



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

LUCAS BERNARDO REIS

**A RELAÇÃO DE APROPRIAÇÃO DO CORPO NOS QUADRINHOS E NO
CINEMA SOBRE FICÇÃO CIENTÍFICA *CYBERPUNK* NOS ESTADOS UNIDOS E
JAPÃO**

FORTALEZA

2020

LUCAS BERNARDO REIS

**A RELAÇÃO DE APROPRIAÇÃO DO CORPO NOS QUADRINHOS E NO
CINEMA DE FICÇÃO CIENTÍFICA *CYBERPUNK* NOS ESTADOS UNIDOS E
JAPÃO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à qualificação de mestre em Comunicação.

Área de concentração: Ciências Sociais Aplicadas.

Orientador: Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas.

FORTALEZA

2020

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

R311r Reis, Lucas Bernardo.
A relação de apropriação do corpo nos quadrinhos e no cinema sobre Ficção Científica Cyberpunk nos Estados Unidos e Japão / Lucas Bernardo Reis. – 2020.
156 f. : il. color.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, , Fortaleza, 2020.
Orientação: Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas.

1. Ficção Científica. 2. Cyberpunk. 3. Corpo. 4. Apropriação. I. Título.

CDD

LUCAS BERNARDO REIS

**A RELAÇÃO DE APROPRIAÇÃO DO CORPO NOS QUADRINHOS E NO
CINEMA DE FICÇÃO CIENTÍFICA *CYBERPUNK* NOS ESTADOS UNIDOS E
JAPÃO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à qualificação de mestre em Comunicação.

Área de concentração: Ciências Sociais Aplicadas.

Aprovada em: ___/___/_____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof^a. Dr^a. Georgia da Cruz Pereira
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Marcelo Dídimo Souza Vieira
Universidade Federal do Ceará (UFC)

A Deus.

Aos meus pais, à minha esposa e à
capacidade contínua de aprender.

AGRADECIMENTOS

São muitas as pessoas que estiveram ao meu lado durante o desenvolvimento dessa pesquisa. Sem dúvidas, não será possível escrever o nome de todos aqui, mas aqueles que estão presentes fazem jus ao nome dos outros. Por isso, agradeço primeiramente a Deus e seu inegável olhar para com o desenvolvimento do meu trabalho. Foram muitos momentos desafiadores em que ler suas escrituras foram um bálsamo. Agradeço também a minha esposa Maggie Paiva Reis, que no início dessa jornada ainda era namorada e agora está comigo para toda a vida e nas outras etapas do desenvolvimento acadêmico. Posteriormente, aos meus pais que nunca deixaram de perguntar como eu estava durante o desenvolvimento da pesquisa e que foram essenciais para que eu chegasse a esse momento. No âmbito acadêmico, não posso deixar de ressaltar a importância de meu orientador Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas, que demonstrou sua compreensão quando a jornada dupla – trabalho e estudos – quase me tirou do verdadeiro rumo de minha vida: o desenvolvimento enquanto pesquisador na área de ciências humanas. Sua importância está em cada linha escrita e editada nesse trabalho. Aos meus amigos da turma 2018 do Programa de Pós-graduação em Comunicação na UFC, em especial, aos meus colegas da linha 1 – Fotografia e Audiovisual – e os respectivos professores que aperfeiçoaram os detalhes das minhas discussões e levaram meu conhecimento para outro patamar. Diego Benevides e Breno Reis, então mestrandos, e agora doutorandos, são muito especiais para que essa pesquisa conseguisse ser finalizada em nosso grupo de Whatsapp que trocamos conversas amenas ou de profundidades teóricas. É chegado o momento de evoluir. A todos, minha gratidão eterna. Obrigado.

“Como alguém se torna o que é?”

Friedrich Nietzsche

RESUMO

A presente dissertação tem como objetivo analisar a temática *cyberpunk* e suas manifestações possíveis em produtos culturais dos EUA e Japão. Consiste em considerar que é possível interpretar nas obras relações entre trabalhos anteriores a partir do processo de apropriação (Julie Sanders), que diz respeito ao trabalho de criação ou complemento de novas obras a partir de conceitos trabalhados em obras originais. Assim, pretendemos analisar como o tema “corpo” é apropriado nos quadrinhos e no cinema sobre *cyberpunk* nos Estados Unidos e no Japão, através de pesquisa qualitativa, de caráter exploratório, com orientação analítico-explicativa, mediante análise fílmica e quadrinística das obras *Blade Runner*, *Tetsuo*, “The Long Tomorrow” e do estilo artístico e de mangás ero-guro. A interpretação do material seguiu os ensinamentos das análises fílmica (Jacques Aumont e Michel Marie) e quadrinística (Barbara Postema). O processo de apropriação proporciona dois tipos de corpo, um em cada *cyberpunk*, o corpo transhumano e o corpo pós-humano e eles são apresentados de formas específicas em cada ambiente. Ao final, podemos identificar uma primeira indicação de dois tipos de *cyberpunk* a partir da representação do corpo, o que nos indica que outros temas podem mudar significativamente de abordagem em cada cultura.

Palavras-chave: Ficção Científica. Cyberpunk. Corpo. Apropriação.

ABSTRACT

This master thesis aims to analyze thematic cyberpunk and its possible manifestations in cultural products from the USA and Japan. Consider considering that it is possible to interpret in works between previous works from the appropriation process (Julie Sanders), which concerns work of creating or complementing new works based on concepts worked on in original works. Thus, we intend to analyze how the theme “body” is appropriate in the comics and cinema about cyberpunk in the United States and Japan, through qualitative research, of exploratory nature, with analytical-explanatory orientation, using filmic and comic analysis of the works Blade Runner , Tetsuo, “The Long Tomorrow” and the artistic and manga style ero-guro. The interpretation of the material followed the teachings of film analysis (Jacques Aumont e Michel Marie) and comic (Barbara Postema). The appropriation process provides two types of body, one in each cyberpunk, a transhumanist body and a post-human body and they are presented in specific ways in each environment. In the end, we can identify a first indication of two types of cyberpunk based on the representation of the body, or those that indicate which other themes may change the approach in each culture.

Keywords: Science fiction. Cyberpunk. Body. Apropiation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	– Na cena apresentada abaixo, Neo demonstra a capacidade de enxergar os códigos que formam a Matrix, uma possibilidade que apenas o escolhido/salvador é capaz de ter	31
Figura 2	– A metáfora visual de Neo sendo crucificado pelas máquinas deixa claro que ele pode ser considerado um salvador da Matrix	32
Figura 3	– Paul Artreides torna-se Muad’Dib, o líder religioso e político do povo de Duna	32
Figura 4	– O buraco negro de Gargantua foi realizado a partir de uma representação matemática do formato de um verdadeiro buraco negro	34
Figura 5	– O traço de Moebius foi responsável por definir esteticamente o filme Tron e outras obras de ficção científica	38
Figura 6	– Em detalhe, frame da cena mais lembrada pelos espectadores do filme de Mellies, no qual uma nave espacial choca-se com o olho da Lua ao tentar um pouso	41
Figura 7	– O estilo <i>punk</i> das bandas britânicas <i>The Clash</i> e <i>Sex Pistols</i> representam a entrada do mainstream no movimento	51
Figura 8	– Shinji Ikari conecta-se neurologicamente ao robô gigante Eva 01 para realizar comandos pelo controle da mente	67
Figura 9	– No detalhe, é possível ver o processo de apropriação acontecendo na medida em que Andy Warhol utilizou-se de uma fotografia original da atriz Marilyn Monroe para criar uma obra completamente nova	72
Figura 10	– Major Motoko Kusanagi na versão original japonesa em anime, à esquerda, e na versão adaptada americana, interpretada por Scarlett Johanson	78
Figura 11	– Hell's club reúne personagens de filmes de épocas variadas no mesmo local, tais como Exterminador do futuro, Pulp Fiction, Casino, Star Wars, Máscara, Matrix e muitos outros	80
Figura 12	– Comparação da inserção realizada no filme Kung Pow onde o personagem original é substituído pelo autor da obra própria.	82
Figura 13	– Na cena em destaque, o criador refaz a cena do filme "Passion", de Brian de Palma	83
Figura 14	– O horror corporal de Videodrome discute essa relação entre o corpo e as suas mutações	103
Figura 15	– Primeira página da HQ “The Long Tomorrow”. A princípio, a similaridade da cidade com a Los Angeles de Blade Runner é notória. Além da narrativa, a construção da cidade cyberpunk é uma das apropriações que o filme adquiriu da história em quadrinhos	105
Figura 16	– Demonstração do estilo noir com o detetive Sam Spade, interpretado por Humphrey Bogart no filme Relíquia Macabra e Rick Deckard em Blade Runner	106

Figura 17 – Modelo desconhecida representando uma femme fatale dos filmes noir e Sean Young interpretando a replicante femme fatale Rachel em Blade Runner	107
Figura 18 – “Meio homem, meio máquina. Todo policial”. Essa era a frase que representava o policial cibernético Robocop, que que chegava aos cinemas em 1987	111
Figura 19 – A cidade em níveis e o caos visual demarcando uma urbanização caótica é uma das apropriações estéticas realizadas por Blade Runner	114
Figura 20 – Cena de luta entre seres humanos melhorados e o detetive	118
Figura 21 – As forças policiais são realizadas por robôs enquanto a função de detetive é realizada por um ser humano	118
Figura 22 – Obra sem nome de Takato Yamamoto que representa o ero-guro, estilo japonês de arte que se volta para uma fusão do grotesco com o erotismo de modo hardcore	121
Figura 23 – No detalhe: a transformação do salaryman avança até seu corpo tornar-se completamente metal	124
Figura 24 – Ilustração Nanoångtröm de Shintaro Kago	133
Figura 25 – Pôsteres dos filmes Ero-guro Alegrias da tortura do Shogun – à esquerda – e Horrores de homens malformados. É possível perceber o erotismo e as deformações corporais	134
Figura 26 – A animação Midori: A garota no show de horrores demonstra como os corpos do ero-guro, através da sexualidade e do grotesco, constituem um novo corpo	135
Figura 27 – As transformações no corpo do salaryman começam com a introdução de um fragmento de metal em seu rosto	136
Figura 28 – Já completamente transformado em metal, o salaryman busca entender sua nova realidade corporal telefonando para o fetichista	137
Figura 29 – Tetsuo representa justamente a falta de fronteiras entre corpo e mente, humano e animal, homem e ambiente, por isso a transformação em metal é algo comumente aceito no imaginário japonês	138
Figura 30 – O ero-guro de Shinya Tsukamoto e seu trabalho na construção de corpos mutantes é finalizado na obra com a aparição do corpo pós-humano fundido entre os dois personagens e o metal	139

LISTA DE TABELAS

Tabela 1	–	Realidade dos corpos biocibernéticos	61
----------	---	--	----

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

FC	Ficção Científica
HQ	Histórias em quadrinhos
BR	Blade Runner

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	15
2	FICÇÃO CIENTÍFICA: DEFINIÇÕES E RELAÇÕES.....	22
2.1	Estudos sobre ficção científica.....	22
2.2	Quadrinhos sobre ficção científica.....	35
2.3	O cinema de ficção científica.....	41
3	O CYBERPUNK.....	42
3.1	Estudos sobre o cyberpunk.....	45
3.2	O papel do punk no cyberpunk.....	50
3.3	Cinema e quadrinhos sobre o cyberpunk.....	52
3.4	A relação do cyberpunk com o corpo	56
4	APROPRIAÇÃO, CORPO E CYBERPUNK.....	69
4.1	Estudos sobre apropriação.....	69
4.2	O corpo cyberpunk: humanismo, transhumanismo e pós-humanismo.....	83
4.3	Apropriação na Ficção Científica cyberpunk	98
4.4	De “The Long Tomorrow” a Blade Runner.....	104
4.4.1	<i>Corpo transhumano.....</i>	108
4.4.2	<i>O processo de apropriação no cyberpunk americano</i>	113
4.5	Ero-guro, mangás e Tetsuo.....	119
4.5.1	<i>Corpo pós-humano</i>	125
4.5.2	<i>O processo de apropriação no cyberpunk japonês</i>	131
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	141
	REFERÊNCIAS	145

1 INTRODUÇÃO

Ao longo do século XX, mais precisamente, desde a sua popularização na década de 1950, a Ficção Científica apresentou diversas evoluções e novas aventuras. Muitos de nós, leitores, entramos em contato com as dicotomias tecnológicas da ficção científica ao longo de nossas vidas, seja pelo cinema, pelas histórias em quadrinhos, pela televisão ou mais recentemente pelos videogames. Não há como negar que ela é um dos gêneros narrativos que mais se adequam ao nosso tempo, pois consegue apresentar nossos dilemas sociais e psicológicos de maneira palatável para o grande público.

Enquanto leitor e participante da cultura da Ficção Científica, sempre me coloquei participante dessas elucubrações, tendo como ponto de partida a certeza infantil de que não estamos sozinhos no mundo. Ademais, sempre se parte de algum lugar para iniciar uma caminhada, e a principal motivação para o desenvolvimento dessa pesquisa está tanto na familiaridade com que trato tais assuntos, quanto nas incertezas sobre o seu desenvolvimento na área da Comunicação.

Ao inspirar gerações de leitores e espectadores, esse gênero incentivou o desenvolvimento científico da humanidade ao extrapolar o pensamento de inúmeros autores e de seu público ao longo dos anos. No meio de amplas possibilidades de estar em contato com a ficção científica, uma nos chama atenção, o *cyberpunk*, característico da década de 1980 no qual a tecnologia digital começava a dar os primeiros passos para sua dominação imaginária da sociedade. Favorecido pela produção de produtos culturais como filmes e histórias em quadrinhos, o *cyberpunk* tornou-se uma forma de representar essa década, mas que reverbera até hoje.

Sua origem parte da junção da cultura dos computadores e dos *hackers*, a cibercultura, com a atitude *punk* proporcionando uma nova forma de encarar o mundo e agir sobre ele. De acordo com Adriana Amaral, o *cyberpunk* é um produto definitivo dos anos 1980, com raízes fincadas nas eras de ouro e *new wave* da Ficção Científica, saindo de uma perspectiva interplanetária de história, para o desenvolvimento de conflitos psicológicos sobre o viver em sociedade e sobre como a tecnologia digital afeta nossa subjetividade, nossos corpos e nossa relação com os outros; seu mote era *O que é ser humano?*

Apesar desse questionamento ser também uma das bases da ficção científica, já que esta pensa a forma como mudamos no futuro a partir do que fazemos no presente diante da complexidade do ser humano, é no *cyberpunk* que isso vai adquirir contornos mais

aprofundados, pois não apenas o sujeito o conhecimento de si são importantes, mas a sua relação com o ambiente, que geralmente tem um caráter opressor, ganham relevância nas produções, o que pode ser resumido em outra conhecida premissa: *High tech, Low life*, que significa “alta tecnologia, vida pobre”.

Mesmo com essa perspectiva contestadora, o *cyberpunk* soube se adaptar rapidamente aos movimentos comerciais da indústria do entretenimento, sendo uma temática recorrente nos roteiros atuais – em uma rápida pesquisa nos serviços de *streaming* da Netflix encontramos 42 obras, entre seriados, filmes e animações, relacionadas a esse tema –, mas que não deixou de se perfazer com a tecnologia que tanto contesta já que, como afirma Larry McCaffery, o *cyberpunk* busca reduzir o controle da tecnologia sobre o indivíduo.

Roberts (2018) é taxativo em considerar a transformação da ficção científica de uma literatura de ideias, “basicamente escrita, em uma linguagem basicamente visual, de imaginário poético e espetáculo” (ibid, 2018, p.558). Ademais, essa mudança que se iniciou por volta da década de 1970 sinalizou a multimodalidade desse gênero e tornou a ficção científica ainda mais presente nas discussões tanto do público aficionado quanto da academia.

A FC é agora a forma mais popular de arte do planeta porque colonizou a mídia visual; em 2016, dos vinte filmes de maior arrecadação de todos os tempos, só três não eram de FC ou fantasia. Livros e revistas em quadrinhos, embora publicados na maioria dos gêneros, são esmagadoramente FC, fantasia ou textos de horror. Videogames são lançados em uma variedade mais ampla de gêneros (simulações de esportes, aventuras de espionagem e títulos de base histórica são todos populares), mas ainda assim a FC é a linguagem mais comum (ROBERTS, 2018, p.558).

Dito isso, nossas indagações iniciais apontavam para uma questão peculiar: seriam todas as suas manifestações participantes dessas premissas e dúvidas? A década de 1980 nos Estados Unidos tem uma característica particular com o nascimento e o começo da popularização do computador pessoal e do acesso à internet, além de uma cultura *underground* de hackers e *performers* que enxergavam o mundo como um projeto a ser desenvolvido pelo “faça você mesmo” dos *punks*. Mas, por exemplo, no Japão seriam as mesmas características?

Guiados por esses questionamentos, voltamos o nosso olhar para a cultura nipônica e como o *cyberpunk* é pensado por lá. Não obstante, as diferenças começaram a emergir na pesquisa, principalmente pela forma do japonês interagir consigo e em sociedade. Logo percebemos que poderia haver duas formas de se entender a mesma coisa, mantendo a busca da resposta sobre o que é ser um humano, mas não trabalhando com o *High tech, Low life*, e

sim com um *Low tech, Low life*, ou seja: a tecnologia extrapolada americana é vista em menor quantidade nas obras japonesas, mesmo que entremos em contato com ciborgues ou realidades virtuais.

Assim, quando notamos essa aparente diferença entre os dois *cyberpunks* procuramos obras que pudessem corroborar nossa hipótese de subgêneros diferentes. Pensamos em trabalhar de uma perspectiva multimídia, analisando como o *cyberpunk* pode ser percebido no cinema e nas histórias em quadrinhos ou estilo gráfico. Esse movimento traria um escopo maior para nosso trabalho, já que poderíamos apresentar duas, ou três, perspectivas sobre esse subgênero em obras que apresentavam relevância em outras pesquisas sobre o mesmo assunto. Selecionamos, dessa forma, do lado gráfico “The Long Tomorrow” e o *ero-guro-nansensu*; para o cinema, selecionamos *Blade Runner* e *Tetsuo*.

No entanto, mesmo que apenas apresentássemos essas obras com suas características próprias e como elas desenvolvem um pensamento característico para cada cultura, não teríamos como validar metodologicamente essa proposta, na medida em que não teríamos como responder a partir de onde, como e por que essas obras se influenciaram. Ou seja, não tínhamos uma categoria de análise, um problema que logo foi resolvido quando notamos que a apropriação de assuntos era imperativa em todas as obras. Dessa forma, trabalhamos o *corpus* a partir do conceito de apropriação de Julie Sanders, no qual uma obra utiliza-se de ideias de uma anterior ou completa as lacunas deixadas por essa primeira obra, criando um produto novo.

Procuramos responder em nossa pesquisa as seguintes perguntas: Quais as diferenças entre o *cyberpunk* americano e *cyberpunk* japonês; Como o tema “corpo” é trabalhado nessas duas vertentes do *cyberpunk*? Como o tema “corpo” é apropriado através das obras e forma novas formas de interpretação? Defendemos nessa pesquisa que a obra “The Long Tomorrow” foi apropriada pelo filme *Blade Runner* e proporcionou o desenvolvimento do *cyberpunk* americano; em contrapartida, o *ero-guro-nansensu* foi apropriado pelo filme *Tetsuo* e desenvolveu o *cyberpunk* japonês.

Possivelmente, outras obras podem ter realizado esse movimento e podem ser defendidas como precursoras de ambos os *cyberpunks*. Na verdade, o que nos fez realizar esse movimento metodológico é a similaridade temática que ambas as obras apresentam e que são responsáveis por fixar o entendimento para outras obras. A chave de interpretação de todas passa pelo “corpo” e como ele é metamorfoseado entre o que é humano e não é.

Investigamos como o tema “corpo” é uma temática central na discussão do *cyberpunk*,

pois entramos em contato com diversas formações corporais e novas humanidades, desde ciborgues a descorporificações, que trazem novas formas de entender o que é esse corpo. Todas as obras o compreendem como uma espécie de última fronteira do ser humano no mundo real; porém, o mais intrigante do que esse olhar cada vez mais apurado sobre o corpo humano é o modo particular e com características distintas que americanos e japoneses desenvolvem suas visões sobre esse tema.

Por isso, encarando o *cyberpunk* não apenas como um subgênero da ficção científica, mas como uma forma de interpretar e agir no mundo da tecnociência dos saberes e dos corpos, buscamos entender nesta dissertação como o tema “corpo” é apropriado dentro dessa ficção científica em formatos diferentes, e como isso nos apresenta visões distintas desse tema nas culturas americana e japonesa. Para tanto, recorreremos às discussões teóricas sobre o transhumanismo e pós-humanismo, com autores cujos estudos se apoiam em questões sociológicas e filosóficas, tais como Donna Haraway, Francesca Ferrando, Nick Bostron, Lúcia Santaella, André Amaral, entre outros.

Os autores nos permitiram recortar a questão a partir de discussões centralizadas na temática dos processos de melhoramento ou dissolução do corpo humano. Donna Haraway trabalhou o conceito de ciborgue como um ser que tem seu corpo completado pela tecnologia como forma de melhoramento de sua condição ainda humana. Francesca Ferrando, em contrapartida, entende que não podemos falar “transhumanismo” ou “pós-humanismo” no singular, estando dentro deles concepções distintas e formas de se pensar um mesmo conceito.

O conceito de apropriação é fundamental em nossa discussão, pois apresentamos a possibilidade de o tema “corpo” passar de um formato para o outro, criar concepções e construir um imaginário que perpassa para outras obras do *cyberpunk*. Notamos, a partir da investigação desse processo, como dos quadrinhos advêm um “corpo” e que, ao passar para o cinema, esse “corpo” é apropriado e preenche lacunas ou apresenta novos entendimentos ao público. São justamente esses novos elementos que formam o *cyberpunk* americano e o *cyberpunk* japonês.

Pensando o *cyberpunk* para além de um subgênero artístico, discuti-lo como parte da grande área da Comunicação e Cibercultura é uma forma de compreender seu desenvolvimento na academia e na construção de uma fortuna crítica a cada nova pesquisa realizada. Sua importância está na falta de estudos de mestrado e doutorado, são apenas 21 trabalhos de pós-graduação que contemplam a temática, o que demonstra um caminho inexplorado para os pesquisadores na formação dessa fortuna crítica.

No tocante aos trabalhos, boa parte do que foi estudado por nós desenvolvem uma arqueologia do tema, com seus conceitos, conexões e emergências do *cyberpunk*. Trabalhos como o de Dyens (2001) passam a ser entendidos como uma forma estético-social da Cibercultura, ou seja, na busca das relações entre *cyberpunk* e os estudos de Comunicação, duas tendências surgem na tentativa de descrever o fenômeno: primeiro, percebe-se o *cyberpunk* como um dos elementos definidores desse campo do conhecimento e também como de uma postura em relação ao mundo, aqui, ideologicamente e eticamente relacionado à ação dos famosos hackers (AMARAL, 2005).

Segundo a autora citada anteriormente, buscando um intermeio de discussão entre o *cyberpunk* e a Comunicação, a literatura, a música e o cinema exprimem o imaginário de sua época. Nisso, o imaginário tecnológico coloca-se na intersecção entre um certo cientificismo, com a presença da tecnologia, e elementos anteriores à técnica, como o desejo de perfeição e a imortalidade. Dessa forma, o homem vinculava a técnica às suas relações, sejam elas homem-máquina ou homem-homem através da máquina (AMARAL, 2005).

Essa passagem de uma metafísica — sujeito — para uma cultura tecnológica — sujeito tecnológico — encontra-se na essência do ser humano desde os mitos mais distantes até as suas manifestações artísticas e midiáticas. Nesse sentido, a pesquisadora Paula Sibilia (2015) discute a vida moldada como informação que se torna uma adequação do corpo à sociedade de controle que vivemos. Para ela, o corpo torna-se um objeto experimental atravessado por manobras, desejo e mal-estar.

A perspectiva anterior conversa diretamente tanto com o *cyberpunk*, enquanto um corpo que se relaciona com o mundo tecnológico e sofre essas consequências com mutações, quanto com pesquisas como as David Le Breton (2007) e Aline Almeida (2015), que estudam a relação dos corpos na pós-modernidade. No decorrer do trabalho, veremos como essa relação da pós-modernidade com o corpo é de fundamental importância para o entendimento do pensamento Pós-humano e do próprio *cyberpunk*.

Nesse sentido, no primeiro capítulo apresentamos um breve panorama histórico da ficção científica, retornando ao século XVI, quando identificamos suas primeiras manifestações na literatura, quando Mary Shelley escreveu *Frankenstein* e discutiu a relação do ser humano com a tecnociência, levada às últimas consequências quando um corpo é construído a partir das partes de corpos de pessoas mortas. Adam Roberts ressalta que é consenso entre os pesquisadores que essa obra funda o gênero e faz parte de sua primeira

fase. Posteriormente, encontramos a era *pulp* no século XX; a era de ouro dos idos de 1940 até o final dos anos 1960; a era *new wave*, dos anos 1960 e 1970, até chegarmos ao *cyberpunk*, quando a tecnologia, invadindo os corpos, torna-se o ponto o central da discussão dos autores.

No segundo capítulo, trabalhamos a compreensão do *cyberpunk* como um reflexo da sociedade tecnológica do século XXI; refletimos sobre a relação desse subgênero com o tema “corpo”, na medida em que suas obras são permeadas pela noção de um corpo invadido pela tecnologia ou substituído por essa própria tecnologia digital. Autores como Philip K. Dick, William Gibson, Bruce Sterling, Shynia Tsukamoto têm, nessa questão do corpo, um ponto de partida de suas discussões, pois o enxergam como a última fronteira de que falamos, o resquício de humanidade que resta para que não sejamos mais considerados humanos.

No terceiro capítulo, optamos por realizar essa articulação metodológica e analítica a partir do conceito de apropriação nas análises fílmica e quadrinística, a partir de Aumont e Marie e Postema, respectivamente, buscando entender como esse processo atua preenchendo espaços não trabalhados anteriormente em obras originais ou criando concepções e obras.

Nesse interim, nos interessa entender a concepção de um corpo transhumano percebido no movimento das histórias em quadrinhos – “The Long Tomorrow” – para o cinema – *Blade Runner* – nos Estados Unidos, assim como um corpo pós-humano no Japão que deriva do estilo artístico – *ero-guro-nansensu* – para o cinema – *Tetsuo*. Novamente Adriana Amaral nos auxilia, afirmando que o *cyberpunk* tem, como característica, a presença de personagens com implantes, de corpos modificados, enfatizando a fusão da tecnologia com a carne humana até as últimas consequências.

Nossa discussão caminha para a percepção de há corpos humanos e não apenas um corpo humano. Também para a reflexão de que talvez estejamos vivendo os últimos momentos em que o ser humano terá um corpo como uma fronteira de relacionamento com o outro, na medida em que não está seguro em seu corpo, outrora o templo imaculado de sua relação como indivíduo em sociedade. Reificado pela relação com a tecnologia, o corpo humano atua como um suporte cultural e tem a compreensão sobre o que é e sobre qual seu papel na sociedade alterado, quando realizamos a mudança de uma mídia para outra.

Dessa forma, como resultado obtido a partir da compreensão em profundidade da ficção científica, do seu subgênero *cyberpunk* e de como o tema “corpo” pode ser abordado em suas histórias e, posteriormente, tem na apropriação um mecanismo para perpetuação de um imaginário, as formas de compreensão de um *cyberpunk* americano e outro japonês partem de concepções diferentes de como o corpo dos personagens é desenvolvido nas

histórias, representando, de um lado, o desejo profundo pelo melhoramento do corpo humano, e, de outro, a vontade de eliminação desse corpo por algo novo e além.

2 FICÇÃO CIENTÍFICA: DEFINIÇÕES E RELAÇÕES

A fim de apresentar definições e relações da ficção científica, partimos de dois caminhos neste capítulo: 1) apresentação dos principais estudos sobre ficção científica, trabalhando suas principais fases com suas características mais relevantes e 2) demonstração dos principais de seus trabalhos nas histórias em quadrinhos e no cinema, ou seja, entendendo a ficção científica como um campo possível de pesquisa e como um subgênero literário e cinematográfico.

Abordamos a ficção científica como uma área de pesquisa que proporciona discussões relevantes sobre a relação do homem diante dos avanços tecnológicos e científicos. Atualmente, o desenvolvimento das obras em diversas mídias e os estudos relacionados na academia, fazem com que pensemos a ficção científica não apenas na literatura, mas nas histórias em quadrinhos e no cinema, percepção relevante pelo crescente aumento de obras do gênero nesses formatos. Se de um lado a facilidade da compreensão dessa temática faz com que sejam cada vez mais escolhidas como narrativas possíveis e acessíveis, o aumento da produção desvela novos temas e reflexões para um amplo público.

É preciso, então, pensarmos de que forma a história da ficção científica está estruturada, quais suas fases e quais os principais temas abordados, para que possamos, posteriormente, entender como os produtos culturais revelam os elementos fundamentais desse gênero e oferecem novas opções de interpretação para o público.

2.1 Estudos sobre ficção científica

Há na contemporaneidade um gênero artístico que possibilita a democratização de conceitos, temas e assuntos científicos que não são de conhecimento geral do público. Estamos falando da ficção científica (doravante, FC), que vamos apresentar suas definições e conceituá-la a partir de suas fases e características mais relevantes ao longo desse capítulo.

Contar histórias ficcionais que expressem como as pessoas entendem as revoluções tecnológicas, transformações sociais e temas científicos *duros*, tudo isso tangenciando, ou trabalhando lado-a-lado com a ciência, esse é o papel dessa ficção. Não é para menos que esse seja um dos mais profícuos campos de ideias para produtos culturais em nosso tempo. Um exercício simples é pesquisar nas principais plataformas de *streaming* a palavra-chave “ficção científica” e deparar-se com uma variada oportunidade de conhecer novos mundos.

Em relação às bases conceituais da ficção científica, é preciso deixar claro que o

possível consenso de sua definição esbarra nas conceituações e descrições apresentadas por diversos autores e que necessitaram de um recorte, a fim de que nossa discussão não se perdesse nesse campo temático. Dessa forma, a ficção científica é um gênero ficcional que tem como base narrativa a utilização de conceitos futuristas em cenários que remetem a audiência ao tempo presente. Comumente, aqueles que produzem seus conteúdos abordam conceitos científicos com viés especulativo, apresentando no enredo o impacto e as mudanças que a inserção das tecnologias causa às pessoas e à sociedade.

Essa conceituação foi o início do desenvolvimento de uma fortuna crítica — na apresentação do livro *A verdadeira história da ficção científica* (2018), Silvio Alexandre comenta que a primeira introdução ao estudo do gênero data de 1967 por André Carneiro, em *Introdução ao Estudo da Science Fiction* —, fazem com que a academia volte seus olhos para suas histórias.

Dessa forma, Cardoso (1998) afirma que não tardou para surgir o primeiro estudo crítico aprofundando sobre ficção científica.

O primeiro estudo crítico de maior envergadura saiu, porém, de fora dessa subcultura e veio do ambiente universitário de Letras. Trata-se do livro de J. O. Bailey, *Pilgrims through space and time* (“Peregrinos através do espaço e do tempo”), de 1947. Nele, a ficção científica era definida como a narrativa de uma invenção imaginária ou uma descoberta imaginária no domínio das ciências naturais, bem como das aventuras e consequências fictícias de tal invenção ou descoberta. Deveria, no entanto, ter como ponto de partida algo que, no mínimo, o autor racionalizasse como sendo cientificamente possível. (CARDOSO, 1998, p. 7)

Sobre esse viés especulativo e as mudanças que a ficção científica apresenta em sua produção, Cardoso colocou seu olhar sobre a perspectiva americana do gênero, que trabalhava com a palavra “cientificismo” para agregar as obras que relacionam a história ficcional com a prática científica.

Nos Estados Unidos, antes da generalização da expressão ficção científica, falou-se, por exemplo, de *scientifiction* (“cientificação”). [...] texto ficcional em que a ficção se mistura com fatos científicos e visão profética, dando-lhe um caráter didático e a função de ensinar numa forma de fácil absorção. (CARDOSO, 1998, p.5)

Sem dúvida, uma característica destacada pelos pesquisadores quando falamos sobre a ficção científica é a sua capilaridade em diversos formatos de mídia. Isso acontece pela sua fácil adequação e pela relação constante que os conceitos científicos são ligados à especulação e o aguçamento da curiosidade dos espectadores. Assim, Suvin define a ficção

científica como

um gênero literário ou constructo verbal cujas condições necessárias e suficientes são a presença e interação de distanciamento e cognição, e cujo dispositivo principal é uma moldura imaginativa alternativa no ambiente empírico do autor (SUVIN, 1988 *apud* Roberts, 2018, p.37).

Essa moldura imaginativa ressaltada pelo autor é chamada pelo mesmo de “*novum*”, uma categoria que engloba “o dispositivo, artefato, ou premissa ficcionais que põem em foco a diferença entre o mundo que o leitor habita e o mundo ficcional do texto de FC” (ROBERTS, 2018, p.37). Por exemplo, naves espaciais, teletransporte, inteligências artificiais bastante avançadas, enfim, algo que demonstre um ponto de diferença real e visível.

A presença do *novum* como uma diferenciação e simplificação da ficção científica, faz com que Carneiro defenda um posicionamento cético em relação ao desenvolvimento do subgênero. Segundo ele, essa facilidade em definir o que é uma obra de ficção científica não deve nos fazer pensar que, de forma geral, as obras abordem esses objetos ou relações com o mundo real.

Não podemos cair no apriorismo de categorizarmos obras que contenham elementos da ciência e afins – artefatos tecnológicos, viagens a outras galáxias, vidas em outros planetas, máquinas do tempo – como narrativas de ficção científica (CARNEIRO, 2019, p.1).

Percebe-se, então, que definir um conceito geral para esse gênero é uma tarefa que traz dilemas e objeções. De fato, o que mais notamos durante o desenvolvimento da pesquisa foi que a miscelânea de entendimentos sobre a ficção científica demonstrou a tentativa de contribuição que cada pesquisador buscou afixar para a sua fortuna crítica. Infelizmente, ao invés de contribuir para uma coesão da temática, cria-se a necessidade de uma maior curadoria no assunto.

Raul Fiker (1985 *apud* CARNEIRO, 2019, p.2), coloca outro questionamento sobre essa ficção, ressaltando uma dicotomia bizarra ocasionada pela junção de ficção e ciência: “[...] seria uma ficção elaborada cientificamente, talvez uma história narrada com símbolos lógico-matemáticos, numa novela produzida num laboratório?”. Não podemos negar que a dúvida tem um tanto de oportunismo semântico, já que partindo do pressuposto de que não se procura realizar um experimento científico ao escrever uma obra de ficção científica, tampouco busca-se apresentar um relatório de pesquisa sobre alguma perspectiva, pois a escrita de ficção não perde sua característica de entretenimento e busca do lucro, ou seja, está

incluída na indústria cultural¹.

Dito isso, Brasil afirma que esse gênero utiliza de conhecimento de fora de sua seara de atuação, o que não significa, porém,

acumular dados na memória, armazená-los num computador ou registrá-los num caderno de anotações. É preciso integrar esses conhecimentos e, do resultado, deduzir coisas diferentes do que sua mera adição (BRASIL, 2019, p.14).

