

# IITOKODORI E O ETHOS DO ANIME CYBERPUNK

João Marciano Neto<sup>1</sup>

**Resumo:** Utilizando da análise do discurso, procura-se compreender como o *cyberpunk*, subgênero de ficção científica que possui em seu imaginário recorrentes imagens nipônicas, é incorporado no Japão resultando numa expressão própria. Para entender seu *ethos*, discorremos sobre o *iitokodori*, uma estratégia japonesa de adotar elementos estrangeiros a seu modo de ser, visando assim os principais contextos que dão ao *cyberpunk* japonês suas características específicas.

**Palavras-chave:** Japão. Cyberpunk. Anime. Transculturação.

**Abstract:** Using discourse analysis, we seek to understand how cyberpunk, a subgenre of science fiction that has recurring Japanese images in its imagery, is incorporated in Japan resulting in its own expression. To understand its ethos, we discuss iitokodori, a Japanese strategy of adopting foreign elements into its way of being, and presenting the main contexts that give Japanese cyberpunk its specific characteristics.

**Keywords:** Japan. Cyberpunk. Anime. Transculturation.

## Introdução

Mesmo décadas após seu estabelecimento, o *cyberpunk* é uma das vertentes da ficção científica que ainda nos apresenta inúmeras possibilidades de discussão. Como apontaram McCaffery (1991), na introdução de *Storming The Reality Studio*, e Bruce Sterling (1991) no famoso prefácio da antologia *Mirrorshades*, os autores *cyberpunk* foram a primeira geração forjada na tradição de consumo de ficção científica, imersa na cultura pop e que cresceu num mundo já capturado pela tecnologia. Em um “verdadeiro mundo de ficção-científica<sup>2</sup>” (Sterling, 1991, p.344). Quando se fala em tecnologia, inclui-se uma percepção de onipresença midiática que já se estabelecia como estrutural nos anos 1980: TV, câmeras, transmissão via satélite, VHS, relógios digitais, CDs, máquinas de fax, computadores, MTV e videogames presentes na vida diária e gradativamente contaminando, ou propriamente construindo o imaginário contemporâneo.

Inicialmente um movimento literário, o *cyberpunk* surge também nos anos 1980 no mesmo ambiente contracultural do movimento punk e da subcultura hacker. Carregando

---

<sup>1</sup> Mestrando em Comunicação pela Unesp - Universidade Estadual Paulista. Bacharel em Cinema e Audiovisual pela UFRB - Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (2018).

<sup>2</sup> [...] *in a truly science-fictional world*. (Sterling, 1991, p.344)

uma postura niilista, seu lema *high tech, low life* resume seus cenários distópicos onde os grandes avanços tecnológicos são acompanhados de proporcionais perdas na qualidade de vida da população, onde a tecnologia revela sua face alienante e viciante. Seres humanos maquinizados e máquinas se humanizando num planeta dominado por megacorporações e *zaibatsus*<sup>3</sup> da economia transnacional (Amaral, 2006; Tatsumi, 2019). A ficção científica, como nos lembra e complementa McHale (1991, p.312), “não é um gênero no vácuo, claro, mas pertencente a todo um sistema de gêneros, gêneros do entretenimento popular assim como os da alta arte, dentro de um sistema geral de sistemas, ou polissistema, da cultura”<sup>4</sup> (tradução nossa).

McHale (ibid) e outros autores nos convidam, portanto, a compreender o *cyberpunk* para além da esfera literária, como um complexo fenômeno midiático atravessado pela música, cinema, quadrinhos e videogames (McCaffery, 1991). Por sua vez, Csicsery-Ronay Jr (1991) e Tatsumi (2019) defendem uma atenção maior ao caráter transnacional do *cyberpunk*, especialmente para sua relação com o Japão. De fato, há trabalhos que abordam a visão orientalista presente no gênero, logo o que propomos aqui é mudar o foco do olhar e buscar compreender a curiosa e rápida absorção do *cyberpunk* no Japão e o que torna as animações japonesas (animes) e mangás do gênero tão particulares e muitas vezes difíceis de serem classificadas como tal.

