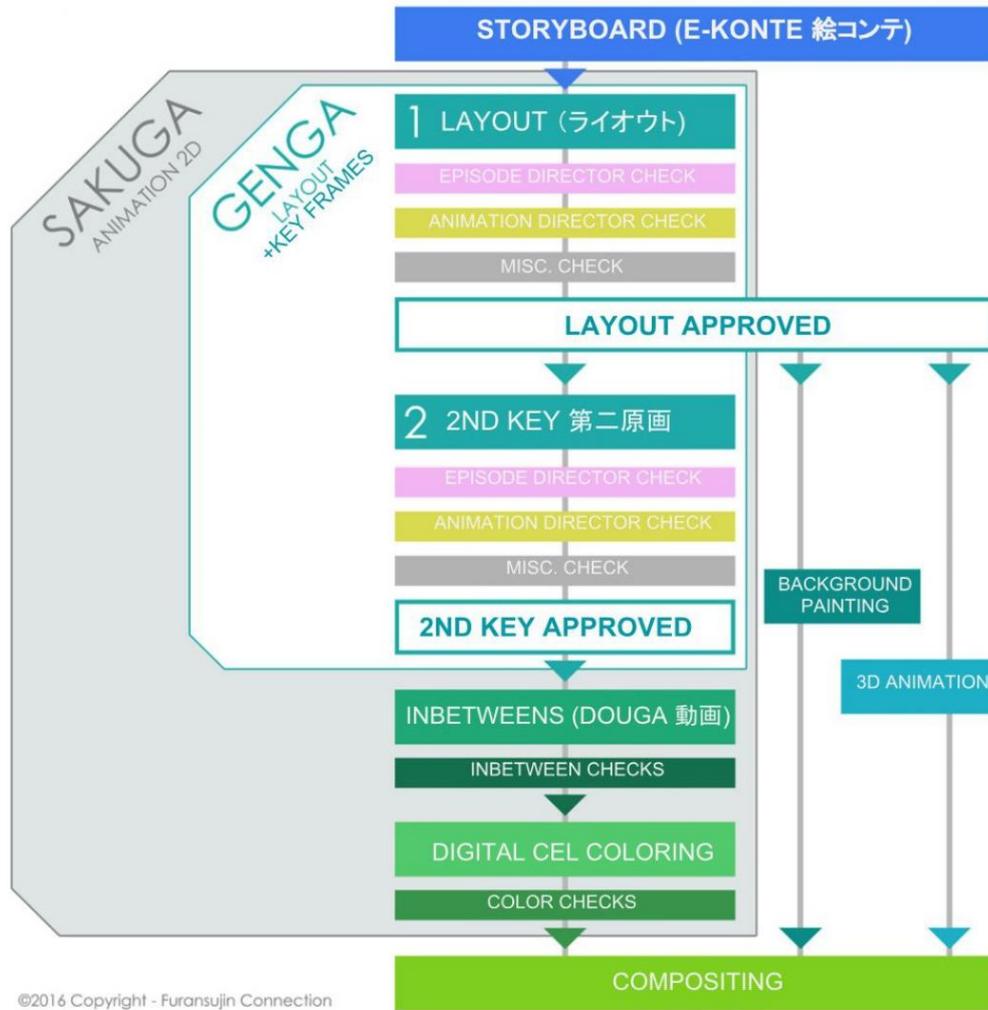
YAMADA, Arthur Yoshihiro Junqueira Garcia. *Ciborgues e pós-humanismo: analisando Ghost In The Shell (1995) de Mamoru Oshii*. Monografia apresentada junto ao curso de Ciências Sociais da Universidade Federal de São Carlos – UFSCar, São Carlos, 2015.

YOKOTA, Masao; HU, Tze-yue G (org.). *Japanese animation: east asian perspectives*. University Press of Mississippi, Hong Kong University Press, 2013.

YORIYAZ, Levi; GOMES, Raquel Gryszczenko Alves. Uma análise genealógica das narrativas historiográficas no Japão no final do século XIX para o XX (1875-1905). *XIX Encontro de História da Anpuh-Rio*, Setembro de 2020.

ANEXO 1

Anime Production Terminology



*Translated from Furasujin connection