Ou seja, é papel da ficção científica pensar um assunto científico, mas não no caráter metodológico da ciência. É isso que faz com que um número maior de pessoas possa entender temas que não estão nas principais manchetes do jornal e são de difícil compreensão. Harari (2019), por exemplo, afirma ser esse um dos grandes benefícios que esse gênero proporciona ao público. Piassi (2007, p.23), em sua tese de doutoramento, ressalta a inevitabilidade da ficção científica como um “dos grandes meios da veiculação de ideias a respeito da ciência, seja em filmes, livros, desenhos animados, quadrinhos ou outras mídias.”

Por isso achamos pretenciosa a discussão do autor em buscar categorizar a ficção científica como um apêndice das discussões científicas. Como pudemos perceber, a ficção científica aproxima-se mais de uma narrativa que se utiliza da ciência para contar uma história e que, quando da vontade do autor, consegue aliar isso um apuramento científico que passa a impressão de uma metodologia científica. Um autor com essa característica é Isaac Asimov, que chegou a inventar uma pseudociência chamada Psico-história, que unindo História, Sociologia com Matemática e Estatística poderia prever acontecimentos dentro de um longo período.

Delany (1994 *apud* ROBERTS, 2018, p.38) afirma que a ficção científica é apenas uma estratégia de leitura, mais do que qualquer outra coisa. Em contrapartida, Mann (2001), em clara discordância da colocação superficial do autor anterior, acredita que a ficção científica possa ser encarada como uma forma de interpretação de nosso mundo.

A ficção científica é uma forma de literatura fantástica que tenta retratar, em termos racionais e realistas, tempos futuros e ambientes que diferem dos nossos. No entanto, mostra estar consciente das preocupações dos tempos em que é escrita e provê um comentário implícito sobre a sociedade contemporânea, explorando os efeitos, materiais e psicológicos, que qualquer tecnologia nova pode ter sobre ela. Quaisquer mudanças que tiverem lugar na sociedade enfocada, e também quaisquer acontecimentos futuros que forem extrapolados, deverão basear-se em uma teoria, científica ou não, encarada em forma comedida e considerada. Os autores de ficção científica usam seus ambientes estranhos e imaginativos como um campo de prova

¹ Indústria cultural é o termo cunhado por Theodor Adorno e Max Horkheimer e que apresenta uma análise sobre as obras culturais da burguesia que seriam desenvolvidos a partir da lógica do capital. A ficção científica não pode ser igualada com um relatório de pesquisa, pois, enquanto um produto da indústria cultural, é produzida para o mercado, mesmo que proporcionem alguma discussão da parte do público.

para novas ideias, examinando em forma plena as implicações de qualquer noção que propuserem (MANN, 2001, p.6).

Essa visão vai de encontro ao que Carneiro (2019, p.5) ressalta em seu trabalho sobre a relação entre mitologia e a ficção científica, no qual “a ciência se manifesta, sim, na literatura de ficção científica, porém trazendo elementos de sua época.” Quando a ficção usa da ciência para contar suas histórias, é necessário que não apenas se conte algo, mas que se dê a esse algo uma nova perspectiva, que, geralmente, é extrapolativa.

Usando a sociedade como um laboratório para suas criações, autores, artistas e diretores (pois a ficção científica não se restringe apenas à literatura) criam efeitos de realidade baseados nos acontecimentos científicos que lhe são pertencentes. É nesse sentido que Cardoso (2006) apresenta cinco interpretações sobre esse gênero e que apresentamos a seguir.

A primeira versa que a ficção científica “não é, hoje em dia, um gênero unicamente literário” (CARDOSO, 2006, p.18), e isso não deve ser visto como uma perda, já que há um espalhamento tanto do gênero quanto do que ela se propõe a trabalhar. O gênero estabeleceu-se no imaginário do público e demonstra a capacidade de sustentar-se em canais de divulgação, como a televisão e o cinema. Aliás, inúmeras são as obras de ficção científica que, através do cinema, ganham notoriedade e tornam-se verdadeiras metonímias.

A segunda interpretação afirma que a “racionalidade, o realismo, a busca de apoio em alguma teoria” (CARDOSO, 2006, p.18) marcam um limite entre a ficção científica e outros gêneros próximos da fantasia. A peculiaridade desse gênero fica justamente nessa conexão criada entre o que se narra nas histórias e um pano de fundo científico que é apresentado como verdade ao leitor ou espectador.

Na terceira, Cardoso (2006, p.18) afirma que o “futuro aparece como temporalidade preferencial da ficção científica, juntamente com ambientes insólitos”. Essa questão da temporalidade parece-nos um ponto intrigante da ficção científica, na medida em que não necessariamente é no futuro que essas histórias são trabalhadas. Por exemplo, subgêneros como o *steampunk*, abordam seus temas na Inglaterra vitoriana do século XVIII, ou o Afrofuturismo, que se utiliza de civilizações africanas antigas imaginando a presença de uma alta tecnologia transformadora das relações sociais entre os nativos.

No cinema encontramos o filme francês *La Jetée* (1962) que trabalha sua narrativa no presente e vai ao passado, deixando o futuro a cargo do espectador. Não apenas no ocidente a presentificação também é característica da narrativa no Oriente, como a ideia do

aqui/agora no Japão (KATO, 2012). Por isso, mesmo que preferencialmente as obras de ficção científica escolham o futuro como ambiente de narração, esse não é um movimento de todas as obras.

A quarta interpretação, como afirma Cardoso (2006, p.19), abrange a narrativa de ficção científica que tem o “futuro como cenário da ação, ou ambientes insólitos ficcionais, são, mais frequentemente, instrumentos para explorar aspectos do presente social especulativamente [...]”. Isso significa que o gênero se utiliza do contexto apresentado nas histórias para trabalhar as relações que são travadas entre as pessoas ou entre as pessoas e os objetos. No *cyberpunk* essa dinâmica fica patente com a discussão da premissa *high tech, low life* que envolve os personagens.

Por último, Cardoso (2006, p.19) ressalta que a “ficção científica, ao falar do futuro ou transferir-se a ambientes e situações estranhos, age como ‘campo de prova para novas ideias’”. Esse campo de provas, de acordo com Clute e Nichols (1993 *apud* ROBERTS, 2018, p.42), faz com que a ficção científica requeira um enfoque científico, porém, como uma forma de expressão de arte. Roberts (2018) pontua que não é possível tratar de forma binária a ciência e a arte postas nesse gênero, pois há uma presente conexão entre arte e ciência.

Essa incursão nos conceitos da ficção científica demonstra que quando se propõe trabalhar com tal gênero, os autores realizam um trabalho de especulação a partir do tempo presente e extrapolam as tecnologias que já existem em como poderão ser daqui há um período indefinido. É dessa forma que, por exemplo, nessa perspectiva que temos as fases da FC que apresentam *nova* específicos em suas narrativas.

Se a conceituação é dividida entre os autores, em relação às suas fases, o desenvolvimento apresenta uma consistente fortuna crítica. De acordo com Roberts (2018), boa parte dos estudiosos marca a obra *Frankenstein*, de Mary Shelley, lançada no século XIX, como a precursora da ficção científica. Ademais, essa é uma obra polivalente, na medida em que também é tida como precursora de outro subgênero literário, o terror gótico (AMARAL, 2006). Justamente por esse desmembramento, a ficção científica apresentou resquícios de temas ligados ao terror, tais como deformações corporais como monstruosidades, dupla personalidade. O que viria a defini-la como um gênero é a presença da tecnologia enquanto um fator de transformação da ação desenvolvida na história.

Na primeira fase da ficção científica, acompanhamos o surgimento das fases mais conhecidas pelo público: a era *pulp*, no século XX, onde os traços do terror e da fantasia confundem-se com a tecnologia; é na era de Ouro, dos anos 1940 até o final dos anos 1960,

que podemos dizer que a ficção científica começa a assumir as características que estamos acostumados a acompanhar em suas mídias, em que o foco principal está nas viagens interplanetárias e a descoberta de novos mundos; posteriormente, a era *new wave*, dos anos 1960 e 1970, levaram as viagens de fora do planeta Terra para o interno da psiquê humana; e, por fim, a era *cyberpunk*, primordialmente iniciada nos anos 1980 e 1990, quando a tecnologia invadindo os corpos humanos torna-se o ponto central de discussão dos autores.

Em contrapartida, Cardoso (1998) afirma que o gênero ficção científica inicia a sua trajetória em 1929, sendo ligada a uma citação do editor de revistas *pulp* Hugo Gernsback, em editorial publicado no primeiro número da revista norte-americana *Science Wonder Stories*. Nesse início de desenvolvimento, o gênero tem como características a elaboração de extrapolações científicas, ou seja, formas de se pensar as tecnologias e o futuro. O autor afirma que ela é construída a partir da ciência contemporânea e visualiza as técnicas e ferramentas que estão sendo utilizadas no presente e a sua relação com a sociedade.

Um questionamento interessante também levantado por Cardoso é a intrínseca ligação da ficção científica com o futuro e como as suas narrativas sempre prestam o papel de trabalhar essa percepção através de atividades já comuns no presente. Por isso, o autor questiona da possibilidade de escrever sobre o futuro, ou se essa conexão é uma necessidade básica do gênero (CARDOSO, 1998).

Em relação a esse questionamento, Bova (1993) acredita que ninguém, de fato, escreve sobre o futuro, pois os escritores usam situações futuristas para iluminar mais fortemente os problemas e oportunidades do presente. É provável que isso seja confirmado pela intertextualidade vista nas histórias, mais precisamente pela apropriação dos temas pelos autores, onde o que está na superfície é apenas o começo de uma possível interpretação da parte do público. Escrever sobre o futuro nada mais é do que um exercício do presente e nisso a ficção científica nutre-se de discussões que estão em voga no momento de sua escrita ou filmagem, para imaginar um cenário onde situações que não aconteceram ou perspectivas que não foram pensadas podem ser pensadas e levadas a um maior número de pessoas.

Como podemos perceber, a questão temporal da ficção científica levanta questionamentos dos autores sobre como uma narrativa futurista não necessariamente usa o tempo futuro para contar suas histórias. De toda maneira, é característica desse gênero trabalhar com a imaginação do seu público, dosando e direcionando as reflexões acerca dos objetos trabalhados de acordo com o que está sendo escrito.

Em seu trabalho que estuda o tempo na narrativa da ficção científica, Sodrê defini-a

como

uma narrativa em prosa que trata de situação que não poderia se apresentar no mundo que conhecemos, mas cuja existência se funda sobre a hipótese de uma inovação qualquer, de origem humana ou extraterrestre, no domínio da ciência ou da tecnologia (SODRÉ, 1973, p.7).

Segundo Broderick (1992 *apud* Roberts, 2018, p. 38), a peculiaridade da ficção científica está em seu trabalho através de metáforas, metonímias e na construção de um megatexto ao longo da produção de suas obras. Essas estratégias de linguagem são formas que, a partir da temporalidade de algum objeto ou acontecimento, o autor tem a capacidade de representar o seu estado presente, discutindo como esse presente pode evoluir para o futuro desejado. Por exemplo, é metaforizar como seria conhecer novos planetas, ou transportar a mente humana para inteligências artificiais.

O megatexto ressaltado pelo autor aproxima-se ao *novum* falado por Suvin, ambos presentes nas obras a depender da perspectiva trabalhada. Isso ocasiona justamente a criação de um gênero coeso e recorrente seja em qual mídia se trabalhe. Isso não significa, porém, que os personagens não passem entre obras, fato que acompanhamos em séries de uma mesma história. Assim, são os temas que constroem livremente as narrativas e criam esse megatexto.

Sua importância está nas relações intertextuais que ele proporciona e que fazem as obras serem apropriadas para diferentes mídias e formatos. Temas trabalhados na literatura, nos quadrinhos ou nas artes plásticas são apropriados pelo cinema como parte da produção de um megatexto da ficção científica. Trabalhamos esse caráter de apropriação em nosso trabalho como uma possibilidade de proporcionar diferentes interpretações sobre um mesmo tema, na medida em que eles não só são apropriados pelos formatos, como conseguem dialogar com teorias que estão à margem, por exemplo dos corpos transhumanos e pós-humanos.

Ainda dialogando com Broderick, esse autor afirma que há uma preferência na ficção científica pelo objeto em relação ao sujeito. Isso quer dizer que é o assunto trabalhado no filme que mais importa do que o personagem inserido nela. No entanto, essa constatação não se sustenta, pois quando se trabalha na perspectiva da ficção científica enquanto um gênero, compete a ela uma sequência de temas abordados e que podemos identificar não apenas em uma obra. Por isso, falar na preponderância do objeto em relação ao sujeito é esquecer que, por exemplo, a era *new wave* trabalhou justamente o contrário, a abordagem do sujeito em

detrimento do objeto, tratando muito mais do que o ser humano pensava e sentia do que de sua vida exterior.

Pouco convencional também é a definição de ficção científica proposta por Roberts, que relaciona o seu surgimento a uma prosa protestante, como uma espécie de corruptela de suas obras. Para ele,

a FC começa como um tipo nitidamente protestante de escrita fantástica que brota das antigas tradições (em geral) católicas de romances e histórias fantásticas, mas responde às novas ciências, cujos avanços estavam também entrelaçados de modo complexo à cultura da Reforma (ROBERTS, 2018, p.40).

Sua escolha por esse caminho “religioso” é o resultado da sua percepção de que há uma constância em tratar da figura do salvador nas histórias de ficção científica clássica. O salvador seria aquele que, dotado de uma incumbência extra-humana, seria o responsável por uma grande transformação e revolução na sociedade ou na vida das pessoas (ROBERTS, 2018). Essa ação humana aproxima-se do que Ismail Xavier definiu como uma teleologia da salvação, na qual, estudando a estética do diretor Glauber Rocha no filme *Deus e o Diabo na Terra do Sol*. Segundo o autor, as atitudes dos personagens tinham uma finalidade clara, a salvação, mas que ela não era definida pelo indivíduo, mas sim, etereamente:

o trajeto da narração, em termos das determinações que propõe, desloca-se para afirmar o oposto: das ambigüidades iniciais, passamos a uma definição explícita do comando de uma teleologia onde a ação humana consoma projetos que não são seus (XAVIER, 1983, p.111).

Assim, havia um determinismo que levava os personagens principais a se engajarem em um roteiro de salvação de seus entes e do ambiente natural. Na ficção científica, vimos isso acontecer há 20 anos, quando o filme *Matrix*, de 1999, chegou aos cinemas. Nele, o personagem principal Neo enfrentaria seu destino de sacrifício para salvar Zion, a última cidade humana, e a própria *Matrix* criada pelos computadores. Décadas antes, Frank Herbert com *Duna*, o livro de 1965 e, posteriormente, o filme de 1984, trouxe na figura de Muad’Dib essa teleologia da salvação, enquanto o redentor do povo de Arakis, os fremen.

As figuras abaixo demonstram a questão do salvador e sua representação nos filmes. É possível perceber na figura 1 que Neo consegue enxergar os códigos que formam a *Matrix*, uma possibilidade única apenas para as máquinas ou para o escolhido. Desde então, suas ações parecem externas ao *eu* e suas escolhas seguem um roteiro de salvação. Fato que comprovamos no segundo filme – *Matrix Reloaded*, de 2003 quando o personagem Arquiteto apresenta à Neo seu papel de escolhido e salvador faz parte de um *script* criado pelas

máquinas para que os seres humanos não percebam que estão sendo escravizados, e no terceiro filme – *Matrix Revolutions*, de 2003 – no qual essa representação fica mais clara quando Neo é praticamente crucificado pelas máquinas na tentativa de deter o agente *Smith*, em detalhe na figura 2.

Na figura 3, temos a teleologia da salvação em *Duna*, representado por Paul Arteides, posteriormente, *Muad'Dib*, que tem o dever messiânico de salvar o povo *fremen* do julgo dos outros planetas. Seu caráter messiânico também adquire contornos políticos, deixando claro sua liderança na teocracia do planeta e suas ações que seguiam um planejamento externo, transcendental.

Figura 1 – Na cena apresenta abaixo, Neo demonstra a capacidade de enxergar os códigos que formam a Matrix, uma possibilidade para poucos e somente para o escolhido/salvador.



Fonte: The Matrix (1999)

Figura 2 – A metáfora visual de Neo sendo crucificado pelas máquinas deixa claro que ele pode ser considerado um salvador da Matrix.



Fonte: Matrix Revolutions (2003)

Figura 3 – Paul Atreides torna-se Muad'Dib, o salvador e líder religioso e político do povo de Duna.



Fonte: Duna (1984)

Outra confusão comum em obras literárias, quadrinísticas e cinematográficas é aquela causada pela proximidade entre os significados de ficção científica e fantasia. Para Roberts, há uma linha tênue entre as narrativas de ficção científica e fantasia, pois ambas apresentam

elementos descritivos que não serão encontrados no mundo real, de modo a engendrar certos efeitos nesse mundo e as narrativas de ficção científica, que mesmo apresentando a palavra ficção no nome tendem ao realismo, pois conectam-se com a ciência racionalista pós-copernicana protestante (ROBERTS, 2018, p.40).

Margeando essa discussão, Sodr  (1973, p. 54), a partir das an lises do estruturalista russo Tzvetan Todorov, afirma que h  uma diferen a clara entre esses dois g neros: enquanto a narrativa fant stica   existente apenas quando h  uma “hesita o entre duas posturas diante

do fenômeno sobrenatural [...] gerando uma dúvida capaz de se prolongar além dos limites materiais do texto.”, em contrapartida, a ficção científica busca uma verossimilhança com a realidade tendo nas validações científicas uma forma de reforçar sua pretensa conexão com o real.

Tal verossimilhança com a realidade é encontrada no cinema de ficção científica, onde há o “efeito ou ilusão de realidade que se cria pela multiplicação de detalhes concretos introduzidos pela imagem” (CARDOSO, 1998, p.10). Esse feito proporciona um tipo de relação do espectador com a obra que oscila entre o fascínio e a descrença com o que é apresentado na tela: fascínio pela possibilidade de que, com as validações científicas que são apresentadas na tela, seja possível alcançar o que é apresentado, e descrença por não crer que o que é apresentado vai acontecer em tempo hábil.

A ficção científica e a fantasia parecem fazer parte do megatexto que discutimos nesse capítulo, dependendo de um mesmo conjunto ou gênero maior. Sendo assim, toda a questão consiste em achar o que as torna singular dentro de tal conjunto. Quando falamos em verossimilhança, partimos do conceito trabalhado por Aristóteles, no qual “verossímil” é o que o público julga ser possível, isto é, uma norma que depende de uma opinião partilhada; ao verossímil contrapor-se-ia o “verdadeiro”, isto é, aquilo que os sábios julgam ser possível. O verossímil em literatura, porém, entende-se, desde o século XVIII, como conformidade às regras particulares de um gênero (sendo tais regras convenções sociais historicamente mutáveis) (CARDOSO, 1998, p.10).

As interpretações sobre a ficção científica prosseguem no campo teórico, onde ela é compreendida a partir de dois planos: o científico e o tecnológico. As duas partes não são excludentes e completam-se, pois não se pode falar do avanço científico sem a participação atuante de processos tecnológicos como vetores de transformação (ROBERTS, 2018).

Dessa maneira, o polo científico pode ser identificado a partir da verossimilhança científica que as obras trazem. Por exemplo, a *hard sci-fi* se utilizava de métodos científicos de pesquisa e coleta de dados como maneira de aproximar as obras aos avanços científicos da época. Isaac Asimov e Arthur C. Clark foram autores importantes que ultrapassaram o espectro literário e chegaram a uma certa cientificidade, ambos propondo leis e teoremas² de Robótica e Física.

Roberts (2018) ressalta a importância dos pesquisadores europeus trabalhando com a

² Isaac Asimov é responsável pela proposição das Três Leis da Robótica e Arthur C. Clark pelas Leis de Clark. Ambos tinham formações acadêmicas, o primeiro em Biologia e o segundo em Física.

ficção científica, em contraponto a uma possível hegemonia americana. Corroboramos o com autor e complementamos a importância asiática na discussão dessa ficção, principalmente no Japão e na Coreia do Sul, onde a crescente quantidade de novas obras proporciona um novo deslocamento geográfico das interpretações. O autor nos indica que “a maior parte da FC escrita nos séculos XIX e XX é de fato menos ficção científica e mais extrapolação tecnológica” (ROBERTS, 2018, p. 42). Isso demonstra que o avanço da tecnologia apresentou aos autores novos processos que, de tão inimagináveis, eram mais fáceis de serem entendidos como verossimilhantes do que como reais.

Ainda assim, o gênero atualmente tem na estetização, e não em seus padrões científicos, uma aceitação popular e seu formato mais bem aceito na sociedade. Como afirma Roberts (2018), a formulação de novas teorias científicas não encontra nas páginas de ficção científica um vetor confiável, servindo mais como uma divulgação científica.

É possível que uma fuga dessa característica esteja no filme *Interstellar*, de 2014, no qual tivemos a estética e a teorização unidas em prol de um produto cinematográfico, como o buraco negro apresentado na figura 4. A renderização dessa região do espaço-tempo batizada de Gargantua só foi possível através de avançados softwares de renderização das fórmulas teorizadas pelo físico Kip Thorne, como é explicada na obra *The Science of Interstellar*, de 2014. Para Cardoso,

com um progressivo enfraquecimento da confiança na ciência e em seu método, uma ênfase que se desloca da ficção científica chamada *hard* (ou seja, que tem seu ponto de partida nas ciências do tipo da física ou da astronomia) para a ficção científica *soft* (mais interessada em extrapolações a partir da psicanálise, da Sociologia ou da Antropologia, por exemplo) (CARDOSO, 1998, p.8, grifo nosso).

Figura 4 – O buraco negro Gargantua foi criado a partir de uma representação matemática de como seria um verdadeiro buraco negro.



Fonte: Interstellar (2014)

Falando agora do polo tecnológico, Roberts (2018) apresenta uma distinção entre tecnologia e ciência, que apesar de estarem relacionadas ao avanço que uma proporciona a outra, não podem ser entendidas como a mesma coisa. Enquanto a ciência é um campo geral onde estão métodos e processos de verificação do saber e conhecimento, a tecnologia é a “prática, descrição e terminologia de qualquer uma das ciências aplicadas” (WALKER, 1999 apud ROBERTS, 2018, p.49).

Faz parte das tecnologias o saber prático, enquanto a ciência tem a primazia no saber teórico. A partir da primeira é possível entender o discurso das ferramentas, das técnicas aplicadas para se avançar a algum lugar dentro do campo científico. Um exemplo é a ciência de dados, ou *Big data*, um campo do saber em pleno desenvolvimento, por conta da quantidade ilimitada de informação que necessitam de tratamento e interpretação adequados para fazerem sentido. Com o avanço das tecnologias de estudo desses dados e o aumento exponencial da quantidade dessas informações, é necessária uma evolução tecnológica para dar conta desse cenário, e é aí que entra a prática da tecnologia. É somente através desse valor prático aplicado à ciência que é possível alcançar novas descobertas. Ou seja: ciência e tecnologia andam juntas e não se excluem.

A ficção científica tem suas histórias permeadas por máquinas, robôs, realidades virtuais e tecnologias que ainda não existem, mas já são apresentados para nós como uma extrapolação do momento presente. A relação do homem com a tecnologia e a sua presença constante nas obras do gênero demonstram que para a ficção científica é essencial a manutenção dessa relação tecnológica como uma forma de entendimento da sociedade.

O que veremos no próximo tópico não é uma presença menor da tecnologia, mas sim, novas abordagens dessas técnicas e novas maneiras de interpretação e consumo dos fãs, criando e desenvolvendo subgêneros desse megatexto chamado ficção científica.

2.2 Quadrinhos sobre ficção científica

Devido à popularização de suas produções e a crescente entrada de novos autores, era de se esperar que a ficção científica não ficasse restrita à literatura. Sua capilaridade por outras mídias é uma das características de reconhecimento desse gênero como um importante mediador dos assuntos científicos do mundo.

As histórias em quadrinhos são uma dessas formas de difusão da ficção científica por outras mídias. Falando brevemente de sua gênese até se tornar uma arte reconhecida pela crítica e pelo público,

a primeira história em quadrinhos propriamente dita - isto é, contendo as características formais básicas desta forma de expressão - foi publicada em 1833: trata-se de *L'histoire de M. Jabot* ("A história do senhor Jabot"), desenhada em 1831, cujo autor foi o desenhista suíço Rodolphe Töpffer. (CARDOSO, 1998, p.29).

Moliterni (1979 *apud* Silva, 2013, p.2) apresenta uma gênese diferente, colocando a primeira aparição das histórias em quadrinhos na Alemanha: "O comic apareceu pela primeira vez na Alemanha, nos fins do século XIX. O grande clássico do comic neste país foi *Max und Moritz*, de Wilhelm Busch". No entanto, um ponto de aderência entre os autores é que os quadrinhos não tiveram seu ponto de partida nos Estados Unidos, apesar de esse ser o maior mercado mais explorado e lembrado pelos leitores quando se fala em quadrinhos.

Roberts (2018) destaca que os quadrinhos, principalmente os de super-heróis, assumiram progressivamente o lugar central de divulgação da ficção científica ainda no final do século XX. Essa centralidade, no entanto, não significa que a temática não era abordada anteriormente pelos artistas visuais. No período pós-guerra e pós-crise de 1929, a década de 1950 marca a entrada das histórias em quadrinhos na ficção científica. Cardoso escreve que essa explosão de produções na década anterior, proporcionou o primeiro auge do gênero, e que o assunto mais comum era a nascente e crescente tensão da Guerra Fria travada entre Estados Unidos e União Soviética.

Houve revistas derivadas de séries de televisão, como *Space Patrol* ("Patrulha espacial": 1952) e *Tom Corbett, Space Cadet* ("Tom Corbett, cadete do espaço": 1952-1956), cujas personagens também frequentavam os jornais diários. Muitas das narrativas da época refletiam o militarismo - derivado da vitória na Segunda Guerra Mundial e da participação dos Estados Unidos na Guerra da Coreia (1950-1953) - e a paranoia anticomunista da primeira fase da Guerra Fria (CARDOSO, 1998, p.30).

Inserido na fase de ouro da ficção científica, aquela onde os autores abordam a saída do homem da Terra e a descoberta de novos povos e galáxias distantes, as histórias em quadrinhos trabalham também os temas militaristas e sobre viagem especial para criar histórias que prezam mais a aventura do que a construção científica tão recorrente na literatura dessa mesma era.

Posteriormente, a era *new wave* é responsável por trazer similaridade nas discussões entre as mídias, pois desenvolvia sua forma na literatura e nas histórias em quadrinhos. A partir da década de 1970, Cardoso pontua que há uma mudança de estilo e temas, principalmente pela influência do cinema e sua narrativa. Assim, as obras começaram a trabalhar esse hibridismo estético e foram os europeus que partiram na frente dessa nova

abordagem na revista francesa *Métal Hurlant*, a partir do qual estética e estilo nunca mais seriam os mesmos.

A revista, em que atuaram artistas de peso, incluindo Forest, que antes criara Barbarella, e sobretudo Moebius (Jean Giraud), foi influente ao ponto de suscitar similares nos Estados Unidos (Heavy Metal: 1977-), Itália, Holanda e Espanha. Além de inspirar tipos de ilustração e de disposição dos quadrinhos na página diferentes dos anteriormente existentes nos quadrinhos de ficção científica, enfatizou tematicamente o erotismo, o horror, o grotesco e o épico. (CARDOSO, 1998, p.32)

A revista francesa foi uma importante influência estética, como apresentamos na figura 5, tanto para os quadrinhos como para o cinema, influenciando obras como *Blade Runner* (1982) e *Tron* (1982), que, posteriormente, dão forma ao *cyberpunk*. Um dos artistas da revista que mais inspirou os dois filmes citados anteriormente foi *Moebius*, nome artístico de Jean Giraud, ilustrador francês de importante atuação no gênero de ficção científica. Nas palavras de Cardoso, Moebius foi um dos expoentes da ilustração francesa, colocando seu nome como um dos mais celebrados autores de quadrinhos:

Moebius, desde 1985 residente na Califórnia, atuou em áreas variadas além da que aqui nos interessa: foi, por exemplo, contratado em diversas ocasiões para elaborar o design de filmes importantes de ficção científica (como *Alien*, o oitavo passageiro, de Ridley Scott, em 1979), aos quais levou uma tradição de desenho proveniente da linha franco-belga de histórias em quadrinhos (CARDOSO, 1998, p.32).

Destaca-se como uma produção definidora da estética “The Long Tomorrow” (1977) que, com roteiro de Dan O’Banon, conta a história de um detetive procurando identificar um alienígena fugitivo em uma cidade verossimilhante às nossas, mas que guarda suas peculiaridades. Sua importância estética influencia o filme *Blade Runner*, de Ridley Scott, que, de acordo com Sammon (2018), inspirou-se nas histórias da *Métal Hurlant* para imaginar um cenário de ficção científica *cyberpunk* inovador no cinema.

É na década de 1980, com o surgimento das *graphic novels*, que a linguagem dos quadrinhos sofreu uma transformação, chegando a um público adulto e que não esperava que as histórias dos super-heróis poderiam ser abordadas de forma séria e com rebuscamento estético e estilístico literário. São obras destacadas nessa época: *Batman: o cavaleiro das trevas*, produzida por Frank Miller em 1986, *Watchmen*, de 1986 e *A Piada Mortal*, de 1988, ambas de Alan Moore, e *Batman: Asilo Arkham*, lançada em 1990 pelas mãos de Grant Morrison e Dave McKean.

Roberts pontua a obra de Alan Moore como a principal difusora da ficção científica nos quadrinhos. *Watchmen*, de acordo com o autor, é uma das obras mais significantes de seu

tempo, principalmente por ter em seu cerne algo que a ficção científica já vinha trabalhando de forma efetiva: questões profundamente entranhadas sobre a figura do redentor, o que deve ser feito para salvar a humanidade da morte e da corrupção, minúcias trabalhadas por meios de discursos novos, materialistas (ROBERTS, 2018).

Figura 5 – O traço de Moebius foi responsável por definir esteticamente o filme *Tron* e outras obras da ficção científica *cyberpunk*.



Fonte: Legendary... (2012)

Moore, aliás, tem como uma importante característica de seu trabalho a apropriação de personagens e histórias de outros autores na construção de novas obras. Além de *Watchmen*, destaca-se a HQ *A Liga Extraordinária* (MOORE, 1999), no qual em parceria com Kevin O’Neill, o roteirista desenvolve sua história apropriada de elementos de várias obras em um único universo. Fazem parte dessa história personagens como Mina Murray – presente em *Drácula*, de Bram Stoker –, Capitão Nemo – *Vinte Mil Léguas Submarinas*, de Júlio Verne –, Allan Quartermain – *As Minas do Rei Salomão*, de H. Rider Haggard –, Dr. Jekyll – *O Médico e o Monstro*, de Robert Louis Stevenson –, Halley Griffin, o Homem Invisível – da obra de H.G. Wells –, Fu Manchu – de Sax Rohmmer – e o Professor Moriarty, aqui-inimigo do detetive Sherlock Holmes.

É se apropriando desses personagens, em uma narrativa que passeia pelas obras deles próprios, que Moore constrói sua *Liga Extraordinária* e demonstra como criar uma narrativa a partir de outras histórias é um movimento que exige adaptações e recortes que nem sempre vão levar em consideração as características principais do cânone dos personagens principais.

Assim, o autor realiza um experimento de construção narrativa que mistura histórias e faz com que, por exemplo, Mina Murray e Allan Quartermain tornem-se imortais, ou que todos os personagens visitem a obra *1984*, de George Orwell.

Podemos dizer que apropriar-se de um conteúdo na tentativa de construir uma nova história só é possível quando procuramos desvirtuar algumas características dos personagens que utilizamos na nova obra. E veremos isso em *Blade Runner* e *Tetsuo*. Em relação ao trabalho de *Moebius*, acreditamos que há uma proximidade entre os quadrinhos e o cinema que não exclui as características próprias de cada um. Esse trabalho em conjunto é visto por Bárbara Postema com bons olhos, mas a autora traça uma diferenciação entre as duas que pode nos ajudar a entender qual o papel específico de cada uma:

os quadrinhos contam histórias e usam imagens, mas em contraste ao filme, as imagens nos quadrinhos existem simultaneamente, separadas apenas pelo espaço, enquanto as imagens no filme estão todas no mesmo espaço (a tela) e vão sendo substituídas ao longo do tempo (POSTEMA, 2018, p.22).

Dito isso, é possível inferir que as histórias em quadrinhos e o cinema tem uma longa relação seja na estética quanto na narrativa, principalmente no gênero de ficção científica. Assim, as aventuras criadas para as histórias em quadrinhos também foram levadas ao cinema, e vice-versa. Destaca-se Alex Raymond e seus personagens interplanetários Buck Rogers e Flash Gordon (SILVA, 2013, p.2), que proporcionaram a identificação de um herói da ficção científica e uma estética característica de seres extraterrestes e outros planetas:

Com a capacidade de entrelaçamento entre o sonho e a realidade, entre ciência e ficção, entre passado e futuro, as lutas cósmicas imaginadas por Alex Raymond, as viagens no tempo e no espaço tornaram suas imagens de Flash Gordon, a visão do herói cavaleiro, do astronauta do futuro, numa projeção prospectiva de uma realidade ainda por vir, extremamente familiar ao leitor, pela sua lógica de conjugação do passado com o presente (RAHDE, 1998, p.71).

O que queremos demonstrar é que a ficção científica, como afirma Rahde (1998, p.71), “vêm fornecendo os mais variados climas emocionais, pontes narrativas entre as diversas temáticas de universos do imaginário”, tornando-se um exemplo de mídia de massa que ultrapassa as fronteiras e chega em todos os cantos do mundo. Enxergamos isso no Japão e na sua produção de mangás de ficção científica, os quais até difundem mais seu conteúdo em vários canais do que os americanos e europeus, conectando sua cultura popular em videogames, filmes, seriados de televisão e outros produtos culturais (CARDOSO, 1998).

No Japão, ficção científica tem suas origens na Era Meiji (1868 a 1912), como afirma Matthew (2005). A obra considerada como a precursora da ficção científica no Japão foi *Contos de Ukeshiro*, escrita por Yano Ryukei. Ele foi um resultado das mudanças que o

período ocasionou ao Japão também foram refletidas nas artes.

Volta ao Mundo em 80 dias (primeiramente publicado em 1873) foi traduzido para japonês em 1878 por Kawashima Chunosuke. Da Terra à Lua em 97 horas e 20 minutos (1865) foi traduzido em 1880 por Inoue Tsutomu, e 20 mil léguas submarinas (1870) foi traduzido em 1884, também por Inoue (MATTHEW, 2005, p.7 – tradução nossa³).