Por essa razão recorreremos à análise do discurso, especificamente em um diálogo estratégico entre Maingueneau (2006) e Orlandi (1999), no intuito de investigar o que torna o *cyberpunk* japonês tão particular partindo dos pressupostos de uma multidiscursividade dentro do gênero e de características culturais e psíquicas compartilhadas pelos autores japoneses que se revelam recorrentes na maioria dessas produções. Ou seja, tentar identificar como essa produção se diferencia do *cyberpunk* “tradicional” em seu interior na mudança do perfil e dos contextos (norte-americano para japonês) dos sujeitos da enunciação.

## Uma noite em Chiba

Antes de mais nada, *cyberpunk* é mais que um rótulo. Gêneros, de forma geral, são rótulos que, no campo das narrativas, correspondem tanto a fórmulas gramaticais quanto expectativas próprias que fazem sentido no momento em que se estabelece um repertório referencial coerente o suficiente para que o público/leitor os identifique e a crítica os

<sup>3</sup> Conglomerados industriais e financeiros japoneses controlados por uma ou poucas famílias.

<sup>4</sup> For SF is not a genre in a vacuum, of course, but belongs to an entire system of genres, popular entertainment genres as well as high art genres, within the overall system of systems, or polysystem, of the culture. (McHale, 1991, p.312)

afirme (Altman, 2000; Todorov, 2003). O que significa, por exemplo, que seria defensável propor a existência de um gênero como “história de animais falantes” se for possível estabelecer parâmetros capazes de suportar contradições e as reinvenções inevitáveis ao decorrer do tempo. O que normalmente sustenta um gênero específico, ou subgênero, é uma espécie de *leitmotiv*, uma gama de temas e imagens redundantes, clichês, ou uma determinada atitude — como normalmente é defendido pelos entusiastas do *cyberpunk*.

Por acaso, uma das características recorrentes do *cyberpunk* é a presença de imagens do Japão. Seja a gueixa nos vídeo-outdoors do filme *Blade Runner* (1982) ou o hacker-ronin nipo-afroamericano que protagoniza o livro de Neil Stephenson, *Snow Crash*. Tais imagens normalmente reproduzem um exotismo orientalista, ou um techno-orientalista, o fetiche de um Japão anacrônico (Taillandier, 2019). Considerando as especulações econômicas dos anos 1980 pelo *boom* desenvolvimentista do leste asiático e uma série de compras de empresas estadunidenses por companhias japonesas, como o caso da aquisição da Columbia pela Sony (Lozano-Méndez, 2010), essa construção estereotipada de uma Ásia culturalmente presa no tempo disfarçaria o real temor de possibilidade de que o eixo econômico e tecnológico mundial se deslocasse para o leste. Afirmar que a empreita japonesa de produzir obras *cyberpunk* seria uma tentativa de réplica a essas representações, visto que, dentro de um cenário de cultura de massa transnacional onde os Estados Unidos exercem um colonialismo imagético, “[a]s artes nunca emprestam às manobras de dominação ou de emancipação mais do que lhes podem emprestar” (Rancière, 2005), seria uma interpretação pertinente.

Como afirma Hall (2016), os estereótipos funcionam como um sistema de exclusão que não só reduz a identidade do outro como também o tenta silenciar. Logo, não explicaria satisfatoriamente a razão de o Japão ter importado o *cyberpunk* com a mesma rapidez com que as obras estadunidenses do gênero passaram a ser traduzidas ou de serem identificados vários acontecimentos e sentimentos simultâneos compartilhados entre os hemisférios. Tatsumi (1991) enxerga o fenômeno como fruto de uma “coincidência multicultural” — “algo está acontecendo em algum lugar, ao mesmo tempo que algo semelhante está acontecendo em outros lugares” (idem, p.267) — típica da ficção científica e credita ao trabalho de tradução do romance *Neuromancer*, de William Gibson, a reprodução de tal convergência em sua estrutura que alavancaria a popularidade do *cyberpunk* no país.