Matthew (2005) afirma que a literatura japonesa nesse período era caracterizada pela literatura política. Obras como *Nihon no Mirai* (O futuro do Japão), de 1884 e *Nijusannen Mirai Ki* (Um futuro registro do ano 1980), de 1886 já revelam o espírito da ficção científica, como a consciência de mudança de tempo. Assim também, com a publicação da revista *Amazing Stories* por Hugo Gernsback nos Estados Unidos, a revista *Kagaku Gaho* (Ciência pictorial) “reuniu uma coleção de histórias de ficção científica pela primeira vez no Japão. O objetivo declarado da nova revista era buscar obras revolucionárias de alta qualidade literária que são puramente científicos em seu material” (MATTHEW, 2005, p.14 – tradução nossa⁴).

Com o término da febre da literatura política, Shoyo Tsubouchi foi um dos nomes mais relevantes na ocidentalização dos romances japoneses. Matthew afirma que

por sua insistência em tramas fortes, bem planejado, consistente e unificado, e seu pedido de apoio psicológico caracterizações precisas e investigação dos fatos reais dos homens condição e emoções, ele havia dado um primeiro passo essencial para a introdução da escrita moderna de romance no Japão (MATTHEW, 2005, p.10 – tradução nossa⁵).

Desde *Godzilla* (1954) tornar-se um fenômeno cultural mundial no cinema e expandir-se para animações e histórias em quadrinhos, o *boom* dos dessas obras tornou o gênero algo sério no país asiático.

No Japão, a força dos mangás de ficção científica (histórias em quadrinhos) desde os anos 1960 e a integração da televisão personagens de ficção científica e criaturas com a fabricação de brinquedos e as vendas dão testemunho vívido disso (MATTHEW, 2005, p.14 – tradução nossa⁶).

³ Do original: “The Japanese were fascinated by the west and for a time western literature swept everything before it. Adventure tales were among the first to be translated and among these appeared the works of Jules Verne, frequently translated very soon after they were written” (MATTHEW, 2005, p.7).

⁴ Do original: “In 1927, one year after the specialist ‘scientifiction’ magazine *Amazing Stories* was first published by Hugo Gernsback in the USA, the new magazine *Kagaku Gaho* (Science Pictorial) brought together a collection of science fiction stories for the first time in Japan. The stated aim of the new magazine was ‘to seek revolutionary works of high literary quality which are purely scientific in their material and do not lapse into the detective style’ (MATTHEW, 2005, p.14).

⁵ Do original: “By his insistence on strong plots, well planned, consistent, and unified, and his call for psychologically accurate characterizations and investigation into men’s real condition and emotions, he had taken an essential first step towards the introduction of modern novel writing in Japan” (MATTHEW, 2005, p.10).

⁶ Do original: “In Japan the strength of science fiction manga-bon (comic books) since the 1960s and the dovetailing of television science fiction characters and creatures with toy manufacture and sales bear vivid testimony to this. Nevertheless, science fiction has its more serious side and this too has its devoted readership in Japan” (MATTHEW, 2005, p.14).

Mangás como *Ghost in the Shell*, produzido por Masamune Shirow em 1991, *Akira*, de Katsuhiro Otomo produzido em 1984, para destacar algumas obras, levam as histórias em quadrinhos e o cinema japonês de ficção científica ao reconhecimento internacional, principalmente pela conexão que fazem com o estilo cinematográfico, seja no roteiro ou no estilo dos desenhos.

2.3 O cinema de ficção científica

A ficção científica no cinema, de acordo com Piassi (2007), continuou o seu caminho de espalhamento por outros meios, chegando aos filmes e às produções televisivas. Se as histórias em quadrinhos tiveram na Europa o ponto de partida para sua produção, foi na indústria cinematográfica e televisiva norte-americana que a ficção científica se popularizou mundialmente e começou a chamar atenção para o seu discurso, em obras como *Jornada nas Estrelas*, *Star Wars*, *Blade Runner* e *Matrix* (PIASSI, 2007).

Todas elas são o resultado de uma jornada de produção temática, que data da época do cinema mudo, no qual os elementos de ficção científica já se encontravam nos filmes de Georges Méliès, como *Le Voyage dans la Lune*, de 1902 (CARDOSO, 1998), com um frame apresentado na figura 6. No entanto, Cardoso também aponta a necessidade de diferenciar aqueles filmes que são, de fato, pertencentes ao gênero, daqueles que apresentam apenas alguns elementos típicos da ficção científica.

Figura 6 – Cena mais reconhecida do filme de Mellies, no qual a nave especial choca-se com o olho da Lua ao tentar pousar em seu solo.



Fonte: Viagem à Lua (1902)

A obra de Fritz Lang *Metrópolis*, de 1926, já é um filme que se aproxima do que se entende por ficção científica hoje, com uma presença forte da relação do ser humano com a máquina. Na década de 1920 eram poucas as obras que se encaixavam como um filme de ficção científica, o que faz Cardoso afirmar que as características já estavam sendo trabalhadas, mas não havia algo que as juntasse em uma obra do gênero, faltava o megatexto. Foram necessários quase 30 anos para que isso acontecesse, na década de 1950, onde a Guerra Fria e suas perspectivas ocasionaram uma crescente produção de filmes:

Os elementos catalisadores principais foram duas paranoias, típicas do início da Guerra Fria. Em primeiro lugar, o medo de uma invasão soviética e da bomba atômica em mãos comunistas [...] Em segundo lugar, a primeira fase das pretensas observações de discos voadores, começada em 1947, em conjunto com a ideia de que as autoridades da Força Aérea dos Estados Unidos estavam ocultando os fatos relativos aos discos para evitar o pânico. (CARDOSO, 1998, p.37)

Desse medo causado pela paranoia da Guerra Fria, os diretores e autores perceberam uma ótima oportunidade para trabalhar os temas do presente a partir da ficção científica. Surgia ela enquanto um gênero cinematográfico. No início da trajetória, seus primeiros filmes olham menos “para as ideias, insistem nos efeitos e nas imagens de impacto. Sua linha narrativa é próxima à dos filmes de terror” (CARDOSO, 1998, p.37). Filmes como *O Dia em que a Terra Parou* (*The Day the Earth Stood Still*, 1951) e *A Guerra dos Mundos* (*The War of the worlds*, 1953) ilustram esse período inicial de produção no cinema.

No Japão, o medo de uma guerra nuclear fez da ficção científica um canal para passar uma mensagem antinuclear. Focando nos monstros com o gênero específico *Kaiju*, nascia o monstro *Godzilla* (1954), ou *Gojira*, monstro gigantesco que nasce justamente de experiências termonucleares. Seu nome advém de uma junção de “gorila (gorira) e uma baleia (kujira)” (NOVIELLI, 2007, p.159) e representa o horror atômico que o povo japonês adquiriu após o ataque nas cidades de Hiroshima e Nagasaki durante a 2ª Guerra Mundial.

A ideia de partida para essa bem-sucedida produção era que houvesse um grande ser que devastasse tudo o que encontrasse na sua passagem, porque dotado de uma força não movida pela razão, mas sim pela brutalidade no estágio mais selvagem, gerada pelos erros humanos e pronta a voltar-se contra os próprios homens, em particular os japoneses, aqui novamente vítimas (NOVIELLI, 2007, p.160).

Após o primeiro filme, as sequências transformaram o monstro em um “exterminador em defesa da humanidade, dotado assim de uma compreensão para o bem que o tornava infinitamente menos monstruoso do que na sua primeira aparição.” (NOVIELLI, 2007, p.160).

Já na década de 1960, a forte influência estética e narrativa da *nouvelle vague* francesa fez com que filmes como *Alphaville* (1965), *Fahrenheit 451* (1966), *Barbarella* (1968) explorassem temáticas que não eram comuns nos filmes anteriores do gênero. Em 1968, *2001: uma odisseia no espaço* (1968), de Stanley Kubrick, e *O Planeta dos Macacos* (1968), de Franklyn J. Schaffner, tornaram-se obras marcantes da ficção científica, lembradas até hoje como exemplo do que se queria contar nas telas.

Se na década de 1970, Cardoso afirma que os filmes já não prezavam tanto pela construção narrativa, mas sim pela atenção nos efeitos práticos e especiais. Foi na década de 1980 que a aposta nos efeitos fez com que o público aceitasse as obras e crê-se que filmes de ficção científica sem isso já não fizessem parte do gênero.

A aposta nos efeitos especiais e no grande espetáculo culminou no que muitos acham ser o segundo grande boom do gênero, inaugurado pelo sucesso financeiro de Guerra nas estrelas (*Star wars*: 1977) e Contatos imediatos do terceiro grau (*Close encounters of the third kind*: 1977), passando por *Alien*: o oitavo passageiro (*Alien*: 1979), *Blade runner*: o caçador de andróides (*Blade runner*: 1982) e *E.T.*, o extraterrestre (*E.T., the extraterrestrial*: 1982), para estender-se até a atualidade, embora com flutuações às vezes violentas, função, entre outros fatores, de uma história complicada dos grandes estúdios cinematográficos e do controle capitalista sobre os mesmos. (CARDOSO, 1998, p.40)

Esse segundo *boom* do gênero construiu-se através dos efeitos visuais, que proporcionavam novas formas de contar uma história, e pela cultura da informática e do aumento crescente da importância da informação que começavam a se espalhar dos Estados Unidos para o mundo, principalmente com os computadores pessoais e com o desenvolvimento da internet. Nesse contexto, Roberts aponta duas perspectivas fundamentais para se entender os filmes produzidos:

A mais importante das duas é que ela passa por uma transformação, tornando-se cada vez mais um gênero dominado pela mídia visual e, em especial, pelo que poderíamos chamar espetacularismo visual, um subgênero especial de cinema que se baseia na escala e grandiosidade, nos efeitos especiais, na criação de mundos alternativos visualmente imponentes, na concepção de acontecimentos e seres capazes de impressionar. A segunda coisa, ligada a essa, é que a FC se torna de modo menos marcante uma literatura de ideias, ficando cada vez mais dominada por uma estética imagística. Isso envolve tantas imagens poética ou literárias (ROBERTS, 2018, p.515).

Não podemos esquecer que a década de 1980 é onde acompanhamos o aprofundamento das questões da pós-modernidade, a partir de autores como Zygmunt Bauman, Fredric Jameson, Jean-François Lyotard, David Harvey, Jean Baudrillard, Gilles Lipovetsky, entre outros, que têm em comum a contestação das grandes narrativas, assim

como a construção de histórias que são como mixagens de outras histórias, velozes e que se apropriam de temáticas de outros gêneros.

Entre a distopia e o futurismo que se apresentava como um tema instigante para se trabalhar, com as inteligências artificiais, computadores e robôs, há elementos variados, muito pelo pós-modernismo de que falamos anteriormente. Se, de um lado, há um otimismo e um escapismo melancólico, por outro, a visão distópica e sem futuro ganha cada vez mais adeptos. E assim, dessa visão de futuro, há o nascimento do *cyberpunk*.

3 O *CYBERPUNK*

A relevância do *cyberpunk* em nossa sociedade, a da informação, vai muito além de ideias ficcionais presentes nos livros; ela está nos estudos acadêmicos ou na comunidade de fãs da ficção científica que desenvolvem esse gênero literário, assim como na visão de mundo de uma sociedade em crescente contato com as tecnologias informáticas. Obras como *Blade Runner* e *Tetsuo*, apesar de serem produzidas em situações e culturas diferentes, colocam-se como integrantes desse subgênero pelas características que compartilham. Dessa forma, também percebemos nas histórias em quadrinhos como “The Long Tomorrow” e o *ero-guro-nansensu*, uma espécie de proto-*cyberpunk* por terem acontecido antes da década de 1980.

Porém, quais temas estão presentes nessas obras que nos fazem pensá-las como obras sobre *cyberpunk*? Acreditamos que é o tema “corpo” o ponto recorrente nas obras, porém, eles não são apresentados de forma idêntica, na verdade, é possível analisá-lo de duas formas distintas, como um corpo transhumano e como um corpo pós-humano. Neste capítulo, procuramos entender como acontece essa relação do tema “corpo” dentro do gênero *cyberpunk*, a partir de seu trajeto de construção e tematização.

As discussões que buscam entender o *cyberpunk*, principalmente nos campos da Comunicação e das Ciências Sociais, abordam seu em três momentos: seu nascimento na literatura, passando pelo seu desenvolvimento na sociedade da informação e, por fim, pela possibilidade de sua utilização como uma forma de compreender o mundo no qual estamos imersos, cada vez mais pautado pela informação. Entender esse percurso será fundamental em nossa busca de compreender como o tema “corpo” é trabalhado pelo *cyberpunk*.

3.1 Estudos sobre o *Cyberpunk*

Em nossas leituras, percebemos que o *cyberpunk* é intrinsecamente ligado ao contexto da década de 1980, quando, de acordo com De Kerckhove (1995), figuras como os *yuppies* foram substituídas pelos *cyberpunks* e a cultura da velocidade e do consumismo envolvia completamente as economias de mercado ocidentais. É nesse cenário e em meio à proliferação dos computadores pessoais e ao fluxo de informações crescente como nunca visto (KELLNER, 2001), que escritores e acadêmicos da nascente tecnologia da informação perceberam um fértil campo para estudo e prática literárias.

Em 1983, é possível marcar como o ano em que a palavra *cyberpunk* foi apresentada pela primeira vez, cunhada pelo escritor norte-americano Bruce Bethke em um conto

homônimo publicado na revista *Amazing Science Fiction Stories* (NAYAR, 2010). Essa iniciação insipiente só viria a se tornar relevante fora de um nicho literário em 1984, com a publicação da *Magnum opus* de William Gibson *Neuromancer*, no qual a palavra ciberespaço é vista também pela primeira vez e dá-se destaque para a relação entre a tecnologia da informação e um espaço permeado pelos processos de *feedback* e retroalimentação da cibernética. É a partir disso que concordamos com Amaral sobre os anos 1980 definirem o *cyberpunk* e estarem intrinsecamente conectados com sua perspectiva estética e temática. De acordo com a autora:

o cyberpunk é um produto definitivo dos anos 80, embora suas raízes estejam colocadas na tradição da FC moderna popular, tanto da época dourada, mas mais profundamente da New Wave. Tudo isso unido à cultura pop dos anos 80, seja o rock, a arte performática, a cultura hacker, e todas as manifestações underground de arte (AMARAL, 2006, p. 73).

Vale ressaltar a importância do trabalho de Adriana Amaral para a discussão do *cyberpunk* enquanto um objeto de estudo da academia, não apenas pela apresentação de uma arqueogenealogia desse objeto, mas também pela demonstração do valor cultural que ele representa para o mundo contemporâneo. Em seu livro, a autora apresenta três polos culturais formadores do subgênero: a literatura, as teorias sociais e a cultura pop.

No primeiro, a autora também parte *Frankenstein* como uma obra formadora, porém, em sua perspectiva gótica e traça linha de discussão até *Neuromancer*, sendo esse um reflexo dessa transformação corporal que a obra de Mary Shelley proporcionou. No segundo, Amaral trabalha o objeto inseridos nas teorias da pós-modernidade, discutindo com Pierre Lévy, Manuel Castells e Zigmunt Bauman, entre outros, que apresentam esse *zeitgeist* como trama essencial de discussão do *cyberpunk*. Por último, ao falar de cultura pop, chegamos até a estética do subgênero, que trabalha com ícones estéticos da cultura jovem, como o rock e da cultura do computador.

Nessa perspectiva cultural, outro autor relevante é Nayar (2010, p.36⁷), que entende o *cyberpunk* como uma extensão dos conceitos da Ficção Científica. Para ele “ao adicionar elementos da contracultura como os vídeos de rock e o “hackerismo” como temas que se misturam”, o *cyberpunk* agrega em si “uma inclinação tecnológica (e impulsionada) contracultura e um ethos de pós-humanismo.”

⁷ Do original: “[...] to add counterculture elements like rock videos and hackers as themes that mix. Cyberpunk is a literary expression of both, a technological (and driven) counterculture and a spirit of post-humanism.” (NAYAR, 2010, p.36).

Como a palavra já dá uma ideia, é da união do *cyber* e do *punk* que observamos todo esse desenvolvimento cultural. McCaffery (1994, p. 250) escreve que o prefixo *cyber* representa o estudo teórico do controle do processo eletrônico, mecânico e sistema biológico, especialmente o fluxo de informações em cada sistema. Já o *punk*, agora na conceituação de Wiemker (2001?),

tem suas raízes na linguagem anglo-americana e significa “miserável”, inútil, “perdido” ou “mucle”. Adicionando, o termo punk denota um movimento da juventude que começou no final dos anos de 1970 e que se recusou a seguir as normas civis, surgindo antes do aprofundamento das crises sociais e econômicas. (WIEMKER, [2001?], p.3 - tradução nossa).

A ironia em se trabalhar o *punk* junto a um desenvolvimento tecnológico, e, conseqüentemente, do mercado, é a dicotomia em que a rebeldia e transgressão com que os *punks* enxergam o mundo são utilizados para desenvolver o próprio *cyberpunk*. Essa retroalimentação coloca nas obras o viés anarquista de luta contra o sistema, a partir das ferramentas cedidas pelo inimigo. Landon (1997) e Amaral (2006) apresentam o *cyber* e o *punk* a partir do ato de explorar o mundo cibernético e ser contra a autoridade instituída. Para o autor,

a parte do “cyber” do nome desse movimento reconhece o seu compromisso em explorar as implicações de um mundo cibernético no qual a informação gerada por computador e manipulada torna-se uma nova fundação da realidade. A parte “punk” reconhece a sua atitude alienada e às vezes cínica para com a autoridade e o estabelecimento de todos os tipos (LANDON, 1997, p.160).

Já a autora ressalta que

o *cyber* nos remete às origens filosóficas e também literárias do conceito, enquanto o *punk* traz à tona o lado da contracultura, do protesto, do não controle, do underground, da atitude dos hackers, da experiência empírica das tribos urbanas ligadas à tecnologia (AMARAL 2006, p.74).

Kellner (2001) define o *cyber* e o *punk* a partir da união entre teoria social e a ficção, oferecendo mais pistas sobre as características temáticas. Segundo ele,

Cyber é grego; significa controle. Com ela foi formada a palavra cibernética, indicativa de um sistema de controle altamente tecnológico que combina computadores, novas tecnologias e realidades artificiais como estratégia de manutenção e controle [...] O punk, [...] indica a rispidez e a atitude da dura vida urbana [...] Como fenômeno subcultura, cyberpunk [...] significa uma postura vanguardista incisiva em relação à tecnologia e a cultura ávida de abraçar o novo e disposta a rebelar-se contra as estruturas e as autoridades estabelecidas (KELLNER, 2001, p.383 – grifos nossos).

Gomes, Londero e Araújo (2009, p.111) ressaltam que o *cyberpunk*, além de um fato social, é “um subgênero da Ficção Científica” em meio a um “mundo globalizado e dominado pela desigualdade socioeconômica e, fundamentalmente, tecnológica”. Além disso, sua

relação com as teorias da cibercultura embasa sua discussão, na medida em que “o cyberpunk é uma fonte para essas teorias, sendo estudado por diversos autores, quanto, na contramão, as teorias fundamentam cultural e socialmente esse tipo de ficção.” (AMARAL, 2006, p.41). Assim, o *cyberpunk* é tanto um subgênero da ficção científica como integrante de uma subcultura (AMARAL, 2006), pois suas discussões ultrapassam os livros e ecoam nas comunidades.

Mesmo sendo um produto da década de 1980, a literatura sobre *cyberpunk* teve um início disfarçado a partir da ficção científica da era *new wave*, com as obras do escritor americano Phillip K. Dick. Originada entre as décadas de 1950 e 1960, a *new wave* inseriu na linguagem da ficção científica, conteúdo psicológicos e subjetivos, na tentativa de compreender questões existenciais do ser humano, em oposição às viagens especiais e sagas de robôs tão frutíferas em tempos progressos (AMARAL, 2006).

Em *Neuromancer*, o *cyberpunk* flerta com o *status* de literatura séria, tendo na dicotomia entre o *cult* e o *mainstream* um importante fator de difusão como um subgênero da ficção científica. Dessa forma, é possível enxergar mudanças e a procura de novos caminhos da parte dos autores, na busca de pensamento unificado entre literatura e as teorias sociais, trabalhando mais com as tecnologias da sociedade dos anos 1980 e colocando-se como uma representação da ascendente sociedade da informação.

A importância da união da ficção científica com as teorias da cibercultura nas obras de Philip K. Dick e William Gibson está na discussão do avanço da tecnologia do presente extrapolado e como as relações sociais sofreriam durante esse trajeto. Em geral, essas relações são trabalhadas no limiar do real com o digital, sendo destruídas ou ampliadas pela tecnologia. É possível também observar como discussão relevante dos autores o desdém com o corpo humano e sua contínua relação simbiótica com as máquinas, ocasionando na ascensão dos personagens ciborgues.

Os personagens, aliás, também são uma discussão que renderia um trabalho à parte, na medida em que Gomes, Londero e Araújo (2009) afirmam que a literatura *cyberpunk* trabalha suas narrativas dos hackers aos mercenários, dos ciborgues aos sem corpo. Porém, é a figura do andarilho como “o pesquisador do infinito” (GOMES, LONDERO E ARAÚJO, p.115), a mais recorrente no subgênero e a que mais o representa. Esse andarilho seria o homem que anda acaba transposto das estradas desérticas empoeiradas para o ciberespaço, em meio a uma aspiração medieval de vida eterna, onde o corpo humano é desprezado para transformar-se em dados materiais, traço característico do ciberespaço.

Aderindo aos autores, Nayar (2010) adiciona a figura dos hackers como fator-chave para o entendimento da literatura *cyberpunk*, na medida em que através da popularização do consumo de massa da alta tecnologia, esses personagens atuam como larápios do saber, que distribuem o conhecimento dos sofisticados softwares distantes dos gigantes monopólios das metrópoles. Ou seja, em ambos os exemplos encontramos algumas características essenciais do *cyberpunk* como tecnologia digital e o uso da inteligência como uma forma de libertação e rebeldia.

É o que Kellner (2001, p.83) destaca sobre os *cyberpunks*, que mantêm sempre a seu favor “o uso descentralizado da tecnologia a serviço dos indivíduos”, procurando rebelar-se contra o *status quo* através da estreita ligação entre o presente descrito e o presente vivido, como se o mundo ao redor estivesse além das “representações literárias” dos autores posteriores, mas como uma urgência de viver o *cyberpunk* como atitude e visão em relação ao mundo contemporâneo e à sociedade de informação.

Susser (1992) destaca em seus estudos que é característica do *cyberpunk* a oposição entre os organismos vivos e as máquinas, assim como a revolta e a melancolia do presente vivido em relação ao tempo porvir. Essa dicotomia é similar à destacada por Heuser (2003), para o qual o primordial do *cyberpunk* está na extrapolação do que acreditamos ser um ser humano. A diferença entre homens e máquinas em um mundo que procura o controle e a disseminação da informação, acaba hiperestatizando o indivíduo (NAYAR, 2010).

Essa situação é vista por Baudrillard (2001a) como um reflexo da circulação simbólica onde não se separa a individualidade do todo social. Assim, tratando as características do *cyberpunk* como uma atitude e um modelo de atuação próprio do século XXI, é possível apresentar o caráter ativista e libertador a ser perpetuado através das tecnologias, demonstrando que a temática vai muito além da figurativização e do escapismo literário, na medida em que começa a desconstruir e repensar a cultura tecnológica.

Essa caminhada para longe do escapismo e de uma superficialidade que outros subgêneros da ficção científica podem apresentar, faz com que o *cyberpunk* se coloque como uma cultura de contestação social, assim como uma atitude diante do uso desenfreado da tecnologia. Para André Lemos,

a cultura cyberpunk não é somente uma corrente de Ficção Científica, mas um fato sociológico irrefutável, uma mistura de esoterismo, programação de computador, pirataria e Ficção Científica, influenciada pela contracultura americana e pelos humores dos anos 80 (LEMOS, 2002, p.212).

Ou seja, nas palavras do próprio autor, “a atitude cyberpunk é, acima de tudo, um comportamento irreverente e criativo frente às novas tecnologias digitais” (LEMOS, 2002, p.212), que nos fornece novos pensamentos e formas de enxergar o mundo para além da invasão da tecnologia em nosso cotidiano.

3.2 O papel do punk no Cyberpunk

É de suma importância entender o *cyberpunk* não apenas em sua perspectiva literária, mas também como uma subcultura que demonstra uma força de pensamento e movimenta indivíduos em busca de transformação de suas realidades e da sociedade. Essas mudanças são possíveis a partir da subcultura *punk*, que O’Hara (1999, p.64 *apud* AMARAL, 2006, p.134) afirma serem os punks dos anos 1970 e seus quatro elementos justapostos as bases de sustentação do subgênero, são eles: “a filosofia, a música, a atitude e a estética”.

Está no ativismo e na rebeldia da contracultura as considerações do *punk* inserido na forma *cyberpunk* de enxergar o mundo. Nascido do proletariado, a atitude *punk* representa a busca da afirmação de identidade de uma parcela da população das grandes metrópoles do mundo— em especial Londres e Nova Iorque — que estavam à margem da sociedade e procuravam demonstrar sua potencialidade individual através de um grupo social. Inicialmente, trabalhou a partir dos valores do ritmo musical da década de 1970 perpetuados ao redor do mundo (ELIAS, 2009), sendo alguns deles a raiva em relação à sociedade, a anarquia e a “contestação do sistema capitalista” (VITECK, 2007, p.53), características que persistiram até a década de 1980, quando se estabeleceu enquanto um movimento social de contracultura.

Na década de 1980, o punk assiste a sua “morte” enquanto uma bandeira anarquista, graças à atuação da indústria musical *mainstream* e da criação das bandas *Sex Pistols* e *The Clash*, apresentadas na figura 7. Viteck (2007) afirma que a identificação anterior da população às margens da produção cultural foi deixada de lado em detrimento da cultura de massa. Dessa forma, foi necessário que o movimento reavaliasse as suas bases conceituais e retornasse ao proposto em sua gênese. Com isso, o punk seguiu uma nova perspectiva e tornou uma manifestação cultural como uma resposta ao mercantilismo do *rock ‘n roll* (VITECK, 2007), oferecendo ao mundo bandas como os *Ramones*.

Segundo O’Hara (1999, p. 41 *apud* AMARAL, 2006, p.132), os punks acreditavam que sua atitude de rebeldia era o ponto central de sua ação cotidiana e, dessa forma, buscavam

ser enxergados de três formas: “a) como uma tendência juvenil (ele salienta que essa é a visão mais mostrada na mídia); b) como mudança e rebelião; c) como voz de oposição.” Complementando, Heuser (2003 *apud* AMARAL, 2006, p.132) afirma que são características comuns da conexão do *punk* com o *cyberpunk*: “1) a ênfase na destruição, no barulho e na desconstrução; 2) o sentimento anárquico, na fronteira das tendências antissociais e de extremismo político; 3) a violência estética baseada em fragmentos de arte do próprio corpo humano”.

Figura 7 – O estilo punk das britânicas *The Clash* e *Sex Pistols* representam a entrada no mercado *mainstream* no movimento.



Fonte: Getty (1978); Reuters (2007)

Colocando como oposição ao *rock 'n roll*, o *punk* reinventasse novamente, de acordo com Melão (2010), e estabelece a sua fase *hardcore* como aquela que proporcionou o entendimento geral sobre esse movimento, enquanto uma contracultura que tem aversão ao *mainstream* e à sociedade de massa. Nesse momento ele toma ares de religião, reunindo mais regras do que em seu início (VITECK, 2007). Uma dessas regras é a atitude DIY⁸, ou “Faça Você Mesmo”, que é realizada a partir de ações que se recusam a estar dentro de algum determinado conjunto de valores. Essa forma de pensamento genuinamente *punk* faz com que o conhecimento adquirido nas ruas e o uso das tecnologias entre os participantes dos reagrupamentos sociais se fundam com a tecnologia e formem o *cyberpunk* como o entendemos hoje.

A urgência, o ativismo e a liberdade aliados às novas mídias e as ações próprias do “Faça Você Mesmo” são alguns dos conceitos ressaltados pelos *cyberpunks* e observados como uma forma desafiadora que foi assumida por seus autores, como demonstra McCaffery na obra de Adriana Amaral:

⁸ Do original: Do it yourself

É uma atitude de desafio em direção às normas culturais e estéticas; uma atitude de desconfiança em relação à linguagem racionalista e todas as outras formas de discurso requerido pelo capitalismo legal, político e consumista, mas que em última possui o efeito de distorcer o senso individual do ele-ou-ela como um indivíduo e como um corpo feito de carne; (logo) uma atitude que os artistas necessitam para romper com os modos usuais de comunicação e achar um meio de auto-expressão que seja mais autêntico (MCCAFFERY, 1994, p.288 *apud* AMARAL, 2006, p.131)

É também através do *punk* que acompanhamos a desconstrução do sentimento anárquico e a violência estética no próprio corpo humano, em relação ao sujeito e aos outros. A partir de agora, a tecnologia é usada como “uma arma contra ela mesma”, que “tenta reduzir o controle de sua forma a partir dos efeitos da indústria da mídia e reestabelecer um sendo de ameaça e intensidade” (McCAFFERY, 1994, p. 289 *apud* AMARAL, 2006, p.133).

Vislumbrando o tema “corpo”, corroboramos com Amaral (2006) e o seu destaque de recorrência no *punk*, principalmente pelas transformações que ele sofre como uma forma de discurso, como um objeto de arte. Essas ideias são transportadas para o *cyberpunk* como transformações ocasionadas pela tecnologia e faz com que com os autores desenvolvam suas histórias com a premissa da busca por um novo corpo.

A questão do corpo humano aparece no *punk* como mutilações corporais – muitas vezes de caráter sadomasoquista - através de *piercings*, tatuagens e modificações corporais através de cirurgias e diversos tipos de intervenção. [...] No *cyberpunk*, os personagens possuem implantes metálicos, cirurgias de modificação corporal, implantes de memória, utilizando essa fusão da tecnologia com a carne humana (AMARAL, 2006, p.133).

É por essas proposições que o *punk* tem um lugar de relevância como uma base conceitual do *cyberpunk* e uma de suas características mais fortes. Diante disso, Kellner (2001) ressalta que as pessoas que buscam colocar essa atitude nas ruas podem ser entendidas como exploradoras daquilo que é recusado pela maioria, enxergando nas tecnologias da informação uma fonte quase inesgotável de intercâmbios e possibilidades de produção de novos conteúdos que possibilitem o ressurgimento de um espírito de subversão, um espírito que transcende as páginas dos livros e chega às mentes e às bocas nas ruas.

3.3 Cinema e quadrinhos sobre o cyberpunk

Em se tratando de *cyberpunk*, percebemos que ele segue a mesma confluência da ficção científica, com elementos bastante variados e com capacidade de se espalham pelas diversas mídias possíveis. Seus temas e personagens são constantemente trabalhados, pois, assim como não deixam de nutrir e atrair sua comunidade de fãs, é uma forma acessível de trabalhar temas inacessíveis pelo público. Nesta sessão vamos discutir como esse subgênero

é abordado nas mídias cinema e histórias em quadrinho, levando já em consideração nosso *corpus* de pesquisa. Como trabalhamos com filmes e quadrinhos pensados em duas realidades geográficas e culturais diferentes, vamos discutir como suas diferenças mais se aproximam do gênero do que se afastam, criando duas realidades de *cyberpunk*. A diferença de sete anos entre o lançamento de *Blade Runner* e *Tetsuo*, assim como “The Long Tomorrow” e o *Eroguro* não ocasionaram uma separação tão abrupta no entendimento dos dois filmes e dos temas abordados.

Em se tratando dos filmes, ambos abordam a ficção científica *cyberpunk* tendo o tema “corpo” como a discussão central. Também podemos perceber uma abordagem o futuro a partir de reflexões do presente. No caso de *Blade Runner* o tema “corpo” dos replicantes é margeado pelo caos populacional e informacional, que encontra uma âncora no mundo real a partir do aumento da presença de computadores pessoais nas residências americanas; *Tetsuo* ao apresentar a sua narrativa no presente embasa-se na característica do pensamento japonês para apresentar uma visão apocalíptica da chegada do século XXI.

Nosso principal questionamento sobre as obras reside em qual seria o ponto de conexão entre as duas produções, buscando entender como o *cyberpunk* trabalhado nas duas obras tem características distintas, apesar de trabalhar com um mesmo tema. A resposta talvez esteja nas culturas em que esses filmes foram produzidos e lançados, nas quais cada uma apresenta um modo peculiar de pensar a ficção científica, dentro de uma relação socioeconômica que já data há mais de 50 anos.

Estados Unidos e Japão compartilham informações, bens culturais e de consumo desde os anos de 1950, no qual, logo após a explosão da bomba atômica nas cidades de Hiroshima e Nagasaki, os governos americanos comprometeram-se a auxiliar os nipônicos em seu reerguimento financeiro e social. Esse processo conhecido como niponização ou japonização (BORGES, 2016), é caracterizado pela aderência cultural americana por parte dos japoneses. Principalmente na literatura e no cinema (MATTHEW, 2005) podemos acompanhar a absorção cultural americana pelos autores orientais. Ainda assim, essa aproximação com a cultura americana também chegou às revistas em quadrinhos, músicas, a moda, a pintura que foram influenciados massivamente pelo *american way of life* e isso ocasionou interessantes transformações culturais.

Essa adaptação cultural tornou o Japão um país peculiar, pois ao mesmo tempo que mantêm raízes fortes com suas tradições milenares, segue adicionando à essas tradições outras conexões nessa ideia de herança cultural. Não à toa, a sua capital Tóquio contrasta

tanto, com seus arranha-céus, a movimentação veloz de pessoas pelas ruas e o mercado financeiro trabalhando intensamente de um lado, e templos xintoístas e budistas incrustados em parques espalhados pela cidade, de outro.

Obter essa constatação é ter uma primeira pista do ponto de inflexão entre a ficção científica japonesa e a americana: na medida em que os japoneses prezam por seus ensinamentos mais antigos, até mesmo algo como o *cyberpunk*, produto natural da cultura do computador e pós-modernidade, pode sofrer alterações substanciais em sua compreensão, transformando-se em algo novo.

A cultura americana da década de 1980 marcou o fortalecimento do estilo americano de viver. Logo após a Guerra do Vietnã e a crise do petróleo de 1970, os próximos dez anos foram de transformação, evolução e divulgação de uma cultura do consumo e de mercado. Como uma forma de entender o mundo, a Ficção Científica aproveitava-se da fortuna crítica das épocas anteriores e buscava temas para trabalhar que saíssem das naves espaciais e da psiquê dos personagens. Com a transformação da sociedade, mudam-se também as formas narrativas dessa sociedade, e os autores precisavam desenvolver histórias que representassem esse momento. De fato, agora podemos constatar que eles conseguiram e conseguiram encontrar bem mais do que isso.

A década de 1980 foi o período dos *yuppies*, os jovens urbanos profissionais que com seus ternos de linho bem passado, cartões de visita prontamente dispostos no bolso, cabelo com gel e alinhados, saíam para seus expedientes em *Wall Street*, o coração financeiro dos Estados Unidos. Os computadores pessoais e a internet também despontavam nessa época como importantes ferramentas para a humanidade, engatinhando nos conceitos que, posteriormente, seriam suas marcas registradas: o de inteligência coletiva (LÉVY, 1997) e o de ágora pública (CASTELLS, 2003).

Realizado esse passeio histórico, percebemos que tais fatores são tão marcantes para a década que a representam e formam as narrativas do seu período. É difícil encontrar uma obra que não trabalhasse alguns desses paradigmas, pois faziam parte do cotidiano das pessoas. Eles também foram a base para a fundação do movimento *cyberpunk* nos Estados Unidos como, primeiramente, um subgênero literário de ficção científica, mas que espalhou seu pensamento por diversas formas de arte, do cinema à moda, da música à política.

Do outro lado do mundo, os japoneses, em meio a japonização, pensavam e viviam de uma forma completamente diferente e, por conseguinte, suas narrativas também eram construídas de maneira diferente. Um ponto notório entre americanos e japoneses está em

relação à característica japonesa de pensar o mundo. Os orientais pensam o mundo como um ciclo, um tempo em que tudo que se renova e retorna para seu ponto inicial eternamente. Essa percepção ocasiona o que Kato (2012) chama de narrativa no “aqui-agora”, na qual o tempo presente e o espaço local de existência do indivíduo são sempre realçados em relação a uma narrativa que se desenrola para o futuro ou para o passado.

É dessa forma que acreditamos que a ficção científica *cyberpunk* japonesa não apresenta os cenários futuristas de maneira deslocada de uma situação temporal do presente. Em *Tetsuo*, por exemplo, Tsukamoto faz com que os personagens não ajam em relação a acontecimentos que possam vir a acontecer de suas ações. Seu pensamento está ligado à ação no presente, no ato de feitura e no exato local onde ela está acontecendo. Essa diferença é bastante relevante se pensarmos que as produções de ficção científica americanas denotam uma distopia, um futuro onde um modelo de sociedade não foi bem sucedido. Em *Blade Runner* é assim: a Los Angeles de 2019 não reserva o melhor dos cenários para os seres humanos que vivem oprimidos por arranha-céus infinitos. Se aqui temos o *high tech, low life*, no Japão temos o *low tech, low life*.

Como exemplo, selecionamos, além de *Tetsuo* que estudamos neste trabalho, algumas obras conhecidas pelos fãs, como *Akira*, *Ghost in the Shell*, *Alita*, *Serial Experiments Lain*, *Ergo Proxy*. Essas produções japonesas discutem o *cyberpunk* a partir de objetos diferentes, mas têm em comum a presentificação e a utilização do espaço local com uma forma de apresentação de suas narrativas. Passado e futuro não são relevantes aqui, mas sim o momento atual em que as histórias acontecem. Suas histórias também abordam com frequência o cenário pós-apocalíptico de uma civilização que chegou a esse estágio por problemas próprios. Objetos, cenários abandonados, localidades vazias ou superpopulosas. Essa é uma visão japonesa.

Outros exemplos destacados por nós são *Matrix*, *13º Andar*, *Johny Mnemonic*, *Mr. Robot*, *Anon*, *Black Mirror* e *Blade Runner*, agora enquanto produções americanas que também discutem o *cyberpunk* a partir de objetos diferentes, mas encontram um ponto de contato no personagem central das histórias. Todos têm na figura do *hacker* que assume o papel de messias ou a de detetive o personagem essencial do *cyberpunk* desenvolvimento da história. Neo está em sua luta pela salvação do ciberespaço contaminado pelo vírus Smith, ou Johny Mnemonic burlando a segurança de senhas com a mente, ou ainda, os detetives Sal — *Anon* — e Deckard — *Blade Runner* — desvendando pistas, seja com uma tecnologia avançada invasiva no corpo, seja com modelos tradicionais de investigação à la *film noir*.

Após esses exemplos, é possível perceber que tanto o *cyberpunk* dos Estados Unidos quanto o do Japão têm consigo a força de se apropriarem de outros textos na construção de suas obras. Isso quer dizer que conceitos trabalhados em uma obra primeiramente, depois são trabalhadas em outras e esse movimento continua a evoluir. Esse movimento de apropriação é o que defendemos ser a base de discussão do tema “corpo” em *Blade Runner* e “The Long Tomorrow”, e em *Tetsuo* e na estética do *Ero-guro*.

Como um palimpsesto, no qual toda obra que é derivada de outra obra anterior, por transformação ou por imitação (GENETTE, 2006), notamos que essa dinâmica tinha era recorrente nas obras não só no cinema, como também nos quadrinhos. Aliás, esses são exemplos importantes nesse processo, pois conseguem usar temas de outras histórias para contar as histórias do seu próprio jeito, em quadros e páginas. Seria possível, então, confirmar a máxima de que nada se cria, tudo se copia?

Levando em consideração essa dinâmica, entende-se que o fator de diferenciação das produções está na especificidade de cada meio, o que também é trabalhado por Genette, como dos fatores importantes de se analisar na hora de se estudar essas obras apropriadas. Traduzindo: em cada sistema que a obra é apresentada, ela não será a mesma coisa que chegou ali, pois já comporta novas formas de expressão e novas maneiras de nos fazer interpretá-la. O famoso dilema do livro ser melhor do que o filme acaba sendo refutado quando passamos a pensar a partir dessa perspectiva da tradução.

Com isso, podemos afirmar que as diferenças entre os *cyberpunks* apresentadas anteriormente são o reflexo dessa tentativa de apropriação realizada tanto nos Estados Unidos quanto no Japão. Uma maneira de trabalhar suas características próprias, baseando-se em algo que seja comum às suas culturas e que representem sua forma de pensar. É dessa forma que a relação do *cyberpunk* com o corpo é construída, levando em consideração as formas de pensar sobre esse tema característico de cada cultura e transpondo essas ideias para a mídia que lhe interessa.

3.4 A relação do cyberpunk com o corpo

O tema “corpo” não é nosso ponto de discussão à toa, acreditamos que na ficção científica *cyberpunk* ela faz parte das discussões mais pertinentes, pois é no corpo que ficam inscritas todas as relações do ser humano com o ambiente ao redor, onde ocorrem as mutações e melhorias tão marcantes nesse tipo de ficção. As transformações corporais resgatam o axioma *high tech low life*, no qual a vida sofre os impactos da técnica e propõem

uma compreensão: ao invés de *low life*, pensamos em *low body*, dando explicitamente a demonstração da derrocada e extirpação do corpo humano.

Pretendemos, então, ir do geral ao específico neste tópico, abordando o tema “corpo” e suas representações a partir de um estado da arte focado na sua interpretação pela ficção científica. É caro a nosso trabalho entender as formas de interpretação desse corpo pelos Estados Unidos e pelo Japão, para isso, partimos do pressuposto de que a representação do corpo está imerso em uma cultura, e é dela que surgem as suas principais interpretações e que, por conseguinte, permeiam os produtos que delas fazem parte..

Dessa forma, abordamos o tema “corpo” enquanto um processo, ou seja, uma construção fragmentada de partes que recebe combinações de diversos caminhos. Não procuramos esgotar essa discussão, tampouco realizar uma arqueologia do corpo. Na verdade, focamos sua atuação no *cyberpunk* para pensá-lo a partir de novas interpretações e, quando necessário, conectá-lo a outros contextos e possibilitando uma multidisciplinaridade de saberes.

Iniciamos nossas considerações corporais com Le Breton (2013), que pensa a invenção do corpo moderno a partir de suas refrações. Ou seja, ao isolar esse corpo do homem, ele mesmo torna-se abjeto nas interações diárias; torna-se apenas mais uma coisa. Novamente é possível perceber que o aspecto gregário que o corpo tem com a cultura, sendo moldado e tornando-se em algo.

Mas, segundo o autor, isso não foi um acontecimento que sempre existiu. Vesálio, pai da anatomia moderna, fez com que o discurso medicalizado do corpo humano separasse um entendimento solidário do ser humano, como portador e usuário de seu corpo. O corpo não fazia mais parte do ser humano, ele tornara-se um objeto. “Os anatomistas antes de Descartes e da filosofia mecanicista fundam um dualismo que é central na modernidade e não apenas na medicina, aquele que distingue, por um lado, o homem, por outro, seu corpo.” (LE BRETON, 2013, p.18)

Por conseguinte, Descartes com seu *cogito ergo sum* retira a inteligência do corpo humano. A carne seria apenas carne, uma capa para instâncias superiores desenvolverem o pensamento. Como afirma o autor: “A seus olhos, o corpo não passa do invólucro mecânico de uma presença; no limite poderia ser intercambiável, pois a essência do homem reside, em primeiro lugar, no *cogito*” (LE BRETON, 2013, p.18).

Soma-se tudo isso à moderna biotecnologia em que visualizamos o privilégio do “mecanismo corporal”, ou, em outras palavras, a transformação do corpo em um ente

modular que aceita a inserção e a retirada de partes quando bem entender. Dessa forma, já não faz sentido ter o corpo como uma última fronteira de algo que está além, pois se ele é modular pode ser retirado da equação. Ainda assim, instâncias naturais continuam sendo um empecilho para esse avanço desenfreado, já que ainda não é possível impedir a morte (ROTHBLATT, 2016; BOSTROM, 2018), que ainda é um empecilho relevante, mas que já encontra-se sendo estudada e analisada para ser ultrapassada. Não é à toa que acompanhamos o avanço da tecnociência, no qual

a carne do homem presta-se a estorvos, como se fosse necessário decair de uma realidade tão pouco gloriosa. A metáfora mecânica ressoa como uma reparação para conferir ao corpo uma dignidade que não poderia ter caso permanecesse simplesmente um organismo (LE BRETON, 2013, p.19).

Essa metáfora mecânica ressaltada por Le Breton é utilizada em demasia pelo cenário artístico contemporâneo, como afirma Santaella, seja no Brasil quanto no mundo. Estudiosos e leigos voltam suas atenções para as transformações que o corpo humano vem sofrendo com o auxílio de uma tecnociência cada vez mais invasiva e onipresente. Segundo a autora, “o corpo humano se tornou problemático e as inquietações sobre uma possível nova antropomorfia tem estado no centro dos questionamentos sobre o que é ser humano na entrada do século XXI” (SANTAELLA, 2003, p.181).

Em suas discussões, Santaella opta por chamar essa forma de corpo problemático e que inquirir ajuda da tecnologia digital como “biocibernético” (SANTAELLA, 2003), no qual sua relação não pode mais ser desconectada das tecnologias “fruto de sua crescente ramificação em variados sistemas de extensões tecnológicas” (SANTAELLA, 2003, p.182). Haja vista sua discussão no campo acadêmico, esse corpo híbrido torna-se recorrente nas obras de ficção científica enquanto uma possibilidade de representação atual do corpo.

Podemos encontrar um motivo para essa recorrência na discussão apresentada por Tomas (1996 *apud* SANTAELLA, 2003, p.182) que, ao pensar a história humana a partir de eras tecnológicas, afirma que podemos encontrar um tipo de desenvolvimento e entendimento do corpo humano em quatro estágios da relação do ser humano com as máquinas no ocidente (desde a era mítica, passando pela dos relógios, da máquina a vapor e, por fim, chegando na era da comunicação e do controle). Citando a autora:

o corpo como uma figura de barro maleável e mágica; o corpo como um mecanismo de relojoaria; o corpo como um glorioso motor de aquecimento, queimando algum tipo de combustível em vez de glicogênio dos músculos humanos (SANTAELLA, 2003, p.182).

O que inferimos a partir da citação é que essa evolução de interpretação do corpo está dentro de um processo natural de evolução, ou seja, no momento em que as transformações acontecem na sociedade e os avanços tecnológicos marcam novas formas de se relacionar com a técnica, as narrativas apropriam esses discursos e constroem novas interpretações para suas obras. Na contemporaneidade, o corpo é concebido como um sistema eletrônico, organizado a partir da maior quantidade possível de informações, no qual os “sistemas de informações integradas, ou de suas interações, que englobam seres vivos ou máquinas apreendidas em seus comportamentos e nas mensagens trocadas” (LE BRETON, 2013, p. 183).

Em relação a esse caráter informacional do corpo, o referido autor desenvolve seu pensamento a partir da concepção de que atualmente os organismos vivos são assim apenas devido à relação entre informação e mecanismos internos fisiológicos responsáveis pela manutenção de sua vida.

Encontra-se uma semelhança fundamental entre o sistema nervoso e as máquinas eletrônicas exatamente no fato de que suas decisões são tomadas no passado (...). Da mesma forma que o organismo vivo, a máquina pode ser considerada como um dispositivo que parece resistir, local e temporariamente, à tendência geral ao aumento da entropia. Por sua capacidade de tomar decisões, pode produzir ao seu redor uma área da organização em um mundo cuja tendência geral é desorganizar-se (WIENER, 1971, pp. 90-91 *apud* LE BRETON, 2013, p.182).

Dessa forma, a vida começa a ser entendida a partir do paradigma informacional, e enquanto informação os processos biológicos interpretados passam a a engrenagens de uma “máquina humana” capaz de gerar *feedbacks*, mensagens e ruídos, como processos automáticos, assim como um amontoado de ferro e metal. A lógica do hardware e software, como diz Santaella, altera nossa forma de enxergar o corpo e sua relação com o ambiente: “passou-se para a visão da vida como uma questão de *hardware*, de padrões de organização cuja lógica operacional era coextensiva a vários tipos de organismos e até mesmo aos sistemas maquínicos” (SANTAELLA, 2003, p.183).

É sobre a “égide do domínio de si” (LE BRETON, 2013, p.30) que o sujeito se relaciona com seu corpo. Em outras palavras, é quando o sujeito passa a entender o seu corpo como um ente possível de realizações no ambiente que ele percebe sua individualidade como possível. É por isso que o corpo humano tende a ser entendido simbolicamente em qualquer cultura que esteja: é através dele que os signos interagem com as características individuais e abre a possibilidade de que o sujeito possa, já aí, alterar o corpo como bem entender.

A colocação em signo perseguida por todas as sociedades de acordo com seus usos culturais aqui se torna uma encenação deliberada de si com inúmeras variações individuais e sociais, que fazem do corpo um material a ser lavrado segundo as orientações de um momento (LE BRETON, 2013, p.31).

Se realizarmos uma rápida rememoração da Cibernética e de estarmos em sua 2ª fase, ocasiona uma perspectiva ainda mais centrada na compreensão do corpo humano como um composto de informação. Com o observador também levando em consideração enquanto um sistema de observação, a relação dos sujeitos com seus corpos muda, na medida em que os fatores externos atuam nos fatores internos e o sujeito acaba perdendo sua individualidade nessa espécie de homeostase ambiental. Não por menos, Santaella (2003) afirma que o mundo e o sujeito agora integram uma relação sistêmica e regulam-se a partir daquilo que é visto pelo observador. Sem dúvida, essa interpretação cibernética coloca o corpo na condição de reter as informações sígnicas do mundo e dessa forma transformar-se em uma verdadeira colcha de significados vividos.

A partir dessa condição de *autopoiesis*, onde o ser humano cria a si próprio, que no mundo contemporâneo encontramos uma crença crescente na capacidade do corpo ser construído e transformado em algo novo. Temos nesse rol de alterações invasões práticas ao corpo as cirurgias plásticas, as mudanças físicas através de exercícios físicos constantes e, de maneira mais explícita, a incorporação de dispositivos maquínicos na própria carne, dando vasão aos ciborgues.

Em nossos estudos, percebemos que a concepção híbrida do corpo é um dos temas principais do *cyberpunk*, assim como a presença dos *hackers*, as inteligências artificiais e andróides, as grandes corporações e sua relação com as cidades, as próprias cidades e seus níveis sociais e os ciborgues. As interpretações do tema “corpo” nesse subgênero são recorrentes em apontar para esse hibridismo entre a carne e as máquinas.

O que vemos surgir é um corpo como mutação, produzido pelas regras de estetização geral da sociedade pós-industrial e por processos de singularização que falam ora da busca da perfeição por intermédio da disciplina absoluta e do controle (body building, cosméticas, dietéticas), da paixão pelo esforço (maratonas, joggings) e pelo risco (esportes radicais), ora das transformações e dos lugares das fabulações aberrantes, tais como body modification, body art etc., afinal o corpo também é um fazer valor. Sem deixar de ser o espetáculo (TUCHERMAN, 2006, p.86).

A classificação das realidades dos corpos biocibernéticos proposto por Santaella (TABELA 1), demonstra uma perspectiva ampla de como o corpo está sendo encarado diante das mudanças recorrentes a que vem sofrendo.

Tabela 1 – Realidades dos corpos biocibernéticos

Corpo remodelado	Tem como objetivo a “manipulação estética da superfície do corpo” através de aprimoramentos físicos. Alterações físicas profundas que modelam os corpos, como o fisiculturismo, as cirurgias plásticas, os implantes de joias ou alterações corporais estéticas estão caracterizados aqui.
Corpo protético	Nas palavras da autora, aqui estão o corpo ciborgue, o corpo híbrido e expandido através das próteses, as quais visam substituir ou ampliar as funções orgânicas do ser humano. Ao ter sua funcionalidade interna alterada, o ser humano passa a se perguntar qual a utilidade do corpo como meio de relação com o outro indivíduo.
Corpo esquadrinhado	O corpo colocado sob a vigilância das máquinas para diagnóstico médico. Podemos completar essa questão a partir de uma perspectiva foucaultiana (FOUCAULT, 2014) do corpo onde o poder atua de forma a esquadrinhar sua subjetividade e criando corpos dóceis e organizados.
Corpo plugado	Ciborgues interfaceados no ciberespaço. Usuários que se movem no ciberespaço enquanto seus corpos ficam plugados no computador para entrada e saída de fluxos de informações.
Corpo simulado	Corpo informatizado, corpo feito de algoritmos, de tiras de números, desencarnado. Corpos numéricos imaginarizados em pura informação. É a realidade em que vivemos no presente da escrita deste trabalho.
Corpo digitalizado	Representação tridimensional do corpo, onde o mesmo é representado acurado de forma anatômica e detalhadamente. É o corpo literal e biológico com suas partes transpostas para um arquivo em visualização.
Corpo molecular	Corpo oriundo a partir do projeto genoma humano, onde o material genético é manipulado; pode se desenvolver desde a clonagem humana até a codificação total do DNA do paciente.

Fonte: Santaella (2003).

No corpo biocibernético, “o invisível é muito mais importante do que o visível” (SANTAELLA, 2003, p.272) pois com os processos biológicos encarados como processos informativos, todas as ações acontecem fora do campo de visão normal de um ser humano. Isso é fruto da evolução do nosso corpo humano, reconfigurado a partir da relação invasiva e cotidiana com os aparelhos tecnológicos. Ressalta a autora:

Na passagem do século XX para o século XXI, a reconfiguração do corpo humano na sua fusão tecnológica e extensões biomaquínicas está criando a natureza híbrida de um organismo protético ciber que está instaurando uma nova forma de relação ou continuidade eletromagnética entre o ser humano e o espaço através das máquinas (SANTAELLA, 2003, p.272).

Até o momento, tudo indica que o corpo está caminhando para uma mudança evolutiva definitiva em que a hibridação alcançará os processos invisíveis e tudo será informação interna ao corpo humano. Kanton (2002) ressalta justamente isso ao descrever como um novo ser humano está surgindo, com o corpo humano tentando se adaptar às interações com as novas tecnologias digitais e necessitando não ficar atrás de um desejo contínuo de descorporificação apresentado pela arte e pela mídia, como algo saudável e possível em pouco tempo.

O corpo passou a ser grande palco ou a grande tela de expressão, materializando comentários sobre sexo, morte, religião, decadência e espiritualidade. Sua memória torna-se um bem valioso e incomensurável de riquezas afetivas que o artista oferece ao espectador como a cumplicidade e a intimidade de quem abre um diário. Esse corpo é um corpo mutante, virtualizado, simulacro das descobertas da ciência, da solidão que assola a vida urbana, do clichê e da réplica, do sentido que se instaura de sua própria ausência, nos excessos de informação que se espalham pelos espaços informatizados do mundo pós-industrial. (KANTON, 2002, p. 226 *apud* SANTAELLA, 2003, p.274)

Essa espécie de corpo parceiro, como afirma Le Breton, faz com que hoje ele se imponha como um lugar de predileção do discurso social. “A individualização crescente de nossas sociedades ocidentais modificou em profundidade a atitude coletiva em respeito a ele” (LE BRETON, 2013, p. 53). O que nos faz refletir, então: ao mesmo tempo em que a carcaça do homem é enunciada em meio ao discurso, há um caráter e uma tendência a ocultá-la ou substituí-la pelos dados.

Já não basta apenas entender o corpo e saber seu funcionamento; agora é necessário tirar algum proveito desse corpo ou então descartá-lo. Esse proveito advém da informatização de seus processos que formam o que antes era conhecido como o corpo do humano. Outra realidade corporal trabalhada por Le Breton (2013) é o corpo supranumerário, um corpo que é mais, é um excesso para o seu próprio portador. Excesso, pois é entrave para os avanços tecnológicos que não conseguem aderir a sua pele. É atrasado, pois não acompanha em tempo hábil a evolução necessária para ser um novo corpo ou manter sua relevância diante daqueles que não o acham supérfluo.

Ainda é possível separar o corpo das máquinas ou sua compreensão e idealização estão intrinsecamente ligadas a esses processos técnicos? Para Le Breton (2013), se a cada momento o indivíduo tem a capacidade de interpretar o contexto externo, é porque utiliza o seu corpo como uma interface dessa relação. Mesmo que no nível de vocabulário já estejamos falando das máquinas como adjetivos humanizados, tais quais vírus, e dos seres humanos como máquinas, *mindset*, *software*, *bios*, o corpo humano ainda se projeta sobre o mundo.

De fato, de algumas décadas para cá, cada vez mais o humano passou a ser definido em relação aos sistemas cibernéticos - computadores, organismos engenheirados biogeneticamente, ecossistemas, sistemas espertos, robôs, andróides e *ciborgs* - todos eles evocando formas perturbadoras de ambivalência (...) o que está mudando hoje é o modo como os processos clássicos de mecanização da vida estão cedendo terreno para uma nova e sem precedentes vitalização da máquina. Seres humanos e máquinas estão se aliando não apenas porque os seres humanos estão convivendo, interagindo e se integrando às máquinas, mas muito mais porque elas, as máquinas, estão ficando cada vez mais parecidas com os humanos (SANTAELLA, 2003, p.303).

Essa atitude, no entanto, é criticada por Le Breton quando este aborda essa espécie de si informático como um vocabulário que penetra as formas de explicar o homem e seu corpo. “Apagam-se as fronteiras entre a carne do homem e o poder da máquina, entre os processos mentais e técnicos” (LE BRETON, 2013, p. 154). Quanto mais a informática torna-se o léxico das relações entre os homens, mais há um desenvolvimento de identidade que desconstrói as fronteiras entre o homem e seu corpo, mecanizando-o.

Quando se considera o homem uma máquina e o computador um cérebro, os limites tornam-se tênues, e não é mais ilegítimo considerar que o computador está vivo e põe no mundo criaturas totalmente dignas da condição de vivos. (LE BRETON, 2013, p.156)

No fim, o que se está tentando fazer é dar adeus ao corpo, uma busca ocidental para lidar com esse receptáculo. O excerto a seguir é longo, porém, resume de forma profunda como essa visão está alterando até mesmo os produtos culturais:

O corpo não é mais apenas, em nossas sociedades contemporâneas, a determinação de uma identidade intangível, a encarnação irredutível do sujeito, o *ser-no-mundo*, mas uma construção, uma instância de conexão, um terminal, um objeto transitório e manipulável suscetível de muitos emparelhamentos. Deixou de ser identidade de si, destino da pessoa, para se tornar um *kit*, uma soma de partes eventualmente destacáveis à disposição de um indivíduo apreendido em uma manipulação de si e para quem justamente o corpo é a peça principal da afirmação pessoal. Hoje o corpo constitui um *alter ego*, um duplo, um outro em si mesmo, mas disponível a todas as modificações, prova radical e modulável da existência pessoal e exibição de uma identidade escolhida provisória ou duravelmente (LE BRETON, 2013, p.28).

Quando falamos que os conteúdos audiovisuais, a literatura e as histórias em quadrinhos contam com a mídia para difundir suas informações, não se tem em mente a potência escondida que tais produções contam junto ao seu público. Decerto que essa é uma característica da indústria cultural, como pensaram Adorno e Horkheimer (1985) em texto de 1944, ao pontuar que as obras culturais haviam se tornado produtos e, por conseguinte, seguiam o sistema fabril de produção e difusão. Dessa forma, há uma confluência de fatores para que esses temas passem a ser abordados pelas produções, dentro da indústria cultural.

O espírito do tempo tem a capacidade de influenciar que as temáticas e as formas de pensar se adequem à maioria das pessoas. Isso significa que temas retratados com maior incidência e que fazem girar a roda da indústria continuarão a ser retratados, aumentando seus canais de difusão. Assim, há um caráter utilitarista inerente às produções e isso se dá no bem-estar ocasionado para uma maioria, o que faz persistir um procedimento ou rotina. Se as obras seguem proporcionando isso para a maioria dos espectadores, elas não irão diminuir; pelo contrário, irão se expandir.

Pensando também naquilo que Jenkins (2009) chama de grupo de fãs, ou *fandom*, após realizadas e divulgadas para os espectadores, a obra deixa de ser dos criadores e passa a compor um rol de discussões dentro de um grupo de fãs, o que cria uma verdadeira fortuna crítica amadora do objeto. Foi dessa forma que, de acordo com Sammon (2018), o filme *Blade Runner* tornou-se a obra cultuada e com sentidos até diferentes daqueles pensados pelo diretor Ridley Scott.

Essas discussões de fãs juntam-se às críticas e estudos acadêmicos, e reverberam os temas que encontramos na ficção científica *cyberpunk*, em que encontramos um trabalho com os corpos híbridos, uma “oposição organismo versus máquina” (SLUSSER, 1992 *apud* AMARAL, 2006, p. 55), no qual causam estranhamento aqueles seres humanos que não realizam alguma transformação em suas capas orgânicas, como demonstra Amaral:

Em uma sociedade – assim descrita pelos autores – que estimula as transformações corporais, seja pelas drogas sintéticas, pelas cirurgias plásticas, pelos piercings e tatuagens, pela engenharia genética ou pelos implantes de lentes reflexivas, garras ou músculos de metal, esses seres fazem parte do cenário urbano e quem causa o estranhamento são os humanos em sua falta de extensões (AMARAL, 2006, p.56).

Istvan Csicsery-Ronay Jr (2008, p.11) afirma que a ludicidade dos filmes de ficção científica é uma forma de reservá-los num grupo à parte dos livros ou dos quadrinhos, por exemplo, pela ênfase na percepção e reflexão de uma realidade que está alheia às reflexões do grande público. Tomemos como exemplo os filmes *Blade Runner* e *Tetsuo*: todos apresentam diversas características trabalhadas pelos pensadores do subgênero. *Blade Runner* trabalha o corpo dos replicantes em antagonismo ao ser humano e como esse se relaciona com estas máquinas. Em *Tetsuo*, a evolução do corpo humano é o centro da discussão, tendo como princípio a transformação do corpo em partes de metal e, posteriormente, no próprio metal.

Dessa forma, faz parte do desenvolvimento das obras de ficção científica construir histórias que passam um discurso de reforço do que se está estudando no mundo real e que,

ao mesmo tempo, seja possível realizar uma extrapolação desses conceitos. Tucherman destaca que esse movimento trata-se de uma dupla envergadura, presente nas mais sofisticadas narrativas de ficção científica: “de um lado questiona o efeito do poder tecnológico e das estruturas do artifício sobre todos nós e do outro celebra o cinema de ficção científica e o fascínio que ele exerce” (TUCHERMAN, 2006, p.85).

Ademais, isso não fica restrito ao cinema pois as histórias em quadrinhos são meios de comunicação em que a ficção científica consegue passar a sua mensagem. A HQ “The Long Tomorrow” (1977) narra a história de um detetive em busca de alienígenas infiltrados entre os seres humanos e, além de representar uma cidade tradicional do subgênero *cyberpunk*, consegue trabalhar temas relacionados ao corpo, como sua transformação e a descorporificação enquanto primazia do ser humano na sociedade e a transformação do corpo humano para seu progresso e eficácia.

Sobre isso, Hauskeller, Philbeck e Carbonell (2015), ressaltam que dentro de uma perspectiva prometeica da tecnociência, os indivíduos mantinham uma relação de medo e respeito para com as tecnologias e o seu próprio ser. Porém, com os avanços das pesquisas e das técnicas, ultrapassa-se um paradigma - agora fáustico - e o receio diante das conquistas tecnológicas deu lugar a uma constante busca pela superação de limites tanto físicos quanto biológicos. O ser humano perde o receio de alterar a si através da técnica. Essa relação onde as instâncias do homem começam a ser invadidas por rotinas técnicas, está transformando a imagem particular do ser humano, o que abre novas e estranhas possibilidades de evolução da espécie.

Especificamente no cinema, a importância de se abordar tais temáticas é justamente uma forma de aprendermos sobre nós mesmos, na medida em que nossas indagações são representadas através dos personagens e passamos a nos identificar com os questionamentos. O inerente impacto que essas produções causam sobre nós e a responsabilidade que emerge dessas representações ao longo de nossa vida devem ser levadas em consideração.

A FC nas telas nos permite brincar com nossos possíveis egos. Ao mesmo tempo, no entanto, também exige uma resposta séria, porque o que ela brinca, o que ela representa, é o que nossas próprias vidas podem um dia se tornar, e isso acontece no momento em que todos estamos plenamente conscientes que as coisas estão mudando rapidamente e que mudanças mais drásticas provavelmente ocorrerão durante a nossa vida, afetando o que somos, como pensamos em nós mesmos e como nos olhamos. (HAUSKELLER, PHILBECK E CARBONELL, 2015, p.4, tradução nossa⁹.)

⁹ Do original: “Screened SF allows us to play with our possible selves. At the same time, however, it also demands a serious response, because what it plays with, what it enacts, is what our own lives might one day turn out to be, and it does so at a time when we are all fully aware that things are changing quickly, and that

É por esse motivo que acreditamos que a discussão sobre o tema “corpo” dentro do *cyberpunk* é tão importante: com o passar dos anos, veremos cada vez mais interferências na carne e, enquanto ela continuar sendo a última barreira a ser transposta para assimilar a humanidade à técnica robótica, é necessário entender como as produções estão nos apresentando essas informações.

Neste quadro científico atual inscrevem-se campos de problematização da vida e do corpo que produzem novas lógicas metafóricas com base em perspectivas geradas na biologia e na informática, que se fazem ver com clareza no cinema: há um novo tipo de anatomia para o humano e uma nova anatomia cinematográfica que explora os diferentes níveis do artificial, por um lado, além de possibilidades do digital por outro, fazendo advir estéticas e efeitos novos (TUCHERMAN, 2006, pp. 85-6).

Como lemos em Han (2015), a proeminência do cansaço na sociedade moderna diante da busca de padrões corporais, e até subjetivos, de difícil alcance, pode demonstrar que, talvez, os benefícios apresentados por essa dinâmica de fragmentação corporal cheguem à maioria das pessoas e, assim, proporcione mais perdas do que ganhos.

Com todo o exposto, percebemos que já vivemos a era do transhumanismo, onde os seres humanos realizam modificações para tornarem-se humanos aprimorados. Apesar de pouco representado nos cinemas, nos quadrinhos e nas artes em geral, o transhumanismo também conta com uma presença na difusão de seus temas. Filmes como *Sem Limites* (2011), *Lucy* (2014), *Avatar* (2010), *Equilibrium* (2002) e clássicos da literatura como *Admirável Mundo Novo*, de 1932, têm, na busca de eficácia e do progresso com a modificação dos corpos, a manutenção da humanidade e a criação de corpos mais adaptados. Ambos abordam a ingestão, supressão ou administração de algum medicamento ou complemento corporal externo que aumenta as capacidades humanas. Em *Lucy*, por exemplo, a protagonista da história, após entrar em contato com uma droga capaz de aumentar substancialmente as sinapses neurais, desenvolve a capacidade de utilizar 100% de seu cérebro.

Em contrapartida, no Oriente, mais precisamente no Japão, percebemos que é o pós-humanismo que retêm maior atenção do que o transhumanismo, o que é refletido diretamente nas obras de mangás ou animes criados em solo japonês. *Tetsuo* é uma obra pós-humanista ao narrar a transformação de um homem em metal. Os outros dois filmes da trilogia apesar de contar histórias distintas, também têm em comum esse processo de transformação.

more drastic changes are likely to occur during our own lifetime, affecting what we are, how we think of ourselves and how we look at each other.” (HAUSKELLER, PHILBECK E CARBONELL, 2015, p.4).

O movimento *ero-guro-nansensu*, que se propõe a relacionar o erótico com o grotesco, também pode se colocar como parte de uma empreitada pós-humanista. Pelo processo de mutação dos corpos que é proposto, não se tem em mente apenas modificar, mas sim proporcionar prazer para que, posteriormente, esse prazer passe da eficácia para um novo paradigma. Assim, enquanto o grotesco pode macular uma estética limpa e acética, o erótico trabalha com a representação extrema do progresso que a dor pode gerar ao ser humano. Corpos mutilados, disformes ou em processo de transformação entrando em contato com corpos normais em relações sexuais, constroem metáforas tanto de novos organismos quanto de otimismo de um povo sem preconceitos. São dinâmicas aparecem constantemente no primeiro *Tetsuo*.

Porém, nos parece que os corpos na interpretação japonesa ganham uma conotação não apenas de mistério, em contrapartida ao Ocidente, que os esquadrinha e entende cada parte, mas também de abertura, como uma possibilidade real de conexão com os outros corpos. Essa reflexão liga-se bastante ao anime *Evangelion* (1995), que trabalha essa relação corporal japonesa através das metáforas dos robôs gigantes, como acompanhamos na figura 8.

Figura 8 - Shinji Ikari conecta-se neurologicamente ao robô gigante Eva 01 para realizar comandos pelo controle da mente.



Fonte: Evangelion (1995)

Podemos citar outras obras pós-humanistas japonesas relevantes como *Akira*, *Parasite* ou *Tokyo Ghoul*. Em comum em todas essas obras temos a apresentação da característica pós-humanista mais corriqueira: o inicial aprimoramento do corpo humano através da técnica, para sua posterior substituição. A tecnociência que atua nos protagonistas das obras tem um caráter de transição entre prometeico e fáustico, por isso, encontrando no corpo uma barreira a ser eliminada para a chegada ao pós-humano.

É dessa forma que acreditamos que as narrativas comuns à ficção científica *cyberpunk* à partir do tema “corpo” utilizam-se da apropriação de temas para trabalhar em duas perspectivas: a do transhumanismo, uma relação do corpos transhumano através do melhoramento, e a do pós-humanismo, a relação do corpo pós-humano sendo desconstruído. No *cyberpunk*, a tecnologia ao mesmo tempo que permite avanços imensuráveis para os seres humanos, coloca todos sobre controle, pois as relações sociais acabam deterioradas. Assim, a técnica funciona como uma arma contra os próprios criadores dela, e essa revolta faz parte do subgênero tanto nos livros quanto no mundo real.

4 APROPRIAÇÃO, CORPO E CYBERPUNK

Os filmes e as histórias em quadrinhos tornaram-se um importante campo de incidência dos assuntos da contemporaneidade. Na busca de compreender como um tema pode ser ressignificado nas obras e entre as obras, Julie Sanders, ao discutir sobre o conceito de apropriação, afirma que as obras têm em si excertos de outras obras, porém, diferente da adaptação, essas obras utilizam as ideias de algo anterior para originar uma nova ideia, ou atuam nas lacunas que a obra original possa ter deixado.