No entanto, há algo além nos romances de Gibson, mais perceptível a partir de *Mona Lisa Overdrive*, que nos chama a atenção: apesar de apresentar um deslumbramento, há uma representação de Japão menos reducionista, mas não menos exotizante, uma incorporação mais orgânica que busca semelhanças nas diferenças e os estranhos

encontros promovidos nos deslocamentos da globalização. Partindo de Hall (2016), esse outro regime de representação se encontraria na ordem da tipificação, ou seja, numa caracterização simples e de fácil reconhecimento, porém aberta a algum grau de mutabilidade. A tipificação seria mais o desenho de um “perfil” do que uma caricatura, possibilitando o reconhecimento. Somando esse fator aos levantados por Tatsumi (2019), começa a ficar mais fácil compreender a incorporação do *cyberpunk* no Japão após o movimento inverso inicial. E quando falamos em incorporação, vamos além da ideia de importação, e sim de transculturação.

Segundo Ianni (2003, p.78):

A transculturação está sempre presente nos desenvolvimentos dos processos civilizatórios envolvidos no contraponto Oriente e Ocidente. Ao lado das justaposições, imitações, paródias ou caricaturas, ocorrem tanto acomodações como recriações, estas muitas vezes originais, surpreendentes.

Se pensarmos em fluxos culturais, Hall (2006) não se equivoca ao refletir sobre como crescente exposição a influências externas dificulta a conservação de identidades culturais nacionais. Como ele bem descreve, são as imagens produzidas pelas indústrias culturais da modernidade ocidental que dominam as redes globais, e o Japão está incluído nesse grupo, pois, diferente dos países do Terceiro Mundo, sua modernização veio de fato acompanhada pelo desenvolvimento econômico. Mais do que reforçar nosso cuidado em não aplicar um olhar decolonial apesar de existir uma evidente assimetria, somos levados por Iwabuchi (2002) a compreender que a cultura japonesa é constituída por uma histórica prática de transculturações.

Uma das melhores formas de compreender a transculturação no Japão é através do *itokodori*, uma ideologia presente desde o século VII traduzível no ato de adotar e aperfeiçoar elementos estrangeiros preservando o espírito japonês, manifesta tanto em iniciativas individuais quanto em ações políticas graças à característica de um “modelo de centro vazio” existente na mentalidade japonesa que permite tais infiltrações (Blat Martínez, 2016; Iwabuchi, 2002). O *itokodori* em larga medida sustenta a visão de que “não existe uma fronteira cultural nítida ou firme entre grupos, e sim, pelo contrário, um *continuum cultural*” (Burke, 2006).

Se os autores e cineastas ocidentais se utilizam de imagens do Japão num gesto de apropriação multicultural para compor o universo *cyberpunk*, e o *cyberpunk* foi incorporado

pelos artistas japoneses, como enxergar essa “japoneidade”, o *Nihonjinron*<sup>5</sup>, que intrigou e desafiou Barthes e sua abordagem semiótica<sup>6</sup>? É aqui que o *itokodori* nos fornece uma possibilidade. Para além de seu âmbito de filosofia nacionalista, a ideia de um “espírito japonês” modulando formas de expressão de diversas origens não parece distante do conceito de *ethos*. Para Maingueneau (2006), o conceito trata da relação íntima entre a atividade enunciativa e as características de seu enunciador, físicas (corporeidade) e psíquicas (caráter). Embora as culturas orientais não compactuem com a noção de essência caro ao pensamento ocidental (Han, 2019), o pressuposto de um “espírito japonês” sugere ao menos uma performancidade, um caráter coletivo, que nos permite vincular à ideia de *ethos* nem que seja em seus sentidos tradicionais de conjunto de modos de comportamento coletivo ou de identidade coletiva (Ribeiro; Lucero; Gontijo, 2008). É desse entendimento que parte a investigação: a existência de um caráter coletivo que atravessa as narrativas japonesas.

## Visões de Neo-Tokyo

Um das características criticadas do *cyberpunk*, especialmente nos anos 1980, é que os autores reprocessam tendências já disseminadas na cultura. A exemplo,

é comum que a literatura *cyberpunk* utilize recursos estilísticos herdados do cinema (o que a literatura pós-moderna, de uma maneira geral, faz), com uma velocidade narrativa que segue a estética de videoclipes da MTV e dos comerciais de TV. (Lemos, 2004, p.15)

Essa postura pós-modernista desperta nossa atenção para dois aspectos: primeiro, para o jogo intermediário de emulação de uma mídia em outra (Rajweski, 2005), implicando muitas vezes em tradução entre regimes semióticos, como sugere Elleström (2014); o segundo, e que nos mais interessa no momento, é como o *cyberpunk* em dada escala já realizava aquilo que Bourriaud (2009) nomeou regime de “pós-produção”. Em suma, o conceito de pós-produção parte do princípio de que qualquer obra/produto poderá servir de base ou de material a ser retrabalhado e combinado para a composição de uma nova obra, que por sua vez retroalimenta o mesmo fluxo do qual se beneficiou. Há uma semelhança com o que Altman (2000) e Todorov (2003) identificam como efeito acumulativo dos gêneros, em que cada nova história retroalimenta o repertório referencial, mas o diferencial reside no fato de que cada montagem/remixagem implica um processo

<sup>5</sup> Como alerta Pires (2017), fora expressar essa ideia de “japoneidade” inabalável pelas influências externas, o termo está associado a uma série de textos de ideologia supremacista.

<sup>6</sup> O Império dos Signos, 2007.

de ressignificação, não se limitando ao jogo de intertextualidades, e sim para as apropriações e novos manejos dos repertórios. A partir desses repertórios “os artistas atuais não compõem, mas *programam* formas” (Bourriaud, 2009, p.13). Semelhante a uma linguagem, os gêneros — atravessados também por dinâmicas geracionais e culturais — sofrem modificações em seu sintagma. Contudo, nos alerta Robin Coleman (2019, p.40), “discutir o que entra ou sai dos limites de um gênero é um processo complexo, quiçá impossível e, às vezes, infrutífero”, e de fato o é se encararmos os gêneros como campos multidiscursivos, uma forma de expressar e produzir conhecimento sobre o real a partir do contexto cultural, econômico e social atravessado por relações de poder (Foucault, 2013).

Para a manutenção de sua coesão, existe uma lógica de paráfrase, ou melhor, de ritualidade que, na definição de Martín-Barbero (2004), implica o estabelecimento de regras que impõe uma delimitação base de suas gramáticas discursivas. Não somente de mera repetição de elementos e estratégias de composição, e sim uma ancoragem para a polissemia de discursos presentes nos gêneros a partir de seus campos temáticos e simbólicos. Como ressaltamos, a concepção dos gêneros é tanto institucional (crítica/produtores) quanto subjetiva (público), dependendo de um consenso que, de todo modo, não deixa de ser um ato heurístico de classificação (Coleman, 2019). Quando adicionamos a ressignificação no processo, lidamos com essa polissemia que testa o consenso e promove disputas discursivas em seu interior, afinal, “[p]ara haver criatividade é preciso um trabalho que ponha em conflito o já produzido e o que vai-se instituir” (Orlandi, 1999, p. 38).

Neste sentido, o imaginário *cyberpunk* encontrou solo fecundo no Japão, desdobrando-se em duas modalidades bem distintas dentro da ficção japonesa uma vez que:

[o] termo importado “*cyberpunk*” chamou a atenção de tantas pessoas que rapidamente transgrediu os limites de quaisquer categorias genéricas e passou a se referir a qualquer coisa relacionada ao ambiente de tecnologia morta, atividade de hiperídia e tecnólogos fora da lei <sup>7</sup>. (Tradução nossa) (Tatsumi, 1991, p. 370)

Mencionando rapidamente, de um lado temos uma leva de filmes fortemente ligados ao movimento punk no Japão e ao *bosozoku*<sup>8</sup>, ecoando com a animação *Akira* (1988).

<sup>7</sup> The imported term “*cyberpunk*” caught the eyes of so many people that it rapidly transgressed the boundaries of any generic categories, and came to refer to anything having to do with dead-tech environment, hypermedia activity, and outlaw technologists. (Tatsumi, 1991, p.370)

<sup>8</sup> Fenômeno cultural japonês associado a gangues e clubes de motociclistas.