Defendemos nesse trabalho que tanto o cinema quanto as histórias em quadrinhos se apropriam de obras anteriores como o resultado dos desdobramentos das temáticas originais que atuam suplementando ou criando uma outra obra, proporcionando o aparecimento de conteúdos novos. Partimos da significação desse conceito e de sua inserção nos estudos da tradução, para desenvolver nossa ideia de a apropriação ser uma base teórica quando falamos do tema “corpo” no *cyberpunk*.

A partir disso, realizamos um percurso de reflexões à respeito dos pontos convergentes entre as quatro obras de nosso *corpus*: primeiramente, procuramos demonstrar as características de um *cyberpunk* americano através do corpo transhumano, demonstrando como o processo de apropriação se dá entre “The Long Tomorrow” e *Blade Runner*; posteriormente, demonstrando as características de um *cyberpunk* japonês através do corpo pós-humano, discutimos o processo de apropriação entre o estilo *ero-guro-nansensu* e dos mangás e o filme *Tetsuo*.

4.1 Estudos sobre apropriação

Para que possamos entender qual o mecanismo de construção que interfere em nosso *corpus*, precisamos nos perguntar: Quando autores se apropriam de um conteúdo para criar algo, qual resultado querem alcançar? À primeira vista, seguir por esse caminho é tomar para si um assunto construindo outro novo. Como vamos perceber ao longo da leitura, o conceito de apropriação aproxima-se tanto do de adaptação, quanto o de intertextualidade. Sobre isso, Vieira (2010) afirma que “uma obra pode estabelecer ou não relações mais ou menos explícitas com uma determinada fonte (2010, p.2). Essa linha de raciocínio é seguida por Villa Forte (2019, p.20) ao dizer que apropriar-se de um assunto é “o ato de utilizar algo produzido por outra pessoa, com a finalidade de propor, expor, apresentar, [...]”.

A partir dessas ideias iniciais, trabalhamos o conceito de apropriação enquanto processo de criação intrinsecamente ligado à construção de obras novas a partir de conteúdos presentes em uma obra inicial. Essa tomada do primeiro objeto em outro, proporciona a criação de um objeto novo, que pode ser apresentado com um novo sentido. Dessa forma, “a decisão de reinterpretar é sobretudo influenciada pelo engajamento político, ético ou ideológico do escritor, diretor ou performer que se compromete a adaptar um texto.” (VIEIRA,2010, p.3). Isso demonstra que o cenário cultural em que o autor está inserido tende a influenciar os rumos que uma obra apropriada chega ao público.

Na definição do dicionário Michaelis On-line, apropriação é compreendido como “o ato ou efeito de apropriar(-se); ação de apoderar-se de algo, legal ou ilegalmente” (APROPRIAÇÃO, 2020). Nos apropriamos de objetos, histórias, narrativas ou culturas. Em todas elas, o pressuposto é sempre o mesmo: algo já criado é transformado em algo novo. Por exemplo, a apropriação cultural, conceito advindo da Antropologia, apresenta-se como um fenômeno estrutural, ou seja, está imerso nas estruturas sociais e das instituições que compõem essa sociedade, dentro de um processo histórico que ocasiona o apagamento de uma cultura em detrimento de outra.

Essa modalidade de apropriação tem um caráter negativo, na medida em que há um processo de apagamento da cultura apropriada em detrimento da cultura apropriadora. Sobre isso, Pinheiro (2015, p.8), definindo o conceito de apropriação cultural, ressalta que ela é compreendida como a tomada de bens materiais ou imateriais por uma cultura que as desprezava anteriormente, um exemplo fulcral de apropriação cultural. O caráter negativo é ressaltado, pois, de acordo com a autora há um caráter mercantil nesse ato de apropriação, o que adiciona à busca de um conteúdo novo, pela busca de um produto novo que supra a demanda dos consumidores:

A emergência de expressões, comportamentos, vestimentas e músicas que surgem em espaços onde até pouco tempo eram desprezados é, no mínimo, vista com desconfiança pelos grupos que sempre procuraram se legitimar politicamente e buscar pelo menos a minimização das desigualdades sociais, e que mostram que sua cultura é a arma que se impunha contra a opressão e marginalidade. Por isso as críticas contra a apropriação não são somente pela apropriação cultural em si, em uma forma mais literal: não é o ato de usar turbante que ofendem esses grupos, mas o fato de usar o turbante sem ter consciência de que para muitas comunidades o significado do turbante se mostra para além da estética, possuindo um valor simbólico no âmbito da religiosidade, de crença ou de posição social dentro dessas comunidades. E mais ofensivo ainda é utilizar-se desse símbolo para fins econômicos, como mercadoria ou valor de troca, dentro da lógica capitalista de inovação de produtos, surgimento de modas ou objetos de consumo que alimentam e empoderam o referido sistema. (PINHEIRO, 2015, p. 8).

Heleno e Reindhart (2017) apontam que a apropriação cultural não está apenas naquilo que se vê, mas assume formatos sutis na adoção de hábitos e comportamentos de uma cultura por um grupo cultural diferente. Esses são desvirtuados e adquirem características novas incomuns. Um exemplo desses atos incomuns está na utilização de turbantes por mulheres brancas. O xis da questão nessa tomada é o valor cultural e sócio que o turbante carrega para os negros e como eles representam sua negritude.

Percebemos, então, por essa explicação que a apropriação cultural se relaciona com essa utilização indesejada de objetos e costumes de uma cultura por outra que antes era desprezada. Ademais, é notório que o termo comporta significados em outros campos de estudo, no sentido em que quando falamos em apropriação nos afastamos do viés da cultura, mas o trabalhamos como um mecanismo do campo das artes.

Por isso, não enxergamos o caráter negativo que a apropriação cultural enxerga nesse movimento. Quando falamos em apropriação, partimos do princípio de que um primeiro item está sendo tomado por outro, e que há uma positividade justamente nessa tomada, enquanto um ato criativo a criação, uma nova história em quadrinhos que nasce, um novo filme que estreia. Por ser positivo e gerativo, é um termo que denota uma relação intertextual questionadora ou até mesmo de caráter mais subversivo devido (SANDERS,2006).

Justamente no campo da arte que a apropriação pode ser definida como “a incorporação de objetos extra-artísticos, e algumas vezes de outras obras, nos trabalhos de arte” (APROPRIAÇÃO,2020). De acordo como o verbete na Enciclopédia Itaú Cultural,:

O procedimento remete às colagens cubistas e às construções de Pablo Picasso (1881-1973) e Georges Braque (1882-1963), realizadas a partir de 1912. Nesse momento do cubismo sintético, elementos heterogêneos - recortes de jornais, pedaços de madeira, cartas de baralho, caracteres tipográficos, entre outros - são agregados à superfície das telas. As apropriações, na base das colagens, representam um ponto de inflexão na arte do século XX, na medida em que libertam o artista do jugo da superfície. Desde esse momento, a técnica é largamente empregada em diferentes escolas e movimentos artísticos, com sentidos muito variados. Picasso encontra no novo recurso um instrumento de experimentação inigualável, que tem início com Copo e Garrafa de Suze, 1912 (APROPRIAÇÃO, 2020).

A emergência da apropriação na arte contemporânea como uma forma de livrar-se do jugo da superfície e do autor, desloca-se para outros campos, como a Literatura, o Cinema e as Histórias em quadrinhos, tendo como princípio a reconstrução do trabalho e a reutilização de temas presentes em uma primeira obra. Andy Warhol e os artistas da *pop art* são especialistas nessa prática apropriativa. A obra Marilyn Monroe, de 1967, pode ilustrar nossa discussão.

A tela, como podemos ver na figura 9, se apropriou de uma foto de divulgação da atriz do filme Niagara, lançado em 1953. Está feita a apropriação quando Warhol transgrediu a forma original da foto e criou fotos descoloridas, e que atingiram *status* de obra de arte. Se todo texto é um intertexto, como afirmou Roland Barthes (1974), toda obra que é produzida parte de um ponto zero de sua produção, às vezes uma primeira obra por completa, outras vezes excertos da obra, ou de obras, que formam outra.

Figura 9 – No detalhe, é possível ver o processo de apropriação acontecendo na medida em que Andy Warhol utilizou-se de uma fotografia original da atriz Marilyn Monroe para criar uma obra completamente nova.



Fonte: Warhol (1967)

Batista (2018) afirma que dada a vasta compreensão do significado de apropriação é comum aos autores tratarem-no a partir de seus sinônimos termos como “adaptação”, “assimilação”, “incorporação”, “interiorização” e “transmissão”. Mesmo com as diferenças proporcionadas pelas suas características próprias, é notório que todos apresentam um deslocamento de uma coisa à outra, no qual o objeto deslocado permanece junto ao outro. Então, como podemos delimitar a apropriação enquanto um conceito único? Vamos iniciar nossa investigação à partir do movimento ocasionado entre os temas de uma obra para outra, como explica também Batista:

No caso de adaptação e de assimilação, a ênfase está na transformação do objeto deslocado, num processo de adequação ao novo meio em que é integrado. Em incorporação e interiorização, a ênfase está no ambiente de chegada do objeto deslocado: espaço interno de alguma coisa. Já transmissão enfatiza o movimento em si, que até pode ser bilateral (BATISTA, 2018, pp.213-214).

Como podemos ver após a citação, adaptar ou assimilar um conteúdo para outro passa por uma transformação e de adequação do objeto ao novo meio em que está. Então, quando

se adapta se perde algo deliberadamente na medida em que é necessário se adequar a um novo formato. Sobre a apropriação, Perez (2008 *apud* BATISTA, 2018, pp.219-220) a enxerga como uma citação, ou seja, um processo em que há uma “referência indireta a outros artistas e a movimento estéticos, situação em que podem ser utilizados modos de trabalhar, cor característica de algum artista etc.”.

Para ele, existem dois tipos de apropriação: o primeiro aborda os procedimentos em que materiais diversos, utilizados no passado por outros autores, são utilizados para criar novas obras artísticas, como no exemplo de Warhol; e o segundo é a citação na produção artística que utiliza imagens preexistentes, de outras obras de arte, histórias em quadrinhos, cinema, televisão, como uma espécie de colagem de fragmentos. Sobre isso, é interessante notar que grande parte dos autores trabalham a apropriação como a utilização de partes antigas de outras obras, sejam elas imagens ou não, mas que de alguma forma estão interconectadas nos estilos de arte.

Apesar disso, esse processo de colagem não faz parte de algumas formas de arte como, por exemplo, o Cinema, pois esse guarda em si uma necessidade intrínseca de compreender de onde os conceitos abordados na obra partiram e foram utilizados na construção de novas obras apropriadas. Ou seja, um filme no processo de análise suscita as raízes de construção de suas ideias e que, possivelmente, partiram de algum ponto já estabelecido, mas que sofreu alterações durante o novo processo de construção. Quando não se encontra esse ponto de partida, tem-se uma incerteza em entender de onde as ideias partiram, e vem daí, que de acordo com Sanders (2006), é possível realizar uma aproximação entre a apropriação e a adaptação.

A autora pontua que a adaptação é

frequentemente um processo específico que envolve a transição de um gênero para outro: romances em filmes; drama em musical; a dramatização narrativa em prosa e ficção em prosa; ou o movimento inverso de transformando o drama em narrativa em prosa (SANDERS, 2006, p.19, tradução nossa¹⁰).

Novamente, percebemos que há uma necessidade de adequação de um conteúdo para o outro quando se busca adaptar algo, apresentado na citação da autora como a transição de um gênero para outro. Quando, então, romances são adaptados em filmes toda a estrutura literária que constrói um romance clássico – subjetividade, o *eu* narrativo, os personagens e

¹⁰ Do original: Adaptation is, however, frequently a specific process involving the transition from one genre to another: novels into film; drama into musical; the dramatization of prose narrative and prose fiction; or the inverse movement of making drama into prose narrative (SANDERS, 2006, p.19).

suas histórias específicas necessitam adequar-se ao modelo do cinema, e isso pressupõe perda, já que há o fator tempo demarcando a película e que precisa ser levado em consideração no momento de produção do filme, ao menos nos filmes comerciais que abordamos em nosso trabalho. O tempo da leitura é diferente, assim como o tempo narrativo. Tudo isso precisa se adequar e correm o perigo de serem perdidos. Em contrapartida, a apropriação:

frequentemente afeta uma viagem mais decisiva para longe da informação fonte em um produto e domínio cultural totalmente novo. Isso pode ou pode não envolver uma mudança genérica e ainda pode exigir a proteção intelectual justaposição de (pelo menos) um texto contra outro que temos sugerido é central para a experiência de leitura e espetáculo de adaptações. (SANDERS, 2006, p.26, tradução nossa¹¹.)

Ainda sobre a adaptação, Vieira (2010, p.5) afirma que “enquanto a adaptação presta uma homenagem, a apropriação desafia o texto fonte, evocando, assim, uma ruptura com a tradição, seus valores e sua hierarquia.” Os escritos de Stam (2006) também são importantes nessa delimitação que buscamos entre adaptação e a apropriação, na medida em que os termos mais se aproximam do que se distanciam. Stam, aliás, afirma que são diversas as possibilidades de compreensão de adaptação, desde a visão estruturalista até a semiótica, o que demonstra não só o peso da fortuna crítica que o conceito carrega, mas também, as oportunidades de trabalho que oferecem.

Ele afirma que em uma perspectiva estruturalista de Jacques Derridá “o prestígio aural do original não vai contra a cópia, mas é criado pelas cópias, sem as quais a própria ideia de originalidade perde o sentido” (STAM, 2006, p.22). Dessa forma, o

“original” sempre se revela parcialmente “copiado” de algo anterior; A Odisséia remonta à história oral anônima, Don Quixote remonta aos romances de cavalaria, Robinson Crusóé remonta ao jornalismo de viagem, e assim segue *ad infinitum* (STAM, 2006, p.22).

É dessa forma que podemos dizer que a premissa do livro ser melhor do que o filme é falsa, pois tanto estamos falando de duas obras, quanto essas mesmas obras falam sobre si em algum momento, elas têm impressas em suas páginas uma cópia implícita de uma obra anterior. Sobre essa originalidade, Stam ressalta que a adaptação não a deseja, assim como não a busca. Ele afirma que:

A adaptação, também, deste ponto de vista, pode ser vista como uma orquestração de discursos, talentos e trajetões, uma construção “híbrida”, mesclando mídia e

¹¹ Do original: Appropriation frequently affects a more decisive journey away from the informing source into a wholly new cultural product and domain. This may or may not involve a generic shift, and it may still require the intellectual juxtaposition of (at least) one text against another that we have suggested is central to the reading and spectating experience of adaptations (SANDERS, 2006, p.26).

discursos, um exemplo do que Bazin na década de 1950 já chamava de cinema “misturado” ou “impuro” (STAM, 2006, p.23).

O cinema impuro e misturado apontado pelo autor é o cinema que não se preocupa com uma ideia original, mas sim, em apresentar sua ideia a partir de outras ideias, e que essa possibilidade constrói novas obras. Ainda é possível tratar a adaptação a partir dos estudos culturais, fato que Stam ressalta ela fazer parte

de um espectro de produções culturais niveladas e, de forma inédita, igualitárias. Dentro de um mundo extenso e inclusivo de imagens e simulações, a adaptação se torna apenas um outro texto, fazendo parte de um amplo contínuo discursivo (STAM, 2006, p.24).

Sob esse olhar, a adaptação torna-se apenas mais uma forma de narrar, com suas peculiaridades, claro, mas que não é melhor ou pior do que uma obra que não se diz adaptada. pois elas apenas pensam de formas diferentes o desenvolvimento de suas histórias. Assim,

a narrativa é proteica, assumindo uma variedade de formas, das narrativas pessoais da vida cotidiana até as miríades de formas de narrativa pública – quadrinhos, histórias, comerciais de TV, as notícias da noite e, claro, o cinema. [...] a adaptação, por implicação, assume um lugar legítimo ao lado do romance, como apenas mais um meio narratológico (STAM, 2006, p.24).

Nosso *corpus* é construído a partir de obras que se aproximam tanto nos temas quanto nos enredos, mas que apresentam uma diferença substancial nesse processo de criação. Ficou claro para nós que não trabalhávamos com obras adaptadas, mas sim, apropriadas, pois o desafio a que nos deparamos é proporcionar aos textos fontes novas abordagens. Partindo dessa inquietação, a definição de “adaptação” que mais se aproxima de nossa pesquisa é a proposta por Sanders (2006 apud VIEIRA,2010), devido ao seu trabalho voltado para a relação entre adaptação e apropriação.

[...] a adaptação está envolvida, frequentemente, em gestos de comentário sobre um determinado texto-fonte, o que pode ser alcançado na apresentação de um ponto de vista revisional do “original”, adicionando questões hipotéticas de motivação ou dando voz aos marginalizados ou silenciados. Indo um pouco mais além, adaptar refere-se também às reinterpretações de textos fundadores em novos contextos ou talvez com mudanças culturais e/ou temporais de um original que pode ou não envolver uma alteração de ordem geral e que, de modo geral, tende à complexização do novo texto, nunca sua facilitação (VIEIRA,2010,p.3).

Está no cerne de adaptar transpor algo para um novo plano. Assim, quando se transpõe, mantêm-se a essência do que foi construído anteriormente e procura-se desenvolver uma forma adaptada da primeira, respeitando os limites impostos pelo novo canal. Toda adaptação compreende a perda de alguns elementos impostos pelos limites dessa troca, e a sua possibilidade de aplicação é praticamente integral. É possível adaptar tudo que se possa

imaginar no cenário cultural, como já demonstrava Walter Benjamin em seu famoso ensaio “A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica” (1987), publicado originalmente em 1935. Nele, o filósofo afirma que a obra copiada poderia tanto acentuar aspectos que gostaria de destacar na nova obra quanto levar a primeira obra para caminhos inimagináveis. Segue a citação:

Em primeiro lugar, relativamente ao original, reprodução técnica tem mais autonomia que a reprodução manual. Ela pode, por exemplo, pela fotografia, acentuar certos aspectos do original, acessíveis à objetiva - ajustável e capaz de selecionar arbitrariamente o seu ângulo de observação, mas não acessíveis ao olhar humano. Ela pode, também, graças a procedimentos como a ampliação ou a câmera lenta, fixar imagens que fogem inteiramente à ótica natural. Em segundo lugar, a reprodução técnica pode colocar a cópia do original em situações impossíveis para o próprio original. Ela pode, principalmente, aproximar do indivíduo a obra, seja sob a forma da fotografia, seja do disco (BENJAMIN, 1987, pp.167-168).

Diante do exposto, percebemos que uma obra adaptada tem suas características originais desvirtuadas por aquele que adapta, principalmente pelas adaptações do meio ou da necessidade de contar algo novo. Porém, nota-se que uma adaptação ainda mantém assuntos que estão no cerne da obra principal. É assim quando um livro ou uma HQ vão para as telas do cinema e podemos perceber que o essencial ainda está ali, o conteúdo foi apenas adequado.

Na superfície, todas as versões em tela de romances são transposições no sentido em que pegam um texto de um gênero e o entregam a novos públicos por meio das convenções estéticas de um método completamente diferente processo genérico (aqui, romance no filme). Mas muitas adaptações, de romances e outras formas genéricas, contêm camadas adicionais de transposição, realocando seus textos de origem não apenas genericamente, mas em termos culturais, geográficos e temporais. (SANDERS, 2006, p. 20 — tradução nossa¹²)

O que a autora está querendo dizer é que não podemos ficar apenas na primeira leitura sobre uma obra adaptada, pois as transposições genéricas são nossa primeira impressão sobre o que está nas telas, mas há outras características que os autores podem estar trabalhando e mudando a atenção do espectador. Esses termos podem ser elucidados a partir do conceito de adaptação intercultural, que acontece nos

casos em que texto-fonte e filme adaptado não surgem da mesma matriz cultural, e em que determinadas práticas socioculturais oriundas do contexto da adaptação medeiam reconfigurações de sentidos do texto-fonte, na materialidade estilística do filme adaptado (SILVA, 2013, p.65).

¹² Do original: “On the surface, all screen versions of novels are transpositions in the sense that they take a text from one genre and deliver it to new audiences by means of the aesthetic conventions of an entirely different generic process (here novel into film). But many adaptations, of novels and other generic forms, contain further layers of transposition, relocating their source texts not just generically, but in cultural, geographical and temporal terms.” (SANDERS, 2006, p.20)

Ao não estarem envolvidas na mesma cultura, obra adaptada e adaptação proporcionam uma transformação estética e reconfiguram seus sentidos de apropriação por parte dos espectadores. Essas movimentações podem ser percebidas quando o cinema americano adapta obras orientais, como as japonesas ou coreanas. Por exemplo, o filme *Ghost in the Shell* (2017) é uma obra adaptada do *anime* de mesmo título produzido no Japão em 1991. A obra original – se assim podemos chamar – conta com um estilo narrativo, estético e temporal próprios daquilo a que os autores e o público japonês já estão acostumados. Ao ser adaptado para o contexto americano, uma das mudanças acontece com a major Motoko, como podemos ver na figura 10, que perde sua etnia nipônica e passa a ser uma americana, mesmo que traços orientais artificiais.

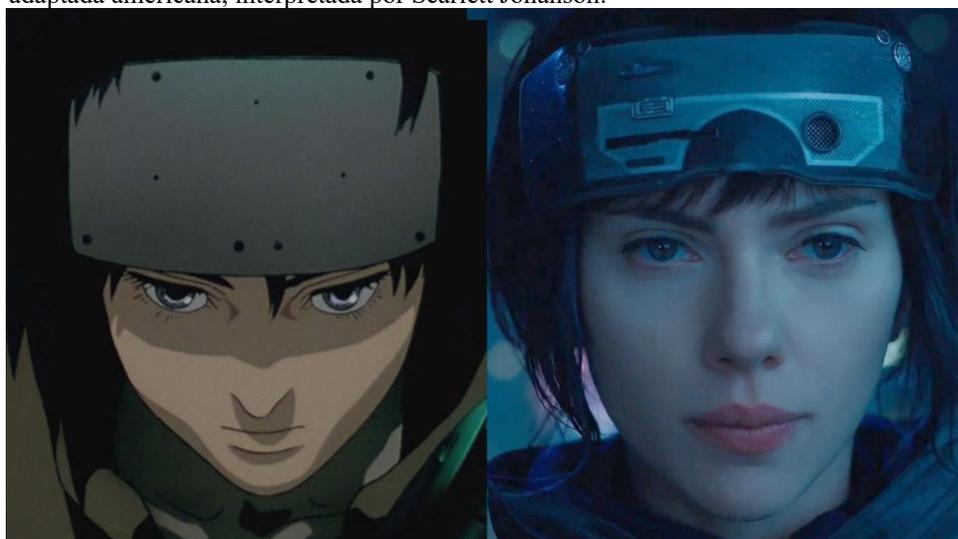
Na medida em que a obra é adaptada ocorrem mudanças substanciais nos três termos sugeridos por Sanders: cultural, pois *Ghost in the Shell* para ser consumido pelo público americano que compreende a ficção científica *cyberpunk* em outra perspectiva, torna-se mais atento à presença de corpos cibernéticos e não aos conflitos da personagem principal pelo seu reconhecimento enquanto um ser humano; geográfico, pois saímos do Japão e vamos aos Estados Unidos, e mesmo que no filme coloque-se a cidade de Tóquio assim como na primeira obra, é uma Tóquio interpretada, como novos elementos e novas sensações para um público novo; por fim, temporal, pois agora é possível notar uma diferença substancial na forma narrativa, quando se foca no desenvolvimento do futuro e no que a personagem principal irá fazer em sua descoberta pela verdade ou na fixação do presente, no aqui-agora, característica narrativa japonesa onde o que é contado está acontecendo e seu desenrolar não flerta com um futuro.

O exemplo facilita nossa compreensão de que adaptações não são uma ilha rodeada das obras originais. Na verdade, elas dialogam com outras adaptações formando seus próprios intertextos (SANDERS, 2006, p.24). Dessa forma, começam a se distanciar de suas fontes de informação e a construir um aparato próprio. Em suma: enquanto a adaptação parte de uma obra canônica para uma nova obra, a apropriação escapa da obra-fonte para um campo completamente novo, pensando algo diferente daquilo que foi produzido inicialmente. Pode-se dizer que a apropriação reimagina a obra principal e propõe novos conceitos.

Ao invés dos movimentos de interpretação aproximada ou intergêneros que identificamos como central para a adaptação, aqui temos uma repensada geral dos termos do original. (SANDERS, 2006, p. 28)

Assim como a apropriação cultural que se utiliza de objetos, comportamentos e hábitos de uma cultura alheia para si, a apropriação em nosso trabalho tem como ponto vital tomar para si a ideia original de alguma obra e refazê-la a seu bel prazer. Uma medida bastante próxima do processo de transcrição proposto por Júlio Plaza, no qual a tradução intersemiótica baseia-se na similaridade com o original, com uma tradução que trabalha com “equivalências entre o igual e o parecido” (PLAZA, 1987, pp.89-90). Dessa forma, a tradução “produzirá significados sob a forma de qualidades e de aparências entre ela própria e seu original.” (PLAZA, 1987, p. 93).

Figura 10 – Major Motoko Kusanagi na versão original japonesa em anime, à esquerda, e na versão adaptada americana, interpretada por Scarlett Johanson.



Fonte: IGN Brasil (2017)

Sobre a apropriação, Sanders (2006, p.60) afirma que ela também é um processo de ler nas entrelinhas, preenchendo lacunas que estavam abertas nas obras principais, e proporcionando novos olhares ou completando histórias que estão disponíveis nos textos-fonte e que não alcançaram um resultado satisfatório para o público. Daqui surgem a escrita ativa do público e sua participação dinâmica caracterizada pelo alvorecer das *fanfictions*, estilo de escrita colaborativa e nativa da web que nasceu a partir da necessidade de os grupos de fãs estarem mais presentes com as obras as quais liam e assistiam.

Vargas (2005 *apud* Alencar e Arruda, 2017, p. 91) aponta que as comunidades de fãs foram as principais patrocinadora dessa forma de escrita e, desde os anos 1970 até os tempos atuais, elas continuam produzindo novas obras apropriadas das originais:

[...] as fanfictions surgiram em publicação chamadas fanzines, que circulavam em pequenos grupos de fãs leitores. As fanzines eram textos em que os fãs discutiam e trocavam ideias sobre a(s) obra(s) que apreciavam – livros, filmes, seriados e histórias em quadrinhos. Essas publicações eram editadas de forma caseira, em

pequenas tiragens e vendidas apreço simbólico ou mesmo distribuídas gratuitamente nos encontros dos fandoms, que se tornaram mais tarde verdadeiras convenções de fãs nos Estados Unidos.

Essas ficções de fãs atuam justamente no preenchimento das lacunas deixadas pelos autores das obras originais ou completando histórias nas quais esses autores já haviam posto um fim, os autores apropriadores construíram novas obras com novos sentidos aos personagens. Ricoeur (1991), nas palavras de Sanders (2006, p.7), também tece comentários sobre a apropriação, pois, segundo ele, quando apropriamos estamos realizando “a transposição lúdica do texto, e que funciona sozinha como a modalidade apropriada para os potenciais leitores, ou seja, todos que possam ler.”¹³

A noção de apropriação como tomar algo de outro pode ser interpretada como uma visão hostil que o sentido de sua palavra impõe, o que até a própria Sanders insta para que possamos atualizar nossa forma de ver essas novas obras mais como atos que prezam pela criatividade estética e cultural, que expandem os pensados pela obra que os inspiraram, do que um simples ato de roubar algo. Dessa forma, percebe-se que as obras apropriadas guardam o potencial de proporcionar não só aos autores, mas também aos públicos, novas maneiras de se consumir um produto cultural.

O ato de apropriar-se de um texto ou de uma obra é encorajado pelo cenário artístico como um trabalho de criação rebelde e que propõe uma nova perspectiva para obras que tem um sentido seu. Como já vimos no início deste capítulo, a arte contemporânea é especialista na utilização desse processo de cocriação, pois não seriam trabalhos criados em parceria, mesmo que oculta, com aquele que primeiro o criou, para passar a sua mensagem.

Os exemplos apontados por Villa-Fortes (2019) retratam esse conceito de forma didática. Apresentado pelo autor, o curta *Hell's club*¹⁴ do artista francês Antonio Maria da Silva é um exemplo de apropriação, pois o autor faz uma mistura de trechos de filmes que contenham uma cena dentro de boates ou em seu entorno, como podemos perceber na figura 11. A partir dessa premissa que o autor propõe uma nova obra e nos oferece seu curta como um grande texto das discotecas cinematográficas de *Hollywood*. O autor não procurou trabalhar com todas as cenas de boate já realizadas no cinema, o que, além de ser um projeto de longuíssimo prazo, talvez não tivesse o impacto que a montagem de nove minutos nos apresenta pela sua coesão narrativa. De acordo com Villa-Fortes:

¹³ Do original: “[...] as ‘the “playful” transposition of the text, and play itself ... as the modality appropriate to the reader potentialis, that is, to anyone who can read” (SANDERS, 2006, p.7).

¹⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=QajyNRnyPMs>

O artista faz com que todas essas discotecas - que nos filmes originais eram povoadas de cores, figurantes, ritmos e luzes próprios e específicos - tornem-se uma só, em que todos os personagens se encontram e dançam a mesma música. [...] De maneira que o vídeo de Maria da Silva combina não só filmes diferentes, mas personagens diferentes interpretados por um mesmo ator, provocando assim uma presentificação de tempos anteriores e posteriores. (VILLA-FORTE, 2019, p.25).

Figura 11 – *Hell's club* reúne personagens de filmes de épocas variadas no mesmo local, tais como Exterminador do futuro, Pulp Fiction, Casino, Star Wars, Máscara, Matrix e muitos outros.



Fonte: Bargeño (2015)

Sanders (2006) comenta sobre os processos de apropriação que reempregam imagens e gravações anteriores em um novo produto. Um dos gêneros apresentadas pela autora é o *found footage*, que tem como premissa básica a utilização de uma gravação antiga ou produção perdida como fio condutor da história, e amarra a iniciativa de colocar os espectadores dos filmes antigos como participantes dessa relação de similaridade e diferença do original.

Até mesmo o *found footage* é passível de ser apropriada dentro de filmes, tornando-se ficcionais, como podemos vemos em dois filmes: *Bruxa de Blair* (1999), no qual três jovens cineastas resolvem acampar em uma floresta de Maryland para gravar um documentário sobre uma lenda local. Anos depois, a câmera que eles utilizaram na gravação nos conta a história. Com uma produção envolta em mistério, como conta Jenkins (2009), a construção transmídia que o filme contou – com sites, jornais e o próprio filme – fez com que a fita achada na floresta, o mote do filme, fosse utilizada posteriormente por autores amadores como composições posteriores ao filme. É um processo de utilização ativa do filme que construiu a fama de *A Bruxa de Blair*.

Outro filme que apropria esse gênero é *Cloverfield - Monstro* (2008) que conta sua

história a partir de um cartão de memória SD achado pelo governo dos Estados Unidos com imagens de uma fita de VHS. Na obra, o personagem principal, Rob Hawkins, está prestes a se mudar para o Japão. Ao reunir amigos para sua despedida, é surpreendido pela invasão de um monstro colossal na cidade de Nova Iorque. É com a câmera de vídeo, a partir do ponto de vista de Rob, que vamos entender o que está se passando na cidade. Ambas as obras ficcionais ficcionalizam o *found footage* e funcionam como uma apropriação - a utilização da fita VHS - dentro da história em que contam dentro do universo da história e dos personagens.

Essa modalidade de cinema apropriativa, de acordo com Christa Blumlinger (2014), é feita para modificar, transcrever e reescrever as obras, buscando uma originalidade. Elas são conhecidas como cinema em segunda mão. Sobre isso, Thouvenel (2015) comenta:

Nascida no decurso da década de 1910, a prática da reutilização cinematográfica, que consiste na reutilização de imagens antigas de um filme, conheceu várias fortunas e funções ao longo dos anos. Mas não passou, de longe, por nenhum período mais ativo e capital do que o inaugurado pela chegada conjunta e massiva de tecnologias digitais e da Internet, desde o início dos anos 90. Sintoma pós-moderno de uma mistura interminável de materiais e referências visuais, como qualquer pessoa pode rapidamente se convencer gastando duas horas na Web; ou o sinal - tanto político quanto estético - de uma reação à mudança da mídia, as imagens encontradas agora são onipresentes e assumem formas que vão além do mundo do cinema de vanguarda, que historicamente garantiu sua sustentabilidade e promoção, e às quais a maior parte desse trabalho é dedicada (THOUVENEL, 2015, p.180 — tradução nossa¹⁵).

Diferente do *found footage*, no qual a apropriação dá-se pelo achado da obra e de sua restauração para reprodução dentro da realidade do filme, o cinema de segunda mão é aquele que reconfigura a ordem da obra, que proporciona novas experiências e interpretações da obra. Esse cinema de segunda mão pode ser exemplificado com o filme *Kung Pow: o mestre da kung-fusão* (2002), apresentado na figura 12, que utiliza imagens do filme honconguês de artes marciais de 1976 *Hǔ hè shuāng xíng* (*Tiger & Crane Fists* ou *Savage Killers*, como é conhecido nos Estados Unidos), juntamente com novas imagens filmadas pelo ator e diretor Steve Oedekerk, para criar um enredo original e não relacionado. O diretor realiza uma

¹⁵ Do original: Née dès le courant des années 1910, la pratique du remploi cinématographique, consistant à réutiliser dans un film des images plus anciennes, a connu des fortunes et des fonctions diverses à travers les ans. Mais elle n'a traversé, et de très loin, aucune période plus active et capitale que celle qu'inaugure l'arrivée conjointe et massive des technologies numériques et d'internet, à partir du début des années 1990. Qu'il soit le symptôme postmoderne d'un brassage sans fin de matériaux et de références visuels, comme n'importe qui pourra vite s'en convaincre en passant deux heures sur la Toile ; ou le signe - politique autant qu'esthétique - d'une réaction face à la mutation des supports, le *found footage* est désormais omniprésent, et emprunte des formes débordant le milieu du cinéma d'avant-garde, qui en a historiquement assuré la pérennité et la promotion, et auquel est consacrée la majeure partie de cet ouvrage (THOUVENEL, 2015, p.180).

transformação radical na obra original, realizando novas dublagens e criando e relacionando falas que não existem na obra apropriada.

Figura 12 - Comparação da inserção realizada no filme *Kung Pow* onde o personagem original é substituído pelo autor da obra própria.



Fonte: Kunk Pow (2002)

Como podemos ver nas imagens acima, o processo de substituição digital que coloca o diretor/ator no local dos atores originais da obra é uma apropriação em duas ocasiões: em seu sentido estrito, pode ser entendida como uma apropriação cultural, quando o protagonista principal é substituído pelo um personagem que contém outras etnia e fisionomia, o que, em si, já é uma troca; segundo, no sentido do gênero de artes marciais, tradicionalmente um gênero cinematográfico asiático, onde temos um gênero da comédia tendo força na nova produção, muito ocasionado pelos novos diálogos e o novo roteiro que alteram a estratégia narrativa do original e criam uma segunda obra completamente nova.