Normalmente não possuem a narrativa como prioridade e são marcados por um experimentalismo cinematográfico e influências do *ero-guro*<sup>9</sup> (Reis, 2020). Tendo em *Testuo* (1989) seu notório representante, o *extreme japanese cyberpunk* carece de elementos tradicionais da ficção científica, no entanto trata de forma visceral a reificação do indivíduo e sua fusão com a máquina, a degradação social que resta da marcha infreável da modernidade econômica, a valorização masculina na figura do punk/rebelde<sup>10</sup>, a alienação moderna e o inconformismo conformado, drogas e tantos outros temas caros ao *cyberpunk* em seus moldes originais. O que se observa no *extreme japanese cyberpunk* é a colisão de expressões artísticas convergentes no *pathos* trans e contracultural do *cyberpunk* “clássico” sobre a visão de um mundo convertido em ferro-velho de misteriosos objetos disfuncionais e hiperartísticos (Tatsumi, 2019; 1991).

Do outro, temos o *cyberpunk mainstream*, que inclui os mangás e animes, que possui uma proximidade com a literatura e o audiovisual estrangeiro. O *extreme japanese cyberpunk* tem seu grau de influência imagética, particularmente em cenas de violência e de deformação dos corpos, como nos casos de *BLAME!* (1997) e *Battle Angel Alita* (ou *Gunnm*, 1990), entretanto permanecem distintos. A grande questão dos mangás e animes levantada por Iwabushi (2002) é que ambas as mídias são inodoras, ou seja, possuem poucas (quando nenhuma) marcas da real cultura nipônica e, diferente das produções estadunidenses, não procuram vender a forma de viver japonesa. Leong (2011) explica, ao reconhecer na animação japonesa sua natureza híbrida, como elementos japoneses e estrangeiros se combinam ao ponto de borrar marcas identitárias. *Mukokuseki* é o termo utilizado para esse efeito de “sem nação”, o que não deixa de ser uma conveniente estratégia de mercado.

Ao contrário do espaço inerentemente mais representativo do filme convencional *live-action*, que geralmente registra objetos já existentes dentro de um contexto preexistente, o espaço da animação tem o potencial de ser livre de um contexto, podendo ser extraído inteiramente da mente do animador ou do artista. A animação é, portanto, uma candidata particularmente apta para a participação em uma cultura transnacional e sem estado<sup>11</sup>. (Tradução nossa) (Napier, 2005, p. 24)

<sup>9</sup> Estilo artístico japonês originado na década de 1930 que une o erótico ao grotesco.

<sup>10</sup> Hollinger, 1991.

<sup>11</sup> *Unlike the inherently more representational space of conventional live-action film, which generally has to convey already-existing objects within a preexisting context, animated space has the potential to be context free, drawn wholly out of the animator's or artist's mind. It is thus a particularly apt candidate for participation in a transnational, stateless culture* (Napier, 2005, p. 24)

Em diferentes proporções, o anime compartilha com o *cyberpunk* a ideia de uma paisagem desterritorial, o que dá a impressão de uma inevitabilidade de sua união dado também que ambos são produtos dessa cultura transnacional, ou transpacífica, como diria Tatsumi (2019). A tal “essência japonesa” que Iwabuchi (2002) atribui às práticas tradicionais e estaria de fato ausente na exterioridade da animação japonesa, como dos mangás e videogames. Porém, há no anime ecos da mentalidade *iitokodori*. Apesar do borramento dos traços identitários óbvios, os traços mais sutis, de matriz cultural, estão presentes nas narrativas através da representação de hábitos, mentalidade e discursos. O que nos permite falar sobre um *cyberpunk* japonês nestas mídias é justamente a apropriação e ressignificação dos códigos do gênero em prol de questões e aflições divergentes apesar de semelhantes.

Não se pode negar que obras como *Armitage III* (1995) e *Goku Midnight Eye* (1989) possam ser interpretados como mais dentro do regime de paráfrase, apresentando variações discretas e apegadas às influências hollywoodianas. Já em *Angel Cop* (1989) e *Bubblegum Crisis* (1987) a diferenciação fica mais evidente: o protagonismo é feminino, de mulheres inseridas na sociedade e não à margem dela. A substituição do protagonismo do homem marginalizado solitário se relacionaria ao fato de que o feminino tem um papel central na psique japonesa, justificando o padrão em *Ghost in the Shell* (1995), *Serial Experiments Lain* (1998), *Ergo Proxy* (2006), *Psycho-Pass* (2012) etc. Kawai (2007) nos ajuda a interpretar o padrão ao afirmar que a figura feminina, um arquétipo por ele nomeado de “mulher determinada”, traduz o ego da cultura japonesa. O ego, explica Freud (2006a; b), é a parte da psique que regula os impulsos do id (os desejos, as pulsões), canalizando sua energia em outras formas de satisfação em prol do equilíbrio. Segundo o Kawai (ibid), esse ego se descreve pela passividade e a força para lidar com o adverso, almejando uma totalidade que não rejeita a imperfeição, o que foi mutilado ou excluído.

Logicamente, também se percebe o ato de réplica: em *Bubblegum* temos uma exposição dos efeitos negativos da bolha econômica japonesa; em *Angel Cop*, a valorização da tecnologia japonesa vem acompanhada da ameaça estrangeira quando, no *cyberpunk* “ocidental” a ameaça do capital transnacional normalmente se incorpora como conglomerados asiáticos.

Nessa esfera, o *cyberpunk* japonês surge menos interessado na cibercultura, nos hackers e no próprio espírito *punk*, contudo permanece crítico aos impactos da tecnologia, inclinando-se mais para a parte “*cyber*”. Conforme Amaral (2006, p.74), o *cyber* remete “à cibernética de Wiener e à noção grega de governo (no sentido de controle)”, No *cyberpunk*, complementa Csicery-Ronay Jr (1991, p.185-186),

[a] cibernética fornece o pretexto para o controle mecanizado da vida social, do próprio corpo, e tudo isso através das delicadas redes de fórmulas matemáticas não derivadas de máquinas. A cibernética representa o endurecimento e a exteriorização de certas formas vitais de conhecimento, a cristalização do espírito cartesiano em objetos e mercadorias materiais. A cibernética já é um paradoxo: simultaneamente uma visão sublime do poder humano sobre o acaso e um aumento sombrio do processo mecânico de expansão do capitalismo multinacional [...]¹². (Tradução nossa)

A tecnologia, portanto, não estaria associada ao desenvolvimento de novas relações de poder, e sim ao reforço de suas formas institucionais mais pela sua dimensão de consentimento do que pela imposição violenta¹³. Para uma cultura que preza o individualismo, o controle possui uma denotação opressora nos moldes de Orwell, mas não necessariamente para uma cultura comunitária e introvertida. O que nos leva a outra característica: no *cyberpunk* japonês, como se antecipando uma das principais mudanças no gênero, a tecnologia é a sociedade e o futuro nem sempre é distópico, características do que Person (1999) denominou *pós-cyberpunk*. A maioria dos personagens não procuram explorar a corrupção social ou derrubar o sistema, e sim sobreviver nessa realidade, às vezes agindo pela manutenção do *status quo* ou sua melhoria apesar das desconfianças e contradições. Tanto que a maioria das protagonistas dos animes até então citados são agentes do governo ou algo semelhante.

Por fim, poderíamos estabelecer que o *cyberpunk* “ocidental” pende para um discurso transumanista enquanto o *cyberpunk* japonês, para o pós-humanista. O transumanismo parte do princípio de que as limitações do corpo humano podem e devem ser superadas através do melhoramento tecnológico, acarretando a figura do ciborgue. No *cyberpunk*, o ciborgue representa a simbiose com a máquina de modo utilitarista a fim de compensar o fardo da carne. O pós-humanismo, por sua vez, se refere a alcançar um estado de existência que apague os limites do natural e do antinatural, do artificial, se tornar um híbrido (Reis, 2020). Para esclarecer, ciborgues e indivíduos que transcendem pela virtualização de seu ser são elementos comuns das narrativas *cyberpunk*, a diferença é que no ocidente impera a soberania cartesiana do indivíduo, enquanto no Japão o indivíduo não é visto como uma unidade primordial, mas uma construção de elementos