A apropriação também pode chegar a um extremo, apropriando-se de si mesmo, como vemos no trabalho do artista e diretor francês Brice Dellsperger. Na série *Body Double*, Dellsperger aplica o conceito literário de *mise en abime* no vídeo, homenageando a outros filmes, nos quais o próprio diretor Dellsperger reencena todos os papéis. Dessa forma, ele acaba criando, a partir de uma cena dupla, outras duas cenas, que beiram o infinito e buscam essa reinvenção da obra principal, como podemos ver nas figuras abaixo. A partir do vértigo imagético, *Body Double* multiplica as imagens em abismo até perder-se, como vemos na figura 13. O propósito está já nessa duplicidade do tema tratado no filme utilizado. Há uma perversidade na projeção sincronizada da mesma cena, uma paródia em abismo. Assim, não há origem referencial na produção, mesmo que saibamos qual obra o autor está apropriando. É o novo levado ao limite extremo da apropriação de si.

Figura 13 — Na cena em destaque, o criador refaz a cena do filme "Passion", de Brian de Palma.



Fonte: Dellsperger (2014)

As imagens, quando apropriadas, realizem esse movimento de migração, saindo da obra um e indo para a obra dois, a partir de diferentes estratégias de montagem. Essa é uma problemática da criação artística que recai na dúvida sobre se podemos criar algo com algo já produzido. Para Roger Chartier, historiador francês, nas palavras de Villa-Forte, “a mudança de suporte em si já configura mudança de sentido” (VILLA-FORTE, 2019, p.51). Isso significa que podemos sim criar algo com aquilo que já foi produzido. E respondendo à pergunta de Duchamp sobre se podemos criar algo com já produzido, é dentro de um processo de apropriação que isso é possível pois, para chegarmos ao novo, é necessário distanciar-se da fonte, ousar ser diferente.

[...] a pergunta artística não é mais: ‘o que fazer de novidade?’, e sim: ‘que fazer com isso?’. Dito em outros termos: como produzir singularidades, como elaborar sentidos a partir dessa massa caótica de objetos, de nomes próprios e de referências que constituem nosso cotidiano? Assim, os artistas atuais não compõem, mas reprogramam formas. (BOURRIAUD, 2009 *apud* VILLA-FORTE, 2019, p.68)

De fato, a discussão sobre o que é apropriação e se podemos criar algo novo do que já foi criado não pode ser esgotado nessas páginas. Na verdade, quando pensamos em trabalhar com esse conceito dentro da ficção científica foi a partir de nossa percepção de que essa seria um gênero apropriativo, pois toma para si as descobertas científicas e as extrapola para contar novas histórias ao público. Por conseguinte, seu subgênero, o *cyberpunk*, também conta com uma verve apropriativa, na medida em que faz uso de histórias e estéticas já criadas para pensar em suas novas histórias, sendo essa a dinâmica que falaremos ao longo de todo esse capítulo.

4.2 O corpo cyberpunk: humanismo transhumanismo e pós-humanismo

Entender o tema “corpo” dentro do *cyberpunk* requer a nós um regresso às formas que os seres humanos buscam responder suas indagações mais profundas. Entendemos que o corpo é um vetor de ideias e construções há bastante tempo e está diretamente conectado

ao modelo de pensamento preponderante na sociedade. Dessa forma, dividimos essa compreensão em três: humanismo, transhumanismo e pós-humanismo. São nelas que as formas de interpretação do corpo emergem e as interpretarmos neste capítulo. Vamos iniciar com o Humanismo.

Remonta à civilização grega a procura dos seres humanos por respostas sobre qual papel desenvolvemos no planeta Terra. Apesar de não podermos responder se estamos aqui apenas de passagem ou se vamos prolongar nossa espécie por tempo indeterminado, enquanto contadores de histórias, somos livres para especular sobre o estágio presente do ser humano e como chegaremos ao próximo estágio.

Foi justamente buscando entender sobre nosso papel no mundo que o humanismo¹⁶ desenvolveu-se como uma forma de entender aonde chegamos no curso da história. De acordo com Motta e Panella (2019), o pensamento humanista está adormecido desde o século XVI, mas retornou às aspirações humanas em três momentos: na sociedade grega clássica, no Renascimento europeu e no Iluminismo. Falaremos de cada uma delas a seguir. Humanidade e humanismo nem sempre foram ideias que caminharam juntos. Quando falamos de humanidade falamos do grupo geral de seres humanos que habitam a Terra. Em contrapartida, humanismo representa a forma de pensamento que coloca o ser humano como o centro das reflexões. Nossa pesquisa demonstrou que o ser humano como centro da sociedade não foi um fato consumado desde sempre:

Pode-se afirmar que o Humanismo surge inicialmente nos idos de 440 a.C., na sociedade grega, com Sócrates, posteriormente acusado de corromper a juventude, sendo inclusive condenado à morte, justamente por contrapor o panteão oficial de deuses gregos. O Humanismo nem sempre foi uma aspiração da sociedade. Desenvolveu-se como uma filosofia que posiciona o humano como foco central no contexto, valorizando suas capacidades e dignidades em contraposição com a perspectiva teocêntrica sobre o mundo. É uma ode ao racionalismo em suas possibilidades de reflexão, transformação e realização (MOTTA; PANELLA, 2019).

Pinker (2018) afirma que o humanismo é aquilo que fornece o dever que complementa o ser. O que distingue o verdadeiro progresso do mero domínio de alguma coisa. Ou seja, o pensamos humanista tem a crença no progresso dos seres humanos. Enquanto agente de mudanças é a partir da racionalização e da fuga de pensamento metafísico que o ser humano segue alicerçado às práticas científicas. Podemos dizer também que o humanismo é uma tentativa do ser humano de emancipar-se de um pensamento que pode lhe impedir de

¹⁶ Quando falamos sobre humanismo partimos da concepção de que se trata de um termo guarda-chuva, no qual comporta outros significados que não nos propomos trabalhar neste trabalho, discutindo conceitos políticos.

se entender como um ser que age e modifica a realidade ao seu redor.

Platão e os filósofos estoicos também disseminaram os princípios humanistas como centro do pensamento filosófico. O poeta Cícero pronunciou a célebre frase “para a humanidade, a humanidade é sagrada”. O Humanismo grego rompia com a perspectiva mitológica (MOTTA; PANELLA, 2019).

Ao romper com a perspectiva mitológica, o ser humano “buscou se colocar como ator e utilizar seu conhecimento como uma forma de complemento do seu *ser*¹⁷, distinguindo o verdadeiro do mero domínio de alguma coisa” (PINKER, 2018, p. 479), não levando em consideração a ação dos deuses como uma atitude influenciadora. No entanto, essa busca por emancipação durou pouco, logo após a derrocada da civilização grega e o advento do Império Romano, no qual

a hierarquia militar rígida sepultou o pensamento humanista incipiente que se desenvolvia. Séculos mais tarde, a fragmentação romana impulsionou o Feudalismo europeu, onde o individualismo submeteu-se aos suseranos feudais e, principalmente, à Igreja Católica. O Humanismo era derrotado pelo implacável Cristianismo e sua poderosa ordem religiosa (MOTTA; PANELLA, 2019).

Cerca de 2 mil anos após, no período em que a idade média suprimiu os textos gregos devido aos dogmas religiosos da igreja católica, o renascimento italiano e holandês proporcionaram um retorno ao período helênico enquanto conviviam “com o desenvolvimento do comércio nas cidades mercantilistas europeias, onde a ordem social favoreceu o aumento da liberdade individual” (MOTTA; PANELLA, 2019). Percebeu-se que a mentalidade medieval não oferecia a compreensão necessária para os fenômenos naturais. Dessa forma, “a obsessão renascentista no retorno à antiguidade greco-romana também impulsionou a perspectiva antropocena do mundo, no qual o humano é protagonista de sua própria trajetória” (MOTTA; PANELLA, 2019).

Viveu-se nessa época da história europeia um importante florescimento das artes, da filosofia, das ciências, criando a perspectiva de um ser humano universal, que utilizava uma gama de conhecimentos em conjunto visando o desenvolvimento da humanidade. Porém, como afirmam Motta e Panella, a

reforma Protestante ao longo do século XVI representou certo retrocesso, ao redefinir o trabalho mundano como um dever que beneficia o indivíduo e a sociedade como um todo. Assim, a antiga crença católica em elevação espiritual por meio de boas obras foi transformada em obrigação para trabalhar diligentemente como sinal de graça divina. Novamente, o Humanismo sucumbiu

¹⁷ O autor trabalha *ser* a partir de Heidegger (1947), procurando dar um significado à palavra humanismo enquanto uma categoria mobilizadora em direção ao progresso humano e que põe suas motivações unicamente na ciência, com isso, iniciando um processo de desestruturação do próprio ser humano enquanto um ser que esquece de suas limitações e parte para uma jornada onde os limites são estabelecidos apenas por si mesmo.

às crenças religiosas, tal como outrora na mitologia romana e no cristianismo (MOTTA; PANELLA, 2019).

O que percebemos nessa explicação inicial é a constante presença de duas forças se contrapondo quando o assunto é definir como o ser humano deve se portar: uma é a perspectiva de que o humano tem capacidade e direito de realizar seus atos de maneira que os resultados sejam propriamente para si; e a segunda apresenta justamente o contrário, onde o homem necessita de uma espécie de prestação de contas para alguma entidade ou situação histórica.

Por fim, o advento do Iluminismo francês no século XVII marcou o retorno do humanismo como um conceito capaz de proporcionar a razão aos seres humanos. Foi o momento da criação das enciclopédias, do Positivismo e de uma filosofia ateia que permitia que a classe burguesa pudesse colocar-se como irradiadora da cultura ocidental. Porém, esse desenvolvimento ficou comprometido pelas grandes navegações renascentistas, por exemplo, a de Pedro Álvares Cabral até a América, e os primeiros passos de uma tecnociência iniciaram a Revolução Industrial, na Inglaterra dos séculos XVIII e XIX, que tem os seus resultados colhidos até os tempos atuais, onde já se encaminha para a sua quarta fase. Era o fim do indivíduo e o início das massas.

A alienação do processo produtivo direcionada pelas grandes plantas fabris e seus métodos produtivos escaláveis resultaram na massificação do trabalho. Anos mais tarde, já no século XX, o American Way of Life definiu globalmente o padrão contemporâneo de consumo massificado que transforma o indivíduo em mero consumidor serial de produtos e serviços produzidos em escala global, com fortes inclinações para obesidade e suas correlatas doenças cardiovasculares e endocrinológicas (MOTTA; PANELLA, 2019).

Contemporaneamente, em tempos de globalização, mas com um crescente fechamento de fronteiras entre os países, o humanismo passou a ser questionado em seus fundamentos e em sua mensagem de otimismo (PESSINI, 2017). Assim, o que necessitamos perceber desses três momentos onde ele teve relevância, é que seu contexto histórico era completamente eurocêntrico, além de ser exclusivo de uma elite educada. Nesse sentido, “as pessoas ditas normais, ordinárias, com seus problemas de sobrevivência, eram ignoradas, como foram ignoradas em Atenas ou em Roma, o berço do humanismo primitivo” (PESSINI, 2017, p.7).

Pessini também ressalta que “o século XX foi considerado como um dos séculos em que mais se progrediu em termos de conhecimentos científicos, mas infelizmente também como um dos mais sangrentos da história. O sonho do otimismo virou pesadelo” (PESSINI,

2017, p.7). Ao mesmo tempo em que a tecnologia poderia ser utilizada em atividades que iam contra a própria humanidade, como na grande guerra, percebeu-se que ela também poderia ser utilizada para benefício e evolução do ser humano e, dessa forma, a técnica começou a aproximar-se da ciência e os limites da concepção de humano começaram a ser ultrapassados um pouco mais.

Quando a tecnologia começa a transformar a forma como nos enxergamos, potencializando nossos pontos fortes e diminuindo nossas piores características, a questão que se levanta é quando a ciência deveria trabalhar em prol de todos. Pinker (2018) afirma que, dentro de uma sociedade autogerida e que utiliza de processos civilizatórios para controle e boa convivência de sua população, o humanismo atua como um catalisador das vontades e do equilíbrio entre aquilo que o indivíduo deseja e o que a sociedade em comum deseja.

Essa relação utilitarista do bem comum ante o bem individual faz com que o humanismo atue a partir das consequências que enseja para a população. Ou seja, a máxima do progresso humano através da ciência parte do desenvolvimento da espécie humana como um todo, uma procura da felicidade que, ao beneficiar o grupo, beneficia o indivíduo. Por isso, começa-se a entender o porquê da evolução do humanismo para os demais estágios, já que a crescente procura pelo bem-estar não para, assim como a transformação e as maneiras de se alcançá-la também não. O humanismo é a escolha normal quando se está procurando unir, de forma sustentável, pessoas de diferentes pensamentos, mas que tenham o mínimo de igualdade. Na medida em que não se imagina que o pensamento comum da humanidade seja fazer o mal à própria humanidade, também é normal que alcançar melhorias para si e para os outros seja o caminho ideal em uma sociedade que procura harmonizar-se.

O desenvolvimento do humanismo clássico pressupõe que o ser humano deveria desenvolver-se primeiramente dentro de um contexto de melhoria política e social, abandonando as perspectivas religiosas e colocando como único vetor dessa transformação o ser humano e sua vontade de mudar. Essa ideia, porém, parece estar ultrapassada. Ressaltamos que o pensamento ideal desse movimento é a emancipação do homem, através das ideias clássicas gregas e romanas de desenvolvimento e cuidado de si, o que fazem seu corpo e sua própria humanidade tornarem-se centrais no processo civilizatório.

Ademais, as dúvidas em relação ao projeto iluminista tornaram-se reais e a concepção do homem como um ser em evolução que preza pelo bem da maioria, necessitou dar um passo à frente, ou seja, precisou se perguntar da possibilidade de aumentar outro traço da

personalidade ou uma característica corporal, e se isso ainda colocar o corpo na categoria de ser humano, ou se estaria em uma outra fase. Essa nova é chamada de transhumanista.

Adicionar o prefixo *trans* ao humano já denota uma ação de ir além, de evoluir o humano. Isso é confirmado por Ferry (2018, p.15), ao discutir o que faz parte do pensamento dos transhumanistas: “o apoio dos meios científicos em prol da utilização das novas tecnologias [...] no intuito de melhorar a condição humana”. Dessa forma, o transhumanismo diferentemente do humanismo, preconiza a reformulação do ser humano a partir de aumento de suas possibilidades, por meio de intervenções e melhoramentos baseados nas NBIC, iniciais de Nanotecnologia, Biotecnologia, Informática e Cognitivismo (FERRY, 2018). A filósofa Francesca Ferrando (2013) corrobora à discussão, ressaltando que o transhumanismo tem como peça fundamental o aprimoramento humano e, além disso,

problematiza a compreensão atual do ser humano não necessariamente através de seus legados passados e presentes, mas através das possibilidades inscritas dentro de seus possíveis e evoluções tecnológicas (FERRANDO, 2013, p.27 — tradução nossa¹⁸).

A autora afirma que o transhumanismo é um campo de várias correntes que coexistem, preferindo falar em transhumanismos. O conceito pode ser entendido a partir das perspectivas libertária, democrática e extropianista, todas tendo em comum o interesse pela ciência e tecnologia, porém, com ênfases distintas. A corrente libertária defende “o livre mercado como o melhor garantidor do direito ao aprimoramento humano.” (FERRANDO, 2013, p.27 — tradução nossa¹⁹). Dessa forma, é o mercado que rege as oportunidades dos sujeitos e o respectivo acesso às transformações corporais. Uma obra que aborda essa ideia é o livro e a série da *Netflix Carbono Alterado* (2018), na qual as mentes sofrem *uploads* em corpos chamados de “capas” e que têm seus apetrechos tecnológicos mais avançados para quem pode pagar. Os transhumanistas libertários não se furtam a discutir os principais problemas do planeta, tendo uma visão social em relação aos problemas e que influenciam em seus objetivos de imortalidade.

Uma corrente importante do transhumanismo foi e permanece profundamente apegada ao individualismo liberal, até neoliberal, e mesmo libertário. [...] Simultaneamente, os transhumanistas socialmente sensíveis entendem que não devem ignorar os grandes problemas sociais da pobreza, da injustiça, da desigualdade e do meio ambiente [...] Um sonho transhumanista consiste em

¹⁸ Do original: The movement of transhumanism problematizes the current understanding of the human not necessarily through its past and present legacies, but through the possibilities inscribed within its possible biological and technological evolutions (FERRANDO, 2013, p.27).

¹⁹ Do original: “[...] advocates free market as the best guarantor of the right to human enhancement” (FERRANDO, 2013, p.27).

conciliar individualismo e socialismo (HOTTOIS, 2014 *apud* FERRY, 2018, p.35).

Transhumanistas democráticos defendem o acesso às mudanças de maneira igualitária para todos os cidadãos que desejem mudar seus corpos, independentemente de sua condição financeira. Segundo esse grupo, os aprimoramentos, caso não fossem distribuídos de maneira equânime, deveriam ser destinados à “certas classes sociopolíticas e relacionadas ao poder econômico, conseqüentemente identificados e política sexual” (FERRANDO, 2013, p.27 — tradução nossa²⁰). Por sua vez, os transhumanistas extropianos acreditam que os avanços na ciência e na tecnologia irão algum dia permitir às pessoas viver por tempo indefinido. Segundo os seus princípios, segundo Ferrando, tem em vistas o “perpétuo progresso, autotransformação, otimismo prático, tecnologia inteligente, sociedade aberta (informação e democracia), autodireção e pensamento racional.” (FERRANDO, 2013, p.27 — tradução nossa²¹).

Kawanishi e Lourenção (2019, p. 668) destacam que esse movimento pretende transformar “a natureza humana por meio de tecnologias de modo a se tornar ‘melhor’”. O que caminha próximo ao que pensa Hayles, que percebe na relação entre tecnologia e ciência a principal causa dessa transformação: “as tecnociências contemporâneas podem aperfeiçoar as capacidades humanas e melhorar ou eliminar tais verdades humanas [demasiado humanas] como a mortalidade” (HAYLES, 2011, p. 217).

Nossa pesquisa demonstrou que as raízes do transhumanismo remontam ao Iluminismo, assim como o humanismo, graças às suas crenças no progresso e na racionalidade, nas quais o corpo passou a ser encarado através de seus tratamentos e mudanças. Ferry (2018) identifica essa transição entre as duas formas de pensar como uma algo bastante peculiar nesse movimento, deslocando-se do tratamento terapêutico do corpo para uma busca pela melhoria/aumento dele. Fazem parte disso os tratamentos estéticos e as intervenções que têm a intenção de transformar o ser humano, e não tratá-lo.

Historicamente, o movimento transhumanista contou com cinco manifestos, partindo de uma dúvida, a de que se procurar o melhoramento da humanidade não seria caminhar para além do próprio homem. Em 2002, com a publicação de *Converging technologies for*

²⁰ Do original: “Democratic transhumanism calls for an equal access to technological enhancements, which could otherwise be limited to certain socio-political classes and related to economic power, consequently encoding racial and sexual politics” (FERRANDO, 2013, p.27).

²¹ Do original: “The principles of extropianism have been delineated by its founder Max More as: perpetual progress, self-transformation, practical optimism, intelligent technology, open society (information and democracy), self-direction, and rational thinking.”

improving human performance, um estudo que beira a ingenuidade, propõe sem filtros a ampla aceitação do transhumanismo como benéfico para o ser humano (FERRY, 2018). Ferrando (2018) ressalta que o transhumanismo está inserido dentro do conceito macro de Pós-humano, onde o pós-humanismo também se faz presente. Para ela, está ocorrendo uma redefinição no conceito de humano no século XXI, e que a compreensão de seu corpo está em aberto. Para Ferry (2018), o transhumanismo divide-se em dois caminhos: um próximo ao humanismo clássico, pois ainda há uma busca pela melhoria da espécie humana como um todo e outro caminhando para o pós-humanismo.

De acordo com o autor citado anteriormente, o eugenismo está no cerne do transhumanismo, pois ele busca selecionar a eficácia em detrimento da aleatoriedade, próximo ao que Ferrando definiu como uma corrente libertária de que o humano tem a capacidade em si de escolher o que o torna mais eficaz. Ser eficaz é o que mais encontramos nas obras que trabalham dentro dessa perspectiva de pensamento. Em *Blade Runner* (1982), a eficácia dos corpos transhumanos dos replicantes é claramente um contraponto aos corpos humanos que não são páreos em confronto. Ser eficaz é um caráter levantado por Lyotard (1986) como uma característica da cultura pós-moderna, na qual o desempenho e a eficácia são colocados no centro da compreensão do ser humano, pois, segundo ele,

o cenário pós-moderno descobriu que a fonte de todas as fontes chama-se informação [...] o critério do desempenho, na medida em que seu objetivo é aumentar a eficácia, dá primazia à questão do erro: o importante agora é não afirmar a verdade, mas sim colocar o erro no sentido de aumentar a eficácia (LYOTARD, 1986, xii).

Apesar de termos falando que o eugenismo estava no cerne do transhumanismo, esse não tem uma intenção discriminatória como a palavra denota, pois procura tanto condições iguais de disputa e colocação dos seres humanos em seus gêneros quanto o aumento das qualidades humanas. Nesse sentido, o que está sendo trabalhado é o melhoramento humano, no qual as características principais do *homo sapiens* são evoluídas e convertem nossos corpos em super corpos. Na obra *Homo Deus*, Yuval Harari (2016) discute justamente essa busca pelo melhoramento do corpo humano, o que não está levando sua compreensão de *homo sapiens*, para *homo deus*, superando limitações como a morte através da conversão da informação em ciência. Para ele,

a ciência e a cultura modernas têm uma visão totalmente diferente da vida e da morte. Não pensam nesta última como um mistério metafísico, e certamente não a veem como a fonte do sentido da vida. Na verdade, para pessoas modernas a morte é um problema técnico que pode e deve ser resolvido (HARARI, 2016, p.31).

Essa transformação acontece apenas, segundo Harari, a partir de três caminhos possíveis: a engenharia biológica, “com a noção de que estamos longe de constatar todo o potencial dos corpos orgânicos” (HARARI, 2016, p.52); a engenharia cibernética, na qual a humanidade irá mais além, fundindo “o corpo orgânico com dispositivos não orgânicos” (ibid, 2016, p.52); e a engenharia de seres não-orgânicos. As engenharias biológica e cibernética são características do transhumanismo, pois os cérebros orgânicos ainda estarão no centro do controle das funções do corpo, sendo alterados e melhorados para uma nova configuração da vida. Essas engenharias também são as que tornam possível a criação dos replicantes em *Blade Runner* e em tantos outros filmes em que acompanhamos os corpos serem transformados e melhorados.

Iniciamos esse tópico ressaltando que é a partir da perspectiva do progresso e da eficácia da espécie humana que o humanismo e o transhumanismo incidem no espírito do tempo da sociedade. O fim dos limites que separam o organismo biológico dos sistemas ao seu redor e de si próprio, transpondo a biologia em busca da melhoria são resultados dessa marcha pelo progresso. Os transhumanistas não enxergam a natureza como sagrada, por isso não há nada que impeça essas modificações.

O genoma humano, portanto, não é um santuário, e desde que as modificações que poderíamos fazer nele sigam o bom senso, o da liberdade e da felicidade humanas, não existe nenhum motivo para proibi-las, mas, ao contrário, deveríamos favorecê-las (FERRY, 2018, p.20).

No olhar de Ferry, chamar o movimento de “antinaturalista” é exatamente explicitar que ele tende a ir por um caminho não natural do ser humano, “pela ciência e pela técnica, um aumento que transcenderia os limites supostamente ‘naturais’ que são seus inicialmente” (FERRY, 2018, p. 21). E aqui temos uma demarcação clara entre o transhumanismo e o humanismo, tanto na vontade de melhorar o ser humano quanto a natureza ao seu redor, com o objetivo de progresso. A imortalidade é um dos ideais do transhumanismo. A morte é a última barreira que impede o ser humano de levar o progresso e a eficácia às últimas consequências. Ela é uma naturalidade, na medida em que, como afirma Greiner (2010), todo ser vivente tem a sua vida cessada. Ademais, nas crenças religiosas, morrer não é o fim, mas o começo de uma nova vida, um modo de alcançar a imortalidade no estado imaterial.

Novamente evocando o filme *Blade Runner*, percebemos que é justamente buscando mais tempo de vida que os replicantes se rebelam e planejam seu retorno à Terra em busca de seu criador e da dádiva temporal. Assim, o que se busca atualmente é o alcance da

imortalidade ainda na materialidade, quando, nas palavras de Sibilía, evocamos o arsenal tecnocientífico como uma forma de reconfiguração “do que é vivo, em luta contra o envelhecimento e a morte” (SIBILIA, 2015, p.51). O terapêutico sai de cena e dá lugar a uma transformação ontológica que busca o interno no ser humano para mudá-lo em vistas do progresso e da eficácia. “Seu objetivo não consiste apenas em reverter para o estado saudável uma condição patológica, nem em estender ou ampliar mecanicamente as capacidades do corpo humano [...]” (SIBILIA, 2015, p.53).

O domínio da morte assim como proporciona um novo imperativo categórico, abre novos e sérios questionamentos para a humanidade: O que fazer com as aposentadorias de imortais? Quais as mudanças estruturais do mercado de trabalho para absorver tanta população ativa? Qual o impacto do aumento populacional para os ecossistemas do planeta Terra? Sem dúvida, questionamentos que merecem ser levados em consideração quando entendemos que a morte, mesmo como uma linha final, tem um papel biológico central na manutenção das espécies e isso não pode ser desconsiderado nas reflexões.

Se o transhumanismo tem em suas premissas a busca pela imortalidade, isso se deve ao pensamento pós-moderno da cultura ocidental, pois, como afirma Lyotard (1986), a partir do momento em que encaramos as instituições que formavam o pensamento moderno em um viés informacional, passamos a interpretar uma antes subjetividade como objetividade, que pode ser alterada e manipulada a partir do objetivo que seja traçado para ela. Então, interessa mais aos transhumanistas colocar a realidade da informação como pilar principal da interpretação científica e se a legitimidade das reflexões é uma possibilidade para se chegar ao bem-sucedido fim da mortalidade (FERRY, 2018).

Ser transhumanista é ter a certeza no domínio total do ser humano sobre si, a partir das dinâmicas que lhe formam e que são responsáveis pelo entendimento do ser humano como um sujeito sempre em progresso. O progresso em uma perspectiva contemporânea é a atuação da tecnociência na concepção do homem. E isso acontece por meio do entusiasmo que a tecnologia teria de solucionar todos os nossos problemas. Atualmente, para cada problema criado no mundo há o surgimento de uma ideia inovadora como solução. Além disso, se antes o fomento dessas práticas disruptivas estava na universidade, agora também é recorrente na iniciativa privada e no “solucionismo” (FERRY, 2018, p. 30) da tecnologia aplicada à tomada de decisão frente às discussões mais relevantes do planeta. Basta que observemos empresas como Tesla e sua subsidiária Space X, que prometem voos lunares e para Marte dentro de 10 anos. Na perspectiva do humanismo e dos estados de direito liberais,

não é concebível que o Estado perca esse protagonismo ou que tenha de disputá-lo com empresas privadas. Aqui nos cabe uma ressalva: o *cyberpunk* foi uma das primeiras ficções científicas a apresentar essa dinâmica das empresas privadas tomando o lugar do Estado no gerenciamento da sociedade: desde o poder de polícia até os governos sob o jugo de grandes corporações em suas histórias. Por isso, essa dinâmica transhumanista do corporativismo privado é essencial para se compreender como esse subgênero constrói suas histórias.

Também não podemos deixar de ressaltar que o caráter inabalável nessa crença da tecnologia como provedora de todas as soluções para o nosso mundo também mora em uma dimensão mercantil (FERRY, 2018). É possível relacionar essas crenças com o pensamento de Michel Foucault, quando este percebe que a tecnologia utilizada para tornar os sujeitos mais eficazes acaba por docilizar seus corpos e colocá-los em um regime de opressão e vigilância por acreditarem que estão seguindo o caminho correto. Análogo a isso, a perspectiva financeira das soluções propostas por tecnologias privadas acaba rendendo uma via de mão dupla, pois ao mesmo tempo em que resolve os problemas humanos e proporciona o progresso, está atrelada ao retorno financeiro ocasionado pelo mercado em que a solução foi inserida.

Na esteira do humanismo no qual o pensamento crítico suplantou a fé como maneira de explicação dos fenômenos do mundo, o transhumanismo nutre uma visão de mundo “determinista e ateia” (FERRY, 2018, p.30), com um viés materialista, como um postulado de que “a vida do espírito é ao mesmo tempo produzida e determinada por uma realidade mais profunda que ela” (FERRY, 2018, p.31). Isso quer dizer que o transhumanismo considera a não autonomia do pensamento humano, criando uma autonomia ilusória que coloca nossas ideias acima do meio ambiente onde estamos inseridos, como se estivéssemos escolhendo os caminhos que estamos tomando sem levar em conta, por exemplo, a ideologia e as dualidades do local.

O que podemos perceber com isso é que o avanço e as descobertas parecem estar em toda a parte, e que o progresso e a eficácia são necessários para que possamos conviver nesse mundo de mudanças; é a máxima da velocidade do mundo globalizado que toma conta não apenas das empresas, mas, agora, da vida do sujeito e de suas relações sociais. Essa discussão já foi levantada, por exemplo, por Foucault (2014) e mais recentemente por Han (2017), quando discutem como a microfísica das relações de poder rege as escolhas e dociliza os corpos por meio, ora da vigilância, ora da busca da felicidade e da eficácia. O cenário está apenas se repetindo com novos objetos de observação. Aparentemente, não há como ir contra

o discurso da procura da felicidade do sujeito, e essa perseguição pela positividade é trabalhada por Han (2017) na perspectiva de uma sociedade da transparência que enseja a todos os seus cidadãos a necessidade de se mostrarem e de se fazerem ser vistos. O caminho da felicidade e da positividade é natural nesse contexto de demonstração de si para o outro, e, assim, as transformações corporais são iniciadas, desde as plásticas externas chegando ao extremo das invasões corporais e modificações em níveis celulares.

É característica do utilitarismo contemporâneo ocidental a presença da felicidade como uma parte da equação da vida. A sociedade do entretenimento e do ócio programado é levada a tomar todos os caminhos possíveis para não deixar sua aparência decair na multidão. Na transparência do progresso e da eficácia chega-se ao cansaço (HAN, 2017) e ao esgotamento de uma vivência falsa. Isso significa que os interesses que todos temos por detrás das ações que pensamos em realizar não são apenas nossos, eles ressoam em meus pares na sociedade e têm o seu grau de bondade aumentado quando satisfazem o maior número de pessoas envolvidas. Daí a dificuldade de contrapor-se ao discurso da felicidade e da eficácia: já que elas estão fazendo bem a um maior número de pessoas, ele alcança o status de boa atitude e segue o seu rumo de benesses.

O transhumanismo necessita do humanismo para obter seu significado. Algumas características são herdadas, como a busca pela melhoria da vida humana no planeta e o antropocentrismo que coloca o homem como o centro das preocupações da sociedade. Porém, Ferry ressalta que esse pretende preservar aspectos positivos do humanismo, que “se opõe aos preconceitos do antropocentrismo metafísico tradicional, segundo os quais o sujeito humano, de preferência ‘morto, macho e branco’ teria um lugar à parte no cosmos” (FERRY, 2018, p. 38).

Dessa forma, é desconstrucionista na medida em que busca aproveitar as características que se adequem ao tempo em que vivemos, como, por exemplo, “o racionalismo, o espírito crítico, o igualitarismo, a liberdade e os direitos humanos” (FERRY, 2018, p. 39).

De toda forma, o que o transhumanismo propõe é a eficácia corporal, além da busca por manter o corpo humano como parte necessária desse desenvolvimento. Ademais, quanto mais se busca a eficácia e o melhoramento, mais perto chegaremos do momento em que o corpo será mero objeto de substituição para então criar um ser humano, o pós-humano. Nisso, a revolução digital segue em curso e nossa forma de pensar, definir e estabelecer o saber em seus diversos tipos de conhecimento vai proporcionando novos questionamentos e nos encaminhando para uma nova era.

As tentativas de ora definir, ora assumir conscientemente a problematização do corpo humano, partindo da insuficiência das definições anteriores, assume uma posição crescente em meio às discussões que permeiam essa nova era, que estabelece seu próprio modelo de corpo humano. Na contemporaneidade, vivemos a era da comunicação e do controle, no qual os modelos de corpos humanos relacionam-se com a tecnologia e com seus avanços, desde a Cibernética e os sistemas eletrônicos, compondo um novo modelo de corpo humano, que não é mais visto como apenas sistemas e reações fisiológicas, mas também como uma rede comunicacional, com *hardware* (SANTAELLA, 2013).

Assim, o corpo converge para tornar-se parte de um sistema que ele mesmo criou, em uma espécie de reflexividade, que compõe a Cibernética de segunda ordem (AMARAL, 2005), que expande-se até “uma epistemologia plenamente articulada que vê o mundo como um conjunto de sistemas informacionalmente fechados” (SANTAELLA, 2013, p. 184). Essa é uma clara divergência da Cibernética de primeira ordem, no qual o observador estava “fora do sistema” (SANTAELLA, 2013, p.184). Como parte de tais sistemas, o corpo humano necessita cada vez encontrar formas de se reinventar e se adequar ao modelo convergente às máquinas.

Após o humanismo colocar como discussão principal as formas de manter as relações entre os homens dentro de um perímetro de paz e harmonia, prezando sempre pelo progresso, no transhumanismo pela eficácia e pelas intervenções corporais levadas a cabo pela tecnociência, tem-se no pós-humanismo momento derradeiro no qual essa mesma tecnologia já não será distinta do ser humano e esse passará a ser algo além, sem um corpo material. A chegada da pós-modernidade marcou a égide da informação como principal forma de interpretação de grande parte das relações que temos nesse mundo contemporâneo.

O pós-humanismo é fruto desse contexto transformador, no qual o ser humano não é uma noção singular: ele existe em muitas formas - gênero, raça, classe -, assim, nem todo ser humano é definido como ser humano. Já não somos capazes por nós mesmos de interpretar nossas atitudes e ações, por isso loteamos essa função para as informações que nos oferecem pacotes de dados quase instantâneos, para que, assim, possamos construir nossa rotina. O momento inaugural desse movimento parte do pensamento de Norbert Wiener e sua obra *Cibernética*, de 1948. O termo é pensado como continuidade do humanismo e do transhumanismo:

Enquanto o pós-humanismo responde aos legados do humanismo, rompendo, fraturando, distribuindo e descentralizando a pessoa disposta, questionando sua unidade subjetiva e conceitos epistemológicos, como seus progenitores humanista,

iluminista e romântico, o pós-humanismo está apaixonadamente preocupado com criatividade e liberdade (WEINSTONE, 2004, p.10, tradução nossa²²).

As raízes do pós-humanismo vêm do Pós-modernismo, em que a desconstrução das narrativas fundamentais da sociedade chega ao corpo humano, que é desconstruído e repartido em vários. Ao ressaltar o caráter criativo e libertador desse movimento como um resquício do Humanismo, Weinstone confirma as conexões entre Humanismo e Pós-humanismo, e ressalta que uma ética surgida no pós-guerra, dentro de um princípio de armistício entre as nações, persiste diante das reflexões teóricas do pós-humano que se apresentam como partes separadas, mas que, ao final, formam um todo bastante similar a esse período, onde a razão e a ciência foram preponderantes:

Enquanto o indivíduo é muitas vezes simplesmente um pós-humano, ele ou ela é com frequência um indivíduo heroico e especial, como um poeta ou um "engenheiro do eu", encarregado de realizar o trabalho criativo de autoconstituição no qual a liberdade se baseia. [...] O pós-humanismo permanece firmemente dentro do alcance do humanismo, na medida em que tende a reter no centro de suas narrativas quem se torna e quem é o dono desses devires (WEINSTONE, 2004, p. 11, tradução nossa²³).

Weinstone ressalta a engenharia de si com uma forma de se adequar ao período pós-humano, no qual os processos criativos são utilizados para a construção de si, seja subjetivamente, seja objetivamente, mantendo ainda no centro das narrativas o homem como o responsável pelas escolhas e mudanças - por isso ainda se conecta ao Humanismo.

O pós-humanismo faz muitas perguntas nas quais o Outro ou o alter ou alien ou animal ou o não-humano ou tecnológico aparecem como termos ativos. Relações entre essas entidades e um indivíduo "humano" são as relações que aparecem com mais frequência nos textos pós-humanistas (WEINSTONE, 2004, p.11, tradução nossa²⁴).

Para o pós-humanismo, importa entender quem é esse ser humano que não está satisfeito consigo mesmo. A relação que ele trava com outros seres orgânicos ou não é um

²² Do original: "While posthumanism responds to the legacies of humanism by breaking up, fracturing, distributing, and decentralizing the self-willing person, questioning its subjectival unity and epistemological conceits, like its humanist, Enlightenment, and Romantic progenitors, posthumanism is passionately concerned with creativity and freedom" (WEINSTONE, 2004, p.10).

²³ Do original: "While the individual is often simply a posthuman, he or she is just as often a heroic, special individual, such as a poet or an "engineer of self," charged with carrying out the creative self-constituting work on which freedom is predicated. [...] Posthumanism remains firmly within the purview of humanism insofar as it tends to retain at the center of its narratives the one who becomes and the one who owns those becomings." (WEINSTONE, 2004, p.11).

²⁴ Do original: "Third, posthumanism asks a great many questions in which the Other or alter or alien or animal or nonhuman or technological feature as active terms. Relationships between these entities and a "human" individual are the relationships that appear most frequently in posthumanist texts." (WEINSTONE, 2004, p.11)

dos pontos centrais das narrativas pós-humanas, nas quais as relações são colocadas à prova diante do dilema da presença de seres estranhos ao convívio humano, às vezes sendo o próprio sujeito um estranho no local.

O pós-humanismo deposita grande fé na ideia de que uma reformulação do conceito de indivíduo produzirá melhores políticas ou ética: o cortesão e a universidade universal do humanismo são suplantados pelo exemplar e diferenciado pós-humano (WEINSTONE, 2004, p.11, tradução nossa²⁵).

É do pós-humanismo que parte o pensamento daqueles que olham para as tecnologias emergentes, no qual o ser humano é algo que foi redefinido, através do ciborgue, da criogenia, do *upload* mental, segundo Ferrando (2018). Para a autora, essas coisas não são apenas para o futuro, não são apenas para o presente, mas também para o passado. Ou seja: os pós-humanistas procuram entender quando nós nos tornamos humanos e qual o momento de nossa transformação final. A autora também afirma que a relação o pós-humanismo tem uma característica investigadores acerca da ontologia do ser humano.

O pós-humanismo investiga tecnologia precisamente como um modo de revelar, seu significado ontológico em um cenário contemporâneo em que a tecnologia foi reduzida principalmente para seus esforços técnicos. (FERRANDO, 2013, p.29 — tradução nossa²⁶)

Essa forma de pensar está inserida no conceito guarda-chuva “Pós-humano”, por isso a autora afirma que podemos falar sobre pós-humanismos e em três caminhos diferentes: pós-humanismo, no qual nem todo ser humano é definido como ser humano e onde alguns humanos são definidos mais humanos do que outros; pós-antropocentrismo, no qual essa desconstrução do ser humano é sua definição advém de um humano conhecido, fazendo o humano excepcional, onde nos consideramos excepcionais em relação aos outros animais; por último, o pós-dualismo, que afirma o uso de tecnologia em uma perspectiva de revelação, a partir de tecnologias da existência (FERRANDO, 2018). Acerca dessa divisão, Lima (2004) completa o pensamento da filósofa colocando a centralidade dessa corrente de pensamento no avanço das tecnologias sobre a Biologia.

Os trans ou pós-humanistas, valendo-se do avanço dos conhecimentos nos campos da biologia molecular, nanotecnologia, inteligência artificial, biomedicina e das novas tecnologias da informação, perseguem uma forma de vida ‘pós-humana’, vale dizer: uma ‘pós-humanidade’ (LIMA, 2004, p.131)

²⁵ Do original: “Posthumanism places great faith in the idea that a reformulation of the concept of an individual will produce better politics or ethics: the cortesão and l'uomo universale of humanism are supplanted by the exemplary, differentiating posthuman” (WEINSTONE, 2004, p.11).

²⁶ Do original: “Posthumanism investigates technology precisely as a mode of revealing, thus reaccessing its ontological significance in a contemporary setting where technology has been mostly reduced to its technical endeavors” (FERRANDO, 2013, p.29).

Ademais, o processo de reconstrução do ser humano não é apenas uma forma de transformação estética corporal ou cognitiva, mas sim uma maneira de proporcionar a presença de melhores políticas ou éticas para a sociedade. A tecnologia agora “não explode mais longe do corpo, ela implode no interior do corpo” (LIMA, 2004, p.143), fazendo com que a ideia do homem universal do humanismo tenha o seu lugar tomado pelo exemplo pós-humano de diferenciação dos sujeitos pelas tecnologias. Essa implosão da tecnologia do corpo é notória em *Tetsuo* (1989) e na forma em que o metal altera a composição corporal do personagem principal. Ele é completamente sujeito à tecnologia e às suas alterações e sucumbe completamente às mudanças e não pode ser mais chamado de humano. Ao virar um homem de ferro alcança um outro patamar de humanidade e faz disso uma distinção sobre quem era antes.

O que podemos percebermos com essas discussões é uma extrapolação do conceito de eficácia trabalhado na pós-modernidade por meio de uma constante busca pela transformação do corpo e pela diferenciação entre os indivíduos. Nota-se que a ideia de reformulação corporal ganha uma nova roupagem aqui, na medida em que se procura entender o ser humano como um ente diferenciado de sua espécie, ou seja: há algo que precisa ser trocado para alcançar um novo patamar e através do corpo.

4.3 Apropriação na Ficção Científica *Cyberpunk*

Percebemos até esse momento da leitura que os diretores de cinema e os escritores na literatura e nas histórias em quadrinhos utilizam-se da apropriação como uma forma de contar novas histórias a partir daquilo que já foi criado. Também foi possível entender as aproximações e diferenças conceituais entre a apropriação e a adaptação, levando em conta que a segunda mantém uma relação canônica com a obra principal, necessitando estar ligada à história principal e adaptar-se ao novo formato. A apropriação, no entanto, caminha para longe da obra-fonte, pois ao utilizar outras obras na construção de uma outra, os autores acrescentam novas características, preenchem lacunas ou completam aquilo que foi desenvolvido inicialmente. Dessa forma, temos obras novas e que podem ou não fazer parte de um cânone.

Acreditamos que na ficção científica a apropriação faz parte de seu processo criativo, na medida em que se utilizam das hipóteses científicas trabalhadas fora da ficção e

extrapolam-nas, num exercício de complemento, ao público. Especificamente no *cyberpunk*, subgênero dessa ficção, tem como uma das características do *punk* o “Faça você mesmo”, em que na criação de sua produção cultural faz de um pretense amadorismo dos seus participantes, uma oportunidade de criação de algo novo: apropriam-se de símbolos utilizados por aqueles os quais são contra e os utilizam como uma revolta, uma forma de demonstrar seu descontentamento diante daquilo.

Nesse contexto, o surgimento dos fanzines foi de extrema importância para a consolidação da subcultura punk e de uma certa “autenticidade”, uma vez que a imagem apresentada pela mídia desagradava aos integrantes do movimento. Os fanzines assim, criaram uma verdadeira rede social entre a comunidade punk, muitas vezes em nível mundial (a partir dos anos 80) disseminando a atitude D.I.Y. [...] o estilo do punk é construído a partir de apropriações, bricolagens, citações e *retrofitting*, em uma recusa a estar coerente dentro de um determinado conjunto de valores precisamente identificáveis. (AMARAL, 2006, p.150)

Como podemos perceber, a apropriação também é uma característica relevante do punk. Essa tomada de conteúdo, no entanto, não fica restrita aos fanzines, como demonstra McCaffery (1994), a música *punk* também influencia as obras dos autores da literatura sobre *cyberpunk*.

Os autores cyberpunks, então, assim como os músicos do punk rock uma década atrás, estão criando arte que reconhece que todos esses sistemas de signos e tecnologias precisam ser habitados pelos seres humanos mais do que pelos simulacros não-humanos que administram as preocupações corporativas e políticas (McCAFFERY, 1994, p.307).

Ou seja: a própria ficção científica *cyberpunk* pode ser tratada como uma apropriação, pensada como uma forma de rebeldia ante às subculturas que a antecederam e como uma forma de rebelar-se perante uma crescente imersão de computadores pessoais, internet e das grandes corporações globais, fatos que se antes eram ficção, hoje em dia assumem traços de realidade em um mundo cada vez mais com características do *cyberpunk*. No cinema, o *cyberpunk* está “inserido na sociedade na cultura do seu próprio tempo, e é por isso que não é possível uma fuga às questões da cibercultura, mesmo que espalhadas pelos diversos gêneros cinematográficos” (AMARAL, 2006, p. 185). Assim, esse subgênero no cinema é uma maneira de discutir esses assuntos e apresentar ao público discursos científicos apropriados e expandidos.

Realizando um apanhado sobre o a ficção científica *cyberpunk*, percebemos pontos interessantes na perspectiva de Amaral (2006), fazem parte delas as diferenças de apresentação dessa subcultura no cinema. Por exemplo, a autora afirma que grande parte dos filmes sobre o *cyberpunk* enquadram-se nas características do cinema narrativo,

reproduzindo histórias clássicas e focando nas temáticas e naquilo que acontece na própria diegese. É aparente a predileção da autora pelo cinema *underground*, não narrativo e que se relaciona fortemente com a arte contemporânea e, principalmente, os da década de 1960, que têm na apropriação uma forma de contar suas histórias. Para Aumont (1995, p. 92), “o termo [underground] designou, nos anos 60, um conjunto de filmes produzidos ‘fora do sistema’ por cineastas como Kenneth Anger, Jonas Mekas, Gregory Markopoulos, Andy Warhol e Stan Brakhage”.

Quando falamos que o *cyberpunk* é um subgênero que apropria, também estamos falando da hibridização dos gêneros que o formam. Assim, a ficção científica não realiza seu trabalho isoladamente e tem, na apropriação de gêneros como o horror e o policial, a criação de histórias próprias e identificadas consigo. Essa é a hipótese de Amaral (2006), na qual o *cyberpunk* no cinema tem suas bases no horror e no *technoir*. Concordamos com essa hipótese e a expandimos em nosso trabalho, visto que procuramos demonstrar isso tanto no cinema americano quanto no cinema japonês, tendo um corpo como um objeto em comum nessa observação.

Para a autora, o horror é um dos gêneros que mais se aproximam da ficção científica, por “lidar diretamente com os fantasmas que habitam nosso imaginário cotidiano (a morte, a doença, o medo do outro)” (AMARAL, 2006, p. 191), sendo suas raízes no romance gótico um ponto de partida ideal para essa constatação. Desse jeito, os males cotidianos que assombram as pessoas tornam-se mote para as escrituras, e o medo do outro é o que mais podemos encontrar na FC. Em *Blade Runner* é o medo do outro – o replicante – que ocasiona a perseguição de Deckard; em *Tetsuo*, é o medo do outro e é transformar-se nele que faz *salaryman* procurar uma solução para a sua transformação.

O horror causado por essa situação de convivência entre homens e máquinas é o suficiente para que as histórias de FC constituam um imaginário horripilante e ao mesmo tempo de euforia em relação aos elementos tecnológicos, à própria condição existencial humana, os ameaçando e os atraindo. A FC e o horror são gêneros pródigos em alimentar o imaginário estético dos espectadores e, principalmente, de seus aficionados (AMARAL, 2006, p.192).

Para Neale (2000 *apud* Amaral, 2006, p. 193), a ficção científica nas décadas de 1930 e 1940 começam a trabalhar o ser humano enquanto alguém dotado de um corpo, mas esse não seria transformado, mas sim, estranho ao humano, alienígena. “Surgem nesse período, figuras de ameaça, de violência e de destruição como alienígenas, psicopatas, cientistas loucos, monstros, mutantes”. Em uma breve linha do tempo, Neale, assim como Amaral, também apresenta as relações entre o horror e a ficção científica, demonstrando como a

presença do personagem estranho passou ao corpo utilizado como experimento e, posteriormente, ao medo do outro-máquina, temas que ainda assim deixam o ser humano no centro da discussão, apenas de maneiras diferentes.

[...] na década de 30, há uma associação entre horror e estranheza, sendo este um elemento estabelecido no seio da família no cotidiano, no mundo contemporâneo, dando ênfase aos temas psicológicos e sexuais. Historicamente, a maioria dos filmes híbridos entre FC e horror é produzida na metade da década de 50, no mesmo período, conhecido como Era Dourada da FC na literatura. Nessa época, há também uma grande profusão de remakes de filmes feitos nos anos 30 pela produtora Hammer como Frankenstein e A Noiva de Frankenstein, entre outros. (AMARAL, 2006, p.194)

Apesar de não serem filmes que podemos falar que abordam o *cyberpunk* como temática principal, podemos perceber como o contexto do pós-guerra e o início da guerra fria influenciaram o desenvolvimento dessas histórias e dos personagens. As novas versões de filmes produzidos nos anos 1930 sofreram uma atualização e comportaram a nova relação geográfica que o mundo contava, além de trabalhar conceitos que não haviam sido trabalhados anteriormente, como a formação de uma família, mesmo que de personagens que possam soar repugnantes, como Frankenstein.

Nos anos 1960 começamos a ver o desenvolvimento do que viria a ser a grande representação das temáticas *cyberpunk* no cinema. Apropriando-se das histórias da ficção científica *new wave*, voltadas para a subjetividade, os autores *cyberpunk* perceberam que poderiam utilizar ideias já trabalhadas anteriormente na criação de um subgênero novo, que passasse um tom de rebeldia e originalidade.

A contracultura e a efervescência cultural dos anos 60 assistem à transformação narrativa dos filmes, utilizando como contexto social as crises de identidade das personagens. Ao mesmo tempo, a literatura de FC encontra-se na Nova Onda de FC, movimento que rompeu paradigmas na escrita e que influenciou diretamente os escritores *cyberpunks*. (AMARAL, 2006, p.194)

Ademais, é nos anos 1980 que o corpo se torna centralidade das discussões do *cyberpunk*, os anos 1980 foram a ebulição do *cyberpunk* como subgênero. Não é à toa que nosso *corpus* abrange obras criadas nas décadas de 1960 e 1980, onde mente e corpo passaram a ser destrinchadas por uma tecnociência cada vez mais precisa e direcionada. Sobre isso, Amaral discute como o medo do outro também fez com que o corpo humano fosse trabalhado com violência e transformação.

Já a década de 80 destaca-se pela representação explícita da violência, do sexo e dos corpos humanos, sendo mostrado como experimentos ou como deformidades e monstruosidades. A questão do corpo sujeito à violência (...) é uma das temáticas mais marcantes do universo gótico do século XVIII, conforme pode ser reparado

nas descrições de cirurgias e de sangue, novamente mostrando que a mistura entre horror e FC tem no romance gótico um de seus grandes paradigmas (AMARAL, 2006, p.194).

Destacamos dois cineastas que discutem o corpo como ponto principal. O primeiro é David Cronenberg que aborda os limites do corpo humano diante da mídia, do prazer e da cultura americana, como podemos ver na figura 14. O segundo é Shinya Tsukamoto que discute o corpo humano como uma parte intrínseca ao mundo exterior e que sofre alterações assim como o mundo sofre. Esses dois autores fazem dos anos 80 uma peça importante do quebra-cabeça que a ficção científica *cyberpunk* vem se tornando até os dias de hoje. Atualmente, as questões relativas ao corpo se tornaram parte da relação do ser humano com as máquinas e, conseqüentemente, como seu corpo reage a essa relação com o outro.

A segunda apropriação do *cyberpunk* do cinema está no *technoir* (AMARAL, 2006). Ao estudarmos o que forma esse gênero encontramos o *tech* de tecnologia e o *noir* do gênero policial popular em diversas mídias entre as décadas de 1930 e 1940. São características marcantes desse gênero a presente busca de um detetive por um assassino; uma personagem *femme fatale* sedutora e com intenções que os leitores e espectadores desconhecem; uma cidade escura em que permeia ambientes claros e escuros e ambientes de delegacias esfumaçados. Algumas dessas características podem ser rapidamente associadas à *Blade Runner*, um importante exemplo do *technoir*.

De posse dessas características, o *cyberpunk* apropria-se e os trata como seus, mas não encontramos apenas detetives ou ambientes escuros, encontramos o algo a mais, por exemplo, com os hackers, algo que não existia da década de 1930 e uma nova interpretação dos detetives, que fogem do padrão de herói do próprio *noir*; em cujas obras a noção maniqueísta de bom e mal era uma realidade. Utilizando-se das palavras de Bassa e Freixas (1993, *apud* Amaral, 2006) demonstramos essa mudança:

[...] a transformação do arquétipo de herói da década de 30 até o fim dos anos 80, mostrando que houve uma transição dos heróis positivos – definidos como os heróis que defendem a moral de seu tempo – em direção a alguns heróis filosóficos – questionadores de seu próprio tempo, inclusive dos valores da sociedade da época (AMARAL, 2006, p.195).

Bassa e Freixas (1993 *apud* Amaral, 2006) enquadram Rick Deckard como um personagem ideal desse novo herói filosófico, cuja discussão mental sobre se o que estaria fazendo era apenas cumprir ordens ou estar envolvido em uma trama maior que fugia do seu conhecimento, coloca-o como um dos principais arquétipos desse *technoir* que embasa o

cyberpunk.

O estilo *noir*, como foi discutido, foi importado completamente para o filme de Ficção Científica com *Blade Runner*, em 1982, criando o ciclo híbrido “*tech noir*”. O E.T. de Spielberg derrubou *Blade Runner* das bilheterias na época, mas tornou-se importante em termos da sua influência ao ainda fértil subgênero *technoir* inaugurado pela primeira adaptação de Dick (RICKMAN, 2004, p. 302, *apud* AMARAL, 2006, p. 196)

Figura 14 — O horror corporal de *Videodrome* discute essa relação entre o corpo e as suas mutações.



Fonte: Videodrome (1983)

Também ressaltamos que o *cyberpunk* se apropria de temáticas de outros gêneros na construção de suas obras. Apesar disso, não podemos falar que o *cyberpunk* seja um gênero cinematográfico, mas sim que suas temáticas estão presentes no cinema como uma representação. Os filmes de ação e policiais, por exemplo, contam com as características básicas de um filme *cyberpunk* e isso os coloca como pertencentes a esse grupo. Como comenta Sammon (2018), *Blade Runner* foi pensando como um filme *technoir*, que, posteriormente, passou a ser colocado como *cyberpunk* graças à sua fortuna crítica. Por fim, podemos adicionar às características do filme *cyberpunk*:

o ritmo frenético, [...], o excesso de informação, o decadentismo, a concentração de computadores, o domínio das grandes corporações, crimes nas ruas, paranoia high-tech, referências nipônicas, chuva, poluição, trilha sonora de rock ou eletrônica/industrial, personagens vestindo roupas de couro (geralmente pretas), usando próteses artificiais (braços, pernas ou olhos) (BONNER, 1992 *apud* AMARAL, 2006, p.197).

É a partir dessas características e na busca de identificar os traços de apropriação que as obras contêm, que construímos o nosso *corpus* de pesquisa trabalhando os contextos de duas culturas: a americana e a japonesa. Numa primeira visada, as diferenças dos dois pensamentos do *cyberpunk* mais se afastam do que se aproximam, porém, acreditamos que, quando se fala de apropriar-se de um tema, as diferenças sejam deixadas de lado, pois há

sempre que ter um ponto de partida, e já percebemos que esse subgênero não trabalha apartado de outros gêneros e histórias.

4.4 De “The Long Tomorrow” a Blade Runner

“Eu vi coisas que vocês homens nunca acreditariam”, disse o replicante Roy Batty em 1982, quando as salas de cinema receberam o lançamento de *Blade Runner*, do diretor Ridley Scott. Nele, temos a jornada do caçador de andróides Rick Deckard responsável por localizá-los e exterminá-los, que está em busca de um grupo de replicantes Nexus-6, criados pela megacorporação Tyrell Corporation. Esses mesmos replicantes foram expulsos da Terra após um motim, sendo enviados para a exploração de minas nas colônias extraterrestres. Desafiando o exílio, um grupo retorna ilegalmente à Terra a fim de prolongar suas vidas, já que sua utilidade é de apenas quatro anos. É nesse íterim que Deckard recebe a incumbência de exterminar quatro deles: Leon, Roy Batty, Zhora e Pris. Então, de um lado temos a busca pelo extermínio; do outro, pela manutenção e prolongamento da vida.

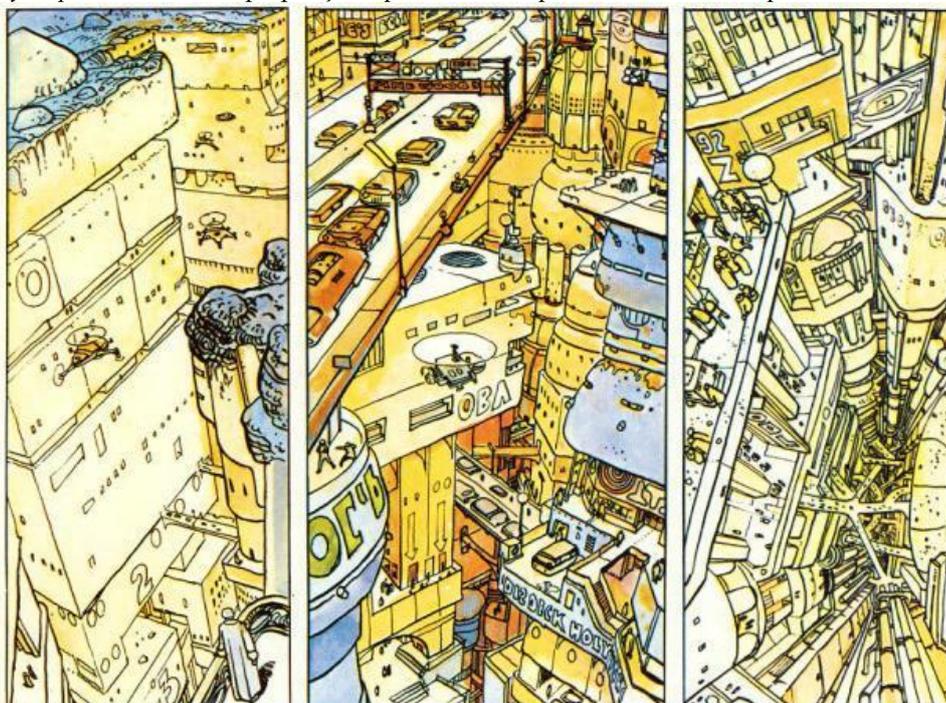
No cerne da produção, estão questões caras à espécie humana como a realidade do corpo humano, quais as características necessárias para existência do próprio ser humano e o direito à vida, que sob o olhar da moral e da ética, apresentam uma dicotomia entre os replicantes e os seres humanos. *Blade Runner* com seu futuro *technoir* (AMARAL, 2006) permanece como o filme definidor da estética *cyberpunk*, tanto pelas construções urbanas decadentes e futuristas quanto pelas relações sociais, com a presença daquilo que Bassa e Freixas (1993) definem como o herói filosófico e questionador dos desmandos da sociedade de sua época.

Os créditos pela produção e criação de Ridley Scott não podem ser desprezados, já que sua obra ainda é comentada 30 anos depois da exibição. Porém, não podemos deixar de lado as influências que formaram *Blade Runner*, pois como vimos no tópico 4.1, a crítica do cinema busca entender o que anteriormente formou as ideias do filme que está sendo estudado. Nesse sentido, a discussão sobre cidades superlotadas, andróides infiltrados e detetives caçadores não começaram na obra do diretor inglês, mas sim, cinco anos antes.

Em 1977, na revista americana *Heavy Metal*, Jean Geraud ‘*Moebius*’ e Dan O’Bannon lançavam “The Long Tomorrow” (1977) que em duas partes, apresentava “uma paródia de filme *noir*/detetive estrelada por Pete Clube”, apresentando uma “detalhada cidade futurística, cidade essa que, hoje, pode ser reconhecida como tendo uma grande influência na densidade gráfica de *Blade Runner*” (SAMMON, 2017, p.83), como visto na figura 15.

A apropriação no *cyberpunk* já incide justamente nas temáticas que foram capturadas através dessa HQ. Alguns caminhos de discussão são apresentados para nós: 1) a narrativa *technoir* apropriada para o filme de Ridley Scott, apresentados na figura 16 e 17; 2) a cidade *cyberpunk* apropriada para uma Los Angeles escura e permanentemente chuvosa; 3) o corpo como figura central das histórias é utilizado como uma maneira de diferenciação do que é humano e do que é alienígena.

Figura 15 – Primeira página da HQ “The Long Tomorrow”. A princípio, a similaridade da cidade com a Los Angeles de *Blade Runner* é notória. Além da narrativa, a construção da cidade *cyberpunk* é uma das apropriações que o filme adquiriu da história em quadrinhos.



Fonte: Moebius; O'Bannon (1977); Blade Runner (1982)

Sobre a primeira, já discutimos que a figura do policial com seus dilemas filosóficos é figura central no *technoir*. Na medida em que “The Long Tomorrow” trabalha com seu personagem Pete Club à procura de uma alienígena fugitiva, *Blade Runner* apropria-se dessa história e coloca Deckard à procura de um replicante – que, em uma concepção limite, também é um alienígena – na Los Angeles nublada. A cidade *cyberpunk*, que também é uma forma de pensar esse subgênero, está em consonância com o que Harvey (2010) acentua ao falar sobre o pluralismo de mundos que existem no esforço da ficção pós-moderna em descrevê-los, no qual espaços inadequados entre si são justapostos uns aos outros, desaparecendo o mistério central da história, adicionando, dessa forma, questionamentos sobre em qual mundo se está inserido e o que se deve fazer nele. As metrópoles também sofreram suas transformações e alcançaram o posto de figura central do *cyberpunk*. De acordo com Amaral, aqui a cidade

aparece tanto como um parque temático, quanto uma simulação, combinando símbolos da era espacial de alta tecnologia com a visão vitoriana do crescimento desordenado e não planejado. Ela aparece a maior parte do tempo como uma entidade negativa, um espaço escuro e superpovoado, quebrado por formas de neon e estruturas corporativas (AMARAL, 2006, p.65).

Aqui, os espaços urbanos adquirem a “heterogeneidade e a diferença como forças libertadoras na redefinição do discurso cultural” (HARVEY, 2010, p.19). Se antes as relações eram determinadas e as narrativas que nos formavam socialmente eram confiáveis por sua pretensa duração e infalibilidade universal, aqui temos o marco da “fragmentação, a indeterminação e a intensa desconfiança de todos os discursos universais ou “totalizantes” (HARVEY, 2010, p.19).

Figura 16 – Demonstração do estilo noir com o detetive Sam Spade, interpretado por Humphrey Bogart no filme *Relíquia Macabra* e Rick Deckard em *Blade Runner*.



Fonte: *Relíquia Macabra* (1941); *Blade Runner* (1982)

Figura 17 – Modelo desconhecida representando uma *femme fatale* dos filmes *noir* e Sean Young interpretando a replicante *femme fatale* Rachel em *Blade Runner*.



Fonte: Frederick (2009); Blade Runner (1982)

Sobre essas cidades, Cavallaro (2000, p.161) ressalta que elas “proliferam em todas as direções imagináveis, de maneiras que obstinadamente desafiam qualquer gerenciamento sistemático do espaço”. Segundo o autor,

as cidades no Cyberpunk se deparam simultaneamente como territórios ilimitados nos quais ambos seres humanos e objetos circulam incessantemente como tantas mercadorias fragmentadas e conglomerados selados cujos limites servem para proteger o resto das categorias privilegiadas. O Cyberpunk sugere que o espaço não é necessariamente selado ou ilimitado, mas sim ambos. (CAVALLARO, 2000, p.138 — tradução nossa²⁷).

Não obstante, essas cidades assemelham-se às nossas cidades contemporâneas pela sua materialidade, “abarrotaadas de arquiteturas sempre em expansão e em constante mudança, repletas de corpos e veículos, cheias de mercadorias de todos os tipos” (CAVALLARO, 2000, p.133), ocasionando um caráter mutável de sua história e construção. Por isso, o autor também acredita que esses espaços desintegrados e superpovoados retratados pelo *cyberpunk* acabam criando um ambiente sujo, com locais urbanos desolados, penetração de crime e doenças (CAVALLARO, 2000). Procurando uma perspectiva heterotópica para essas configurações, ver o presente como indeterminado e fragmentado acarreta aos seus personagens a busca por uma redefinição dos espaços em que se encontram,

²⁷ Do original: “Cyberpunk’s cities come across simultaneously as boundless territories in wich both human beings and objects endlessly circulate as so many fragmentary commodities and sealed conglomerates whose boundaries serve to protect the inte rest of privileged ranks. Cyberpunk thus suggests that space is not necessarilly either sealed or boundless but rather both” (CAVALLARO, 2006, p.138).

transformando as cidades em centros caóticos incontroláveis, por oferecerem, como descreve Harvey (2010, p.49), pouca ameaça para o controle geral exercido pelas corporações.

Como último caminho percebido na apropriação do *cyberpunk*, dizer que o corpo está na centralidade é perceber que nele ficam inscritas as relações do ser humano com o ambiente. É possível perceber os temas do transhumanismo agindo sobre esse corpo, tendo na eficácia e na melhoria dos corpos uma discussão pertinente. O axioma *high tech low life* ainda faz sentido para esse corpo transhumano, no qual ainda não é momento da derrocada e extirpação do corpo humano (GREINER, 2005), mas sim, como um corpo pode melhorado através de novas partes ou ser criado pela tecnociência.

4.4.1 Corpo transhumano

Quanto mais a ciência tem como paradigma a informação e os seus dados ganham um valor para além do terapêutico, será natural que o ser humano seja desbravado e todas as suas nuances sejam parametrizadas e expostas como dados para estudo posterior. Dessa forma, essas transformações fazem do transhumanismo uma importante transformação que podemos experimentar com o avanço da tecnociência.

Como apontam Kawanishi e Lourenção (2019), ao considerar a autonomia sobre si mesmo, o ser humano tem a capacidade de gerir seu organismo e funcionamentos biológicos sem o auxílio de terceiros. Porém, essa autonomia representa uma ruptura no nosso modelo atual de sociedade, pois na medida em que todos passam a ser uma espécie de empreendedores de si, onde os serviços disponibilizados passam a ter uma demanda reduzida, enquanto há uma crescente dos serviços por si, criados sob demanda. O impacto dessa mudança afeta a compreensão do que é o ser humano, pois é possível

a constituição de si mesmos em ciborgues, seres cujas capacidades inerentes ao ser humano foram melhoradas ou os problemas apagados. Tanto a força quanto o intelecto, até à morte, todos seriam modificados, de um modo ou de outro, no ciborgue (KAWANISHI E LOURENÇÃO, 2019, p. 670).

E então, chegamos às nuances do ciborgue, essa figura tão recorrente nas obras de ficção científica, sejam elas filmes, livros, músicas, são o resultado desta nova relação limite entre a humanidade e as máquinas, e que chega a se confundir com o próprio *cyberpunk*. Faz parte dele a dúvida sobre se o seu corpo deve acabar sobre a pele ou estender-se por meio da tecnociência. Em termos históricos, o ciborgue foi uma invenção militar para demonstrar como a teoria da Cibernética teria seu controle efetivo em viagens espaciais.

[...] inventado por Manfred E. Clynes e Nathan S. Kline, em 1960, para designar os sistemas homem-máquina autorregulativos, quando ambos aplicavam a teoria de controle cibernético aos problemas que as viagens espaciais impingem sobre a neurofisiologia do corpo humano (SANTAELLA, 2003, p. 185).

Ou seja: ciborgue nada mais é do que um neologismo que demonstra como a relação do homem com a máquina tende a ser desregulada, mesmo que em algum momento busque-se a regulação. Longe dos conceitos popularmente conhecidos, graças principalmente a uma cultura midiática e a uma indústria cultural que trabalhou - e trabalha - fortemente o ciborgue como o novo patamar evolutivo do ser humano, a primeira interpretação caiu em desuso e responde apenas à nossa tentativa de entender como o corpo está evoluindo graças ao contato com as tecnologias digitais.

Para Le Breton (2013, p. 204), o ciborgue é “um homem aparelhado no qual a técnica interfere sensivelmente no funcionamento de seus comportamentos”. A representação cultural do ciborgue, principalmente no cinema, coloca-o no centro dos principais filmes de ficção científica da contemporaneidade. Uma explicação para esse exaustivo uso está no uso desses corpos:

a maior parte desses filmes concebe o ciborg (sic) como composto de partes orgânicas e próteses maquinicas. Uma prótese é a parte *ciber* do corpo. Ela é sempre uma parte, um suplemento, uma parte artificial que suplementa alguma deficiência ou fragilidade do orgânico ou que aumenta o poder potencial do corpo (SANTAELLA, 2003, p.187)

Lemos (2013), a partir de Haraway (1985), propõe uma interpretação diferente quando o assunto é o ciborgue. Para o autor, há dois tipos desses organismos cibernéticos coexistindo. O mais comum é aquele representado nos produtos culturais, o ciborgue literal, criado a partir da “simbiose entre o orgânico e o inorgânico” (LEMOS, 2013, p. 174). Se de fato as tecnologias estão redesenhando nossos organismos e nos transformando em novos seres humanos, as relações que travamos diariamente também se transformam, assim como os significados que damos a esses momentos, o que nos leva a questionar qual o corpo estamos vivendo neste exato momento.