---

¹² *Cybernetics provides the pretext for the mechanized control of social life, of the body itself, and all of it through the delicate nets of nonmachine-derived mathematical formulae. Cybernetics represents the hardening and exteriorization of certain vital forms of knowledge, the crystallization of the Cartesian spirit into material objects and commodities. Cybernetics is already a paradox: simultaneously a sublime vision of human power over chance and a dreary augmentation of multinational capitalism's mechanical process of expansion* (Csicery-Ronay Jr, 1991, p.185-186).

¹³ Foucault, 1995.

biológicos e psíquicos mutáveis. Ilustremos: Zapan (*Battle Angel Alita*) e Cibo (*BLAME!*) passam por diversas transformações em suas identidades e corpos representando a fluidez do ser e a não separação entre mente e matéria em sua expressão, e Motoko se funde com o Mestre dos Bonecos se tornando um entidade completamente nova em *Ghost in the Shell*; em contrapartida, Angie não tem sua individualidade comprometida ao servir de avatar para os deuses virtuais em *Count Zero*, enquanto no filme *Upgrade: Atualização* (2018), o humano Gray e a inteligência artificial Stem disputam o corpo compartilhado. Esses dois últimos nos servem de referência para uma relação de “usuário” mais presente no *cyberpunk* ocidental, implicando uma permanência invés da mutabilidade tal qual quando Alex Murphy recupera sua identidade original mesmo após ser transformado fisicamente e programado em *RoboCop* (1987).

Mesmo dentro dos códigos do gênero, não restam dúvidas de que seu manuseio não é ingênuo e tampouco limitado às poéticas de cada autor. O conhecimento que o *cyberpunk* estadunidense produz sobre o Japão entra em conflito com o que *cyberpunk* japonês fala de si sem que se perceba.

## Conclusão

Apesar da inclinação da indústria cultural por um processo de homogeneização e os Estados Unidos possuírem uma hegemonia sobre o que se produz e circula na cultura de massa global, a heterogeneidade do *cyberpunk* nos possibilita enxergar como a importação dos repertórios e estilos não apaga as marcas culturais locais. Há no processo de hibridação japonesas um movimento de resistência, ou pelo menos uma consciência de que a incorporação não significa necessariamente em submissão, que se faz manifesta em novas e criativas abordagens incomuns à produção ocidental.

O Japão, que figura como uma espécie de personagem no gênero, não apaga com o mascaramento seus traços culturais. Seu movimento de objeto a agente revela que, apesar de compartilhar a postura crítica, o *cyberpunk* japonês se diferencia expressivamente do *cyberpunk* estadunidense no campo discursivo, possuindo tendências e pautas particulares.

Entender os gêneros como espaços de disputas e trocas, de discursos, nos permite a análise de uma cultura através de sua ficção e ao mesmo tempo compreender aquilo que nos une e nos diferencia, nos convidando a olhar com mais atenção para outros cenários de cultura de massa. Ademais, reconhece-se o potencial investigativo de como as “coincidências multiculturais” provocam uma conexão transnacional que vai além da comunicabilidade da aldeia global mcluhaniana, possibilitando uma nova relação com o Outro através da sincronidade e dissenso, e não pela empreita de homogeneização.

## Referências

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

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

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

BARTHES, Roland. **O Império dos Signos**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

BLAT MARTÍNEZ, Antonio. *Itokodori: seña de identidade japonesa desde el siglo VII hasta la difusion del anime*. In: Anjhara Gómez Aragón (org.). **Japón y Occidente: El patrimonio cultural como punto de encuentro**. Sevilla: Aconcagua Libros, 2016.

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

BURKE, Peter. **Hibridismo Cultural**. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2006.

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

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

ELLESTRÖM, Lars. **Media Transformation: The Transfer of Media Characteristics Among Media**. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2014.

FREUD, Sigmund. O ego e o Id. In: FREUD, Sigmund, **Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud** . Vol. XIX , Rio de Janeiro: Imago, 2006a. p. 13-80.

FREUD, Sigmund. Sobre o narcisismo: uma introdução. In: FREUD, Sigmund, **Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud**. Vol. XIV, Rio de Janeiro: Imago, 2006b, p. 75-108.

FOUCAULT, Michel. **A Arqueologia do Saber**. Trad. Luiz Felipe Baeta Neves. 8.ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2013.

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

GIBSON, William. **Count Zero**. São Paulo: Aleph. 2017.

GIBSON, William. **Mona Lisa Overdrive**. São Paulo: Aleph. 2017.

GIBSON, William. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph. 2016.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11 Ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HAN, Byung-Chul. **Filosofia do Zen-Budismo**. Petrópolis: Editora Vozes, 2019.

HOLLINGER, Veronica Hollinger. Cybernetic Deconstructions: Cyberpunk and Postmodernism. In: McCAFFERY, Larry (Org.). **Storming The Reality Studio: a casebook of cyberpunk and postmodern fiction**. Durham & London: Duke University Press. 1991. Edição do Kindle. p.203-218.

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

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

KAWAI, Hayo. **A psique japonesa – grandes temas dos contos de fadas japoneses**. São Paulo: Paulus, 2007.

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

LEONG, Jane. Reviewing the “Japaneseness” of Japanese Animation: Genre Theory and Fan Spectatorship. **Cinephele**, The University of British Columbia’s Film Journal, Vol. 7 No. 1 Spring 2011.

LOZANO-MÉNDEZ, Artur. Techno-orientalism in East-Asian Contexts: Reiteration, Diversification, Adaptation. In: Telmissany, May; Tara Schwartz, Stephanie (eds.). **Counterpoints: Edward Said’s Legacy**. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing. 2010. p. 183-206.

MAINGUENEAU, Dominique. **Cenas da enunciação**. Curitiba: Criar, 2006.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Ofício de Cartógrafo** – Travessias latino-americanas da comunicação na cultura. São Paulo: Edições Loyola, 2004.

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

McHALE, Brian. POSTcyberMODERNpunkISM. In: McCAFFERY, Larry (Org.). **Storming The Reality Studio**: a casebook of cyberpunk and postmodern fiction. Durham & London: Duke University Press. 1991. Edição do Kindle. p. 308-323.

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

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

PERSON, Lawrence. Notes towards a post-cyberpunk manifesto. **Slashdot**. 09 out. 1999. Disponível em: <<http://slashdot.org/features/99/10/08/2123255.shtml>> Acesso em: 19 fev. 2023.

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

RAJEWSKY, Irina O. Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. **Intermedialities**: history and theory of the arts, literature and techniques. Montréal, n. 6, p. 43-64, 2005. Disponível em: <https://id.erudit.org/iderudit/1005505ar>. Acesso em: 30 de abril de 2022.

RIBEIRO, Lucas Mello Carvalho; LUCERO, Ariana; GONTIJO, Eduardo Dias. O ethos homérico, a cultura da vergonha e a cultura da culpa. **Psychê**. São Paulo, ano XII, nº 22, jan.-jun. 2008. p. 125-138. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=30711292010> Acesso em: 9 de nov. 2023.

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

STEPHENSON, Neal. **Snow Crash**. São Paulo: Aleph. 2015.

TAILLANDIER, Denis. New Spaces for Old Motifs? The Virtual Worlds of Japanese Cyberpunk. **Arts**, Bazel, v. 7, no. 9, p.67-81, ago. 2019.

TATSUMI, Takayuki. The Japanese Reflection of Mirrorshades. In: McCAFFERY, Larry (Org.). **Storming The Reality Studio**: a casebook of cyberpunk and postmodern fiction. Durham & London: Duke University Press. 1991. Edição do Kindle. p. 366-372.

TATSUMI, Takayuki. Transpacific Cyberpunk: Transgeneric Interactions between Prose, Cinema, and Manga. **Arts**, Bazel, v. 7, no. 9, p.100-110, ago. 2019.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à Literatura Fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 2003.