Já o segundo tipo de ciborgue de acordo com o autor é o metafórico ou interpretativo, baseado na influência dos *media*, da cultura de massa e dos espetáculos (LEMOS, 2013). Sobre isso, Santaella (2003, p.186) afirma que o caráter metafórico do ciborgue é uma possibilidade viável, pela nossa passagem “de uma sociedade industrial orgânica para um sistema de informação polimorfo”. Amorfo e esquizofrênico, assim está se tornando o nosso corpo ao longo do tempo: transformando-se diariamente em informação e em dados,

passamos a ser interpretados como tangíveis e os limites que antes eram separáveis entre o que era o eu e o outro já não visíveis, pois há apenas a informação circulando invisível pelo ar. Lima (2004) complementa esse entendimento falando tanto sobre o conceito de ciborgue quanto ressaltando sua importância na ficção científica:

o conceito de ciborgue, na ficção científica, surge de uma história de Arthur Clark de 1965, intitulada "The city and the Stars", para designar 'os organismos cibernéticos. O cinema explorou muito essa imagem, em que os replicantes de Blade Runner (Scott, 1982), o Terminator (Cameron, 1991) e o Robocop (Verhoeven 1987), [...] enriqueceram nosso imaginário com as possibilidades de simbioses entre o corpo humano e máquinas. O imaginário do ciborgue alcança uma nova dimensão na década de 1980 com a ficção científica cyberpunk. (LIMA, 2004, p. 128)

Visto como um sonho híbrido de poderio militar e científico (LIMA, 2004), o ciborgue encontra nas obras *cyberpunks* uma oportunidade ímpar de desenvolvimento. Como afirma Santaella (2003), isso ocorre pela sua representação utilitarista, ou seja, quando as partes mecânicas estão no sujeito, ele torna-se um produto da sociedade que deve dar um retorno a essa mesma sociedade, em uma espécie de acordo tácito de convivência. Nessa troca temos obras como *O homem de seis milhões de dólares*, de 1973, *A mulher biônica*, de 1976, e o emblemático *Robocop*, de 1987, visto na figura 18, sempre atuando como agentes da lei ou protetores dos menos favorecidos.

Isso também representa como o corpo transhumano é pensado como uma melhoria do ser humano, mas não apenas pelo cumprimento de um dever ou pela moral de defender os menos favorecidos. Na verdade, isso apenas acontece como uma forma de demonstrar que a eficácia e o melhoramento através das próteses não funcionam apenas como um ente estético ao sujeito, mas também, traz um benefício à sociedade. Por detrás dessa tentativa de naturalizar essas transformações, está uma maior aceitação das mudanças e de que ter o corpo transformado é algo comum e feito essencialmente para o bem.

Essas questões também são trabalhadas por Balsamo (1995, p. 215 *apud* LIMA, 2004, p. 130), quando esse afirma que desde o final dos anos 1980 “a ideia da fusão do ‘biológico’ com o ‘tecnológico’ tem infiltrado a imaginação da cultura ocidental desde que o ciborgue - o ‘humano-tecnológico’ - tornou-se uma figura familiar do sujeito da pós-modernidade”. Com essa integração do ciborgue às obras de ficção científica *cyberpunk*, percebemos que as fronteiras de relação entre homem e máquina estão sendo borradas, o que correlaciona o corpo humano à máquina.

Figura 18 — “Meio homem, meio máquina. Todo policial”. Essa era a frase que representava o policial cibernético Robocop, que chegava aos cinemas em 1987.



Fonte: Robocop (1987)

Featherstone & Burrows afirmam que o ciborgue, de tão presentes nas obras de ficção científica pode até se tornar um gênero, pois apresenta características únicas e representativas de narrativa. Os autores apresentam a ideia de um filme ciborgue, sendo “um híbrido genérico que se baseia principalmente nos gêneros de ficção científica, ação e horror, e usa imagens do corpo tecnologizado” que investiga “questões de 'autoconhecimento, gênero, o problema mente-corpo e as ameaças impostas a eles'. tais conceitos pela tecnologia pós-moderna e AI (inteligência artificial)” (FEATHERSTONE & BURROWS, 1996, p.157, tradução nossa²⁸). A partir disso, podemos inferir que os ciborgues não estão alheios ao espaço social e aderem para si significados sociais, políticos, culturais e até mesmo religiosos (HAUSKELLER, PHILBECK, CARBONELL, 2015). Quando falamos de um corpo transhumano e que esse corpo é uma representação do espírito do tempo a que os seres humanos estão submetidos, falamos nesse mesmo sentido, o de que não há como desvincular a superfície do corpo do desenvolvimento social.

Em termos de produções cinematográficas, filmes como *Robocop*, *Exterminador do Futuro 2* e *Blade Runner* são algumas produções que têm o corpo transhumano e seus personagens como central em sua história e majoritariamente representam uma força do bem.

²⁸ Do original: The ciborgue film is a generic hybrid that draws primarily on the genres of science fiction, action and horror, and uses images of the technologized body to investigate questions of 'self-hood, gender, the 'mind-body problem and the threats posed to such concepts by postmodern technology and AI (artificial intelligence) (FEATHERSTONE & BURROWS, 1996, p.157).

Essa representação majoritariamente boa é uma jornada que se conecta com as metáforas tecnocientíficas, caminhando de uma perspectiva prometeica a uma fáustica, mudam-se as formas de interpretação do ciborgue e da própria temática (FEATHERSTONE & BURROWS, 1996). Essa conversão de vilões para heróis, no entanto, não substitui os medos relacionados à tecnologia, cuja presença constante faz surgirem medos na vida dos personagens. Esses medos estão geralmente relacionados à substituição dos seres humanos por seres artificiais ou à conversão dos próprios humanos em máquinas. Por isso, não podemos negar: esses filmes colocam como centro de sua narrativa as dicotomias da hibridização.

Com o avanço das tecnologias de aprimoramento do ser humano, a partir de técnicas presentes nas cirurgias plásticas e que se tornam cada vez mais invasivas, acabamos percebendo que essa dicotomia não está restrita apenas aos filmes citados, pelo contrário, é no mundo real que a condição de hiper-realidade coloca-o frente a frente com a ficção. Sem uma distinção clara sobre onde começa um e acaba o outro, ou seja, “mais real do que o real, é assim que se anula o real”. (BAUDRILLARD, 1991, p.105) a constante reconfiguração dos corpos e melhoramento fazem com seus corpos mudem a cada extensão adicionada. O corpo transhumano, então, corporifica as mutações tecnológicas em curso na relação homem-máquina, na medida em que

a contínua "mecanização do humano" e a intensa "vitalização das máquinas" e sua integração pela cibernética transgride, senão mesmo apaga as fronteiras do orgânico e do maquínico, do vivo e não-vivo, do humano e da máquina. Cada vez mais, a tecnologia investe no biológico e a biologia invade o mundo das máquinas." (LIMA, 2004, 132)

Após essa discussão, defendemos que o corpo transhumano é uma constante na contemporaneidade que inquire a própria noção de ser humano, indagando “Quem somos nós? Onde termina o humano e onde começa a máquina? Ou, dada a ubiquidade das máquinas, a questão pode ser reformulada: onde termina a máquina e onde começa o humano?” (LIMA, 2004, p.133). Esses corpos fabricados dentro de uma cultura *high tech* contestam os “dualismos que atravessam as tradições ocidentais: macho/fêmea, primitivo/civilizado, natureza/cultura, homem/máquina, agente/instrumento etc.” (LIMA, 2004, p.138), o que faz o próprio corpo ser colocado de lado na relação do humano com o ambiente. Com ressalta Le Breton, o corpo

não é somente um acessório a ser retificado; percebido como um anacronismo indigno, um vestígio arqueológico ainda ligado ao homem, é levado a desaparecer para satisfazer àqueles que buscam a perfeição tecnológica (LE BRETON, 2013, p.210).

Então, é esse imaginário que alimentado pela busca de superar as limitações corporais dos seres humanos, faz com que o corpo já não precise ser materializado para representar um corpo, assim como ser biológico ou não. Como assistimos em *Matrix*, no qual toda a realidade acontece na consciência em uma materialidade digital, é dessa forma que passamos do corpo híbrido e melhorado do transhumanismo para um corpo descarnalizado (SANTAELLA, 2003), ou corpo pós-humano.

4.4.2 O processo de apropriação no cyberpunk americano

Ao se apresentar como um pastiche das histórias de detetive do estilo *noir*, “The Long Tomorrow” pressupõe utiliza-se de alguns elementos básicos para contar sua história: um policial andarilho e que atua sempre sozinho; a narração em *off* do detetive como uma condução da história; uma personagem *femme fatale*; violência exacerbada e um ambiente que oprime o sujeito graças ao caos visual e urbano. A junção desses elementos forma uma estrutura narrativa que não é maniqueísta, ou seja, o detetive não é o lado moralmente correto, fazendo com que a corrupção seja outro assunto relevante em suas páginas.

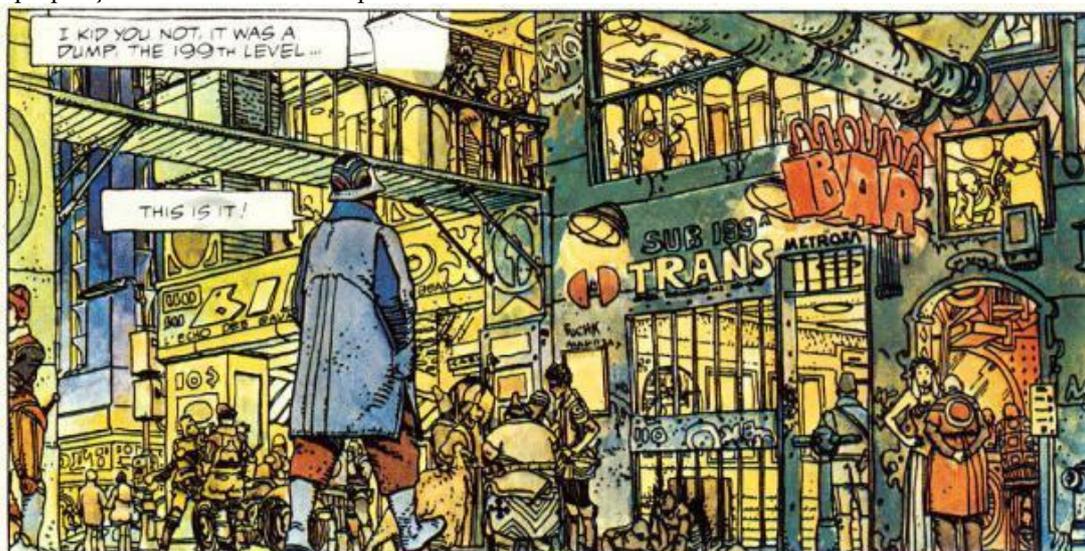
Falando sobre as histórias em quadrinhos temos que elas são “uma forma de arte e de narrativa, são um sistema em que o número de elementos ou fragmentos díspares trabalham juntos para criar um todo complexo” (POSTEMA, 2018, p.15). Dessa forma, seus elementos são “parcialmente pictóricos, parcialmente textuais e, por vezes, um híbrido dos dois.” (POSTEMA, 2018, p.15), o que significa que seus sentidos são construídos ao pensarmos nas imagens como “se faz necessário pensar nas imagens que os constituem como coleções de signos visuais” (POSTEMA, 2018, p.30).

Na combinação de diferentes tipos de códigos, os quadrinhos formam um sistema complexo. [...] Anne Magnussen afirma que: “uma obra de quadrinhos pode ser considerada como um signo complexo que significa que uma coerência global é buscada em sua interpretação” (2000, p. 196). Ela destaca que, enquanto a forma dos quadrinhos em sua totalidade, pode ser vista como um sistema, utiliza um conjunto de códigos que são parcialmente baseados em convenções E, para que os leitores aprendam a entender integralmente os quadrinhos, devem ter em mente o todo, ou a ‘coerência global’, uma vez que são eles que fazem o trabalho de interpretação dos vários signos em uma obra em quadrinhos. Dessa forma, ainda que “o sistema complexo” que são os quadrinhos, exija inúmeras estratégias diferentes para interpretar os diferentes códigos, deve-se ter em mente a ‘coerência global’ de como os sistemas de códigos se inter-relacionam (POSTEMA, 2018, p. 31).

A coerência global apresentada é representada pelo processo de interpretação que o leitor da história realiza para inferir o sentido conotativo dos quadrinhos (POSTEMA, 2018). É ele que permite que a sequência de quadrinhos, ao ser lida, gere sentido amplo e não apenas

um sentido único de um quadro isolado. É por isso que a autora defende que “os códigos que penetram a imagem pictórica não são frequentemente parecidos com os códigos convencionais da linguagem verbal” (POSTEMA, 2018, p.31), pois são inúmeros os códigos trabalhados em uma imagem pictórica de quadrinhos. Na figura 19 podemos acompanhar o caos visual apresentado por *Moebius*, e que conta uma situação de calamidade social – o *low life* do *cyberpunk*.

Figura 19 – A cidade em níveis e o caos visual demarcando uma urbanização caótica é uma das apropriações estéticas realizadas por Blade Runner.



Fonte: Moebius; O'Bannon (1977)

Postema acredita que essa conotação apresentada pelas imagens é uma forma de ampliar as maneiras como elas “podem trazer significado, que vai muito além de um conjunto de códigos facilmente listados” (2018, p. 35). Para ela, a conotação é uma forma menos previsível de interpretar o sentido as imagens, sendo cultural

baseado em conhecimento geral de história e outros elementos contextuais, baseado em conhecimento geral de história e outros elementos contextuais. Isso significa que a conotação traz, também, um elemento pessoal, pois nem todas as pessoas compartilham do mesmo conhecimento ou associações, mesmo pertencendo à mesma cultura (POSTEMA, 2018, p.35).

Assim, a função da imagem – simbólica, narrativa ou outra – é suportada pela representatividade da imagem que está na própria representação da imagem, e essa representatividade sempre utiliza “sistemas intercalados de significação, em que um sistema se constrói sobre outro mesmo que esses sistemas nem sempre sejam chamados de denotação ou conotação” (POSTEMA, 2018, p.36). Em resumo: a partir dessa construção de sistemas que se utilizam de outros sistemas, é possível trabalhar com o processo de apropriação das

ideias, no qual um sistema se utiliza de outro na construção de um sentido intercalado dando um significado à imagem.

Partindo disso é que julgamos ser o corpo transhumano apresentado em “The Long Tomorrow” uma apropriação, pois ele inicia dentro de um sistema — o imaginário de conceitos do transhumanismo — e que, posteriormente, encontra com outro sistema, dessa vez no filme *Blade Runner*, sofrendo uma apropriação. Percebemos que o ciborgue pode ser identificado quando um ser humano da técnica para exceder o seu corpo e melhorar sua performance enquanto humano. Ademais, esse tema partiu da corrente filosófica e foi transposto nas ideias do roteirista da história em quadrinhos de uma forma visual característica dessa mídia. Anos depois foi a vez do cinema tomar para si esse tema e trabalhar o corpo transhumano de uma nova forma, através dos replicantes. Como vimos no início deste capítulo, um processo de apropriação funciona a partir de uma escolha do autor em tomar para si as informações de uma obra anterior e levar essas mesmas informações para novos caminhos de interpretação, criando dessa forma um material que proporciona novas formas de interpretação aos espectadores. Esse movimento pode ser realizado em lacunas que não foram trabalhadas inicialmente ou como reelaborações de ideias que até podem ter sido trabalhadas, mas têm seu caminho próprio na obra original.

Tal mecanismo pode ser percebido entre a obra em quadrinhos e o filme *Blade Runner* em vários níveis: estético, quando falamos que o filme se apropria da cidade futurista desenhada por *Moebius*; genérico, quando falamos nas características *noir* da história e com suas características idiossincráticas; e diegético, quando a concepção do corpo transhumano é apropriada no filme. Partindo da análise de Postema (2018) em relação às fontes de materiais que compõem a narrativa das histórias em quadrinhos, é possível inferir que os autores se utilizam de fontes variadas na construção dessas imagens pictóricas. Há uma intertextualidade na obra ao trazer significação às fontes de registros visuais. Adaptando o seu texto em relação à obra “The Long Tomorrow”, notamos que os quadros nessa obra propõem um imaginário do *cyberpunk* e do transhumanismo, histórias *noir* que criam uma intertextualidade que evoca discursos distintos em que imagens são usadas (POSTEMA, 2018) e isso é transposto ao filme de Ridley Scott pelo processo de apropriação.

Esse corpo transhumano é caracterizado pela utilização da técnica de próteses invasivas na construção do seu corpo, tornando-se um “corpo híbrido e expandido através das próteses, que visam substituir ou ampliar as funções orgânicas do ser humano” (SANTAELLA, 2003, p. 201). A relação de alteridade entre o corpo humano e os corpos

artificiais é desequilibrada pela falta de utilidade do corpo humano sem alterações. Essa disfunção também é um assunto pertinente à ficção científica *cyberpunk* e, que também encontramos em “The Long Tomorrow” e *Blade Runner*, na medida em que seus personagens têm, nas alterações corporais, verdadeiras formas de se sobressair dos demais seres humanos. O filme de 1982 apresenta seus corpos artificiais à partir dos replicantes, seres manufaturados e virtualmente idênticos a um humano, porém, superior em força e agilidade, e pelo menos iguais em inteligência aos engenheiros genéticos que os criaram, e enviados para trabalharem nas colônias humanas fora da Terra. O grande *plot* do filme é a rebelião levantada pelos replicantes, que retornam à Terra em busca de mais tempo de vida, além dos seus quatro anos-padrão.

Esses seres artificiais são mais fortes e mais inteligentes do que os humanos. Seus corpos são feitos de materiais orgânicos, mesmo que sintetizados em laboratório. A questão que resiste é: os replicantes de *Blade Runner* podem ser considerados corpos transhumanos? Fica claro na representação desses personagens no filme que seus corpos não possuem partes mecânicas, sendo construídas a partir das quatro tecnologias que Luc Ferry citara como essenciais à formação do transhumanismo. Ainda assim, definir o corpo transhumano a partir da perspectiva de Haraway é perceber que esse corpo é de “oposição, utópico” (HARAWAY, 1991, p.292), que não depende de um conjunto específico de parâmetros físicos, mas de caráter, objetivos pessoais. O corpo transhumano é contraditório e confuso.

Isso posto, ressaltamos que a narrativa de *Blade Runner* se prova uma ferramenta útil para compreensão da noção de corpo transhumano. Notamos que os replicantes estão no limite entre o físico e o não-físico, representado na busca que esses fazem em busca de mais tempo de vida, e em suas perguntas sobre se são tão próximos aos humanos, porque não tem um tempo de vida próximo ou similar. Esse corpo que busca a eficácia e o melhoramento chega ao limite com os replicantes. Dessa forma, ressaltamos que o corpo transhumano pode ser pensando tanto a partir de Rayner (1994), Santaella (2013) ou Haraway (1991), pois é justamente o processo de apropriação trabalhando para apresentar essas possíveis perspectivas. Olhando para “The Long Tomorrow”, analisamos que o detetive está em busca de um espião transmorfo e no ambiente em que ele está percebemos seres humanos melhorados através de peças técnicas, o que se assemelham bastante aos ciborgues.

Aumont e Marie (2004, p. 235), ao falarem da análise de filmes com relação à história do cinema, questionam-se: “será possível, através da análise de obras particulares, revelar fenômenos históricos, o definir pela permanência de certos traços, estilos filmicos

característicos de certas épocas?” A partir do conceito de intertextualidade, os autores propõem uma resposta afirmativa à pergunta, pois a intertextualidade “possibilita recordar que qualquer texto é trabalhado por outros textos, por absorção e transformação de uma multiplicidade de outros textos” (AUMONT; MARIE, 2004, p.236). Podemos dizer com isso que a apropriação condiz com um ato de absorção das histórias que vêm anteriormente. Ao escolher o tema “corpo” como ponto central de nossa investigação, também afirmamos que esse corpo pode ser apropriado e pensado de formas diferentes do que foi pensado inicialmente.

No processo de apropriação, materiais são excluídos, enquanto outros são utilizados e novos são inseridos. Dessa forma, notamos algumas similaridades entre as obras estudadas tanto na construção dos ambientes quanto na narrativa. O corpo transhumano trabalhado em *Blade Runner* pode não ser o mesmo corpo trabalhado em “The Long Tomorrow”, mas foi pelo processo de apropriação que sofreram que temos a possibilidade de reivindicar essa presença ciborgue tanto nessas obras quanto nas outras que exemplificamos no trabalho e são postas em prática na ficção científica produzida nos Estados Unidos.

Em *Blade Runner*, os simulacros dos replicantes e os seres humanos são ambíguos, seus corpos não são distinguíveis, uma discussão que é abordada em “The Long Tomorrow” num formato ainda inicial, a partir da tentativa de descobrir quem é o espião alienígena. Rayner (1994, p.134, tradução nossa²⁹) discorre: “Como extensões tecnológicas dos criadores humanos, os replicantes identificam a noção que a origem (mecânica ou biológica) e o status (máquina ou humano) não determinam valor. [...] O replicante, como o ciborgue, em outras palavras, sugere que o valor não é inerente à identidade”.

Nossa percepção de que a apropriação encontra-se nesse deslocamento do corpo transhumano, está embasada no desenvolvimento de “The Long Tomorrow” no qual seres humanos adaptados pela técnica e pelos implantes, transformando-se quase que em alienígenas, como na figura 20. A cidade futurista é patrulhada por policiais robôs que relacionam-se com os seres humanos como se a técnica suplantasse a humanidade, o que está na figura 21. Thierry Hoquet (2019) busca apresentar o conceito de ciborgue fugindo dos dualismos que esse nome suscita. Para ele, o ciborgue é “uma figura que permite pensar a questão dos limites do humano e do não humano” (HOQUET, 2019, p.26).

²⁹ Do original: “As technological extensions of human creators, the replicants identify the notion that the origin (mechanical or biological) and status (machine or human) do not determine value. [...] The replicant, like the ciborgue, in other words, suggests that value is not inherent to identity” (RAYNER, 1994, p.134).

Figura 20 – Cena de luta entre seres humanos melhorados e o detetive.



Fonte: Moebius; O'Bannon (1977)

Isso quer dizer que o ciborgue e, por conseguinte, seu corpo não apenas discutem essa relação do humano/não humano, natural/antinatural, como “The Long Tomorrow” nos apresenta, mas também que é possível que outras criaturas da ficção científica “como marcianos, alienígenas, andróides” podem atuar nesse contexto, assim como perspectivas apropriadas de ciborgue. Eles funcionam como um dispositivo em que se constroem novas criaturas “dotadas de capacidades (tanto morais quanto físicas) estendidas em relação ao espectro de produções naturais comuns” (HOQUET, 2019, p.42). Isso significa que podemos ter outras interpretações do ciborgue além das que originalmente estamos avistando nas temáticas dos livros sobre eles. Por isso, nos filmes, por exemplo, os ciborgues podem ser enxergados como monstros, seres externos.

Figura 21 – As forças policiais são realizadas por robôs enquanto a função de detetive é realizada por um ser humano.



Fonte: Moebius; O'Bannon (1977)

“As figuras hollywoodianas de Ciborgue, ou aquelas que habitam os mangás, são monstros no sentido que Francis Bacon deu ao termo: caos extraordinário” (HOQUET, 2019, p.49). É o caos que forma o corpo transhumano do replicante, uma imagem que “não é em si uma representação, mas uma coisa com vida própria” (RAYNER, 1994, p. 132, tradução nossa³⁰). Como discutimos com a apropriação da obra japonesa *Ghost in the Shell* pelos americanos, as lacunas preenchidas pela nova produção proporcionaram uma obra que apresentou novos discursos, novos desfechos, sem contar com a nova estética em relação à obra original. Assim, olhando especificamente no tema “corpo” através da apropriação de “The Long Tomorrow” em *Blade Runner*, percebemos que o pensamento transhumanista se faz presente na medida em que o melhoramento pelo corpo humano persiste, e o próprio corpo humano continua sem desintegrar-se.

4.5 Ero-guro, mangás e Tetsuo

Ao longo dos últimos anos, a península japonesa vem se tornando um importante irradiador de filmes e animações relevantes no imaginário da cultura pop. Basta vermos a quantidade de *animes* assistidos, de *mangás* lidos, adaptados ou apropriados pelo cinema, ou através da cena *cosplay*, na qual pessoas das mais variadas faixas etárias mimetizam seus personagens favoritos e individualizam-se em uma cultura jovem cada vez mais atuante pelo consumo. Em contrapartida, a cena *underground* japonesa também é um ambiente propício para o desenvolvimento de novas obras, como um movimento cinematográfico na Tóquio nos anos de 1980, que buscou referências na ficção científica *cyberpunk* para construir obras que se conectassem à cultura da velocidade chegava com relevância no Oriente. (DE KERCKHOVE, 1997).

Esse cenário de velocidade e transformação também foi crucial na forma que o ser humano encara o seu corpo, e isso refletimos quando falamos sobre pós-humanismo. Percebemos que essa nova forma de compreensão do corpo é perpassada pela grande quantidade de modelos e possibilidades para o corpo humano. Ao se relacionar com uma tecnologia cada vez mais invasiva, temos possibilidades de mutações de nossos corpos que acabam compondo um novo humano. Também notamos que além de relativizar as fronteiras entre o ser humano e as máquinas, na contemporaneidade, as relações do corpo com os

³⁰ Do original: The image of the replicant is not itself a representation but a thing with a life of its own. Or at least it is the representation of such a possibility.

implantes e com as alterações está se tornando um hábito. Não apenas no âmbito psicológico, mas também erógeno, as alterações de nosso corpo possibilitam novas maneiras de erotização do corpo, seja com os implantes ou com os reparos, a partir do novo paradigma corporal que ascende. O belo a ser buscado é o do aprimoramento, o da transformação ou o da substituição corpórea, ocasionando um belo que beira o grotesco pela presença dos implantes ou das mutações, como podemos ver na figura 22. Essa conexão entre o erótico e o grotesco pode parecer estranha para nós, ocidentais, porém, pensar o corpo como uma forma de alcançar essa transformação tem um importante desenvolvimento no Japão, desde a década de 1930, no qual

assuntos eróticos, grotescos (grotesque/gurotesuku) e sem sentido (nonsense/nasensu) circulavam na cultura do Império Japonês. A abreviação “ero-guro-nasensu” torna-se um sucesso atemporal, no qual o estranho e o grotesco ganhavam terreno em ilustrações, movimentos artísticos e literários japoneses. Com o tempo, a abreviação para as imagens e literaturas sobre fantasias eróticas sombrias combinadas com atitudes e objetos abjetos, tornou-se apenas “ero-guro” (BRANDÃO, 2015, p.2).

Apesar do Ero-guro ser intrinsecamente ligado à militarização japonesa no período da II Guerra Mundial, suas ilustrações não chegaram apenas àqueles que estavam nos campos de batalha, havendo “uma intensa exploração sexual, hedonista e sensacionalista de tudo que fosse anormal e tabu, refletindo não apenas desejos sensuais recém-descobertos, mas uma erupção de mudanças políticas extremas” entre civis e militares. (BRANDÃO, 2015, p.2). Após a guerra e a derrota do império japonês, essa estética foi se incorporando na cultura japonesa, cujo principais vetores dessa divulgação foram os *animes*, os *mangás* e o cinema, ocasionando uma leve mudança na abordagem do erótico e do grotesco, agora voltada às questões da dualidade corpo/máquina. Essa mudança ocorreu justamente porque a simbiose pode ser relacionada ao pensamento japonês pós-guerra, onde uma tradição ancestral de guerreiros viu-se combatida após a figura divina do imperador ser obrigada a uma rendição irrestrita ao exército americano, seguida pela extinção de seu exército e agravada pelas explosões das apocalípticas bombas nucleares (KATO, 2012). Sobre isso, Sato (2004) acredita que as narrativas do pós-guerra foram essenciais para que a cultura pop japonesa começasse a ver as tecnologias como um fator não só de destruição do seu território, como também capaz de proporcionar um novo ser humano.

A mentalidade cibernética que condiciona essas narrativas fantásticas do pós-guerra é, na verdade, uma aceitação ativa e quase torturante de partes de máquinas na carne humana, que impulsiona a identidade japonesa para a sobrevivência e a vitória do pós-guerra sobre as principais nações por meio da incorporação radical da tecnologia (SATO, 2004, p.335)

Figura 22 – Obra sem nome de Takato Yamamoto que representa o *ero-guro*, estilo japonês de arte que se volta para uma fusão do grotesco com o erotismo de modo hardcore.



Fonte: Yamamoto (2019)

Segundo Amaral (2006), essa problematização é fundamental para a compreensão do *cyberpunk* pelo japonês, que não segue a mesma forma de compreensão do americano. A inspiração para os filmes americanos levava em consideração um Japão idealizado, que desde o fim da 2ª guerra mundial vivia em meio a uma ansiedade, efeito do capitalismo tardio e com um agravamento do meio ambiente dos corpos humanos devido a tecnologia. Os próprios japoneses perguntavam-se qual o seu devido lugar no mundo. O mundo do *cyberpunk* japonês no cinema afasta-se das noções estabelecidas pelo Ocidente, como a cultura *hacker* dos invasores do ciberespaço, das tecnologias onipresentes de vigilância e controle, e dos conglomerados dominantes. Aqui há uma representação vívida de humanos transformando-se em máquinas, envoltos em metrópoles deterioradas e pós-industriais. De acordo com Brown (2010), o *cyberpunk* japonês caracteriza-se pela atitude e não pelo conceito, ou seja, é demasiado *punk* em relação ao americano, onde é a parte *cyber* que toma

dianteira. A fusão da carne e do metal, a violência, os fetiches e a maquinaria permeiam os pesadelos humanos e a rebeldia da violação vai além da desobediência civil, caminhando para a mutação corporal através da intervenção tecnológica. Essa diferença começa a ser notada quando comparamos *Tetsuo*, uma relação do limite do corpo-metal e a liberdade pós-humana do humanismo autocentrado no homem, com *Blade Runner*, que guarda resquícios da centralidade humanista com a digitalização, além da suavização da interação carne-metal, optando pela diferenciação entre o humano e o replicante.

O trabalho do diretor japonês Shinya Tsukamoto é um caso específico no cinema japonês da década de 1980, que levou para as telas um *cyberpunk* destoante do praticado até então. Se nas apresentações americanas tínhamos a presença relevante de andróides e suas partes mecânicas, da digitalização corporal e da pretensa imersão do ser humano no ciberespaço, ou, mais ainda, da criação de mundos digitais arquitetados para a escravização da humanidade, o japonês articulava uma transformação corporal mais rebelde e limítrofe do que a ciborguização e a digitalização. Com *Tetsuo* (1989) e a virada humana de homem para metal, Tsukamoto buscava não apenas discutir o Japão daquela década, mas também refletir com a temática pós-humana a transcendência corporal limítrofe que caminha para uma hipersensibilidade pornográfica (HAN, 2017). Fez isso propondo uma narrativa cinematográfica descontínua, instada de surrealismo e vertigem *punk* (BROWN, 2010) que narra no agora e questiona uma ficção científica que não se preocupa com um tempo que avança.

Novielli (2007, p.292) define o cinema produzido por Tsukamoto como uma apropriação não apenas dos temas e situações, “mas também dos ritmos, das variações cromáticas, do tipo de linguagem utilizada, do estilo visual e da escansão em quadros para compor ações que geralmente se apresentam destacadas da realidade.” Seu trabalho é visualmente forte e voltado à transformação dos corpos.

Seu cinema é, assim, visualmente muito forte, e recorre frequentemente à potência imagética dos mangás, dos quais Tsukamoto reconhece uma certa influência (principalmente dos anime *Gamera* e *Ultra Q*): com agilíssimos movimentos de máquina, representa a carne enquanto se funde com o metal (*Tetsuo I* e *Tetsuo II*), põe em cena apocalípticas devastações *cyberpunks* e anormais jorros de sangue, piercings, violências contra o corpo a fim de defini-lo, geométricas e metálicas representações urbanas (ainda mais bem visualizadas por meio dos tons de branco de *Tetsuo* e *Bullet Ballet*), retomando incansavelmente a ideia de que também exista a possibilidade de perder a vida numa sociedade que - sustenta o autor - se julga invulnerável, como a sociedade japonesa (NOVIELLI, 2007, p.293).

Filmado em 16 mm e preto e branco, podemos dizer que *Tetsuo* é a obra máxima de Shinya Tsukamoto, assim como foi responsável pelo surgimento do *cyberpunk* naquele país. Com características de baixo orçamento na produção, o diretor apresenta uma obra experimental em hipervelocidade que contrasta os elementos do surrealismo de David Lynch e o horror corporal de David Cronenberg (BROWN, 2010), criando uma obra única e merecedora de análise e reflexão, não apenas pela temática apresentada, o corpo fetichizado do pós-humanismo, mas também pela narrativa frenética e entrecortada como um clipe musical do canal MTV. Na história, encontramos um homem chamado de “Yatsu”, (“yatsu” significa “metal fetichista”), que, após cortar sua perna, insere uma barra de metal no ferimento, até que surjam as primeiras larvas no local. Não nos é informado o motivo dessa punição — ou do prazer. Após isso, ele entra em pânico com o agravamento da dor e sai na rua, sendo atropelado pelo carro de um trabalhador japonês — o *salaryman* — e sua namorada que estava de carona.

O fetichista persegue o *salaryman* com o objetivo específico de transformá-lo em um homem de metal, o que acontece ao longo do cinema, quando o perseguido vai ganhando partes de metal pelo corpo. Já podemos identificar uma temática bastante pertinente ao desenvolvimento do *cyberpunk* no Japão, que é o limite da junção da carne ao metal como um dos últimos estágios do corpo pós-humano (BROWN, 2010). Ao penetrar a barra de metal na perna, as mudanças no corpo do fetichista são resultado da sua vontade própria de se fundir à tecnologia. Sua fusão e transformação em outro corpo, apresentado na figura 23, sucede até o encontro com o *salaryman*, onde um novo mundo é criado: após sua metamorfose completa em um ser de metal, os dois pós-humanos tornam-se uma nova criatura orgânica e de metal chamada Tetsuo, com poder para criar um mundo metálico e então dizimá-lo.

A ojeriza pelo corpo humano, representada pela destruição transcendental do ser humano e a sua recriação unida à tecnologia, é refletida pelo prazer dos personagens, pois já não há mais dois seres humanos ali, e sim um corpo pós-humano. As representações de *Yatsu* e *salaryman* são possíveis arquétipos do indivíduo japonês do final da década de 1980, onde, resultado da japonização descrita por Borges (2016), a sociedade nipônica tinha o cidadão masculino ideal como o empregado de colarinho branco, de grandes empresas ou do governo, classe média, heterossexual e casado, representado pelo *salaryman*, uma espécie similar aos *yuppies* americanos; em contrapartida, o fetichista, como o apartado da sociedade, desempregado e homossexual. Essas figuras antagônicas lutam pelos seus corpos, até que o *salaryman* cede à inevitável mutação provocada pelo contato com o fetichista.

Figura 23 – No detalhe: a transformação do *salaryman* avança até seu corpo tornar-se completamente metal.



Fonte: Tetsuo (1989)

Tetsuo é um filme hiperveloz, uma miscelânea de imagens unidas em sua narrativa pós-moderna de transformação e transcendência do corpo humano. Os cortes rápidos e alucinantes são rodeados por uma tecnologia de baixo padrão, sendo a mais cotidiana possível no “agora” da produção do filme, o que citamos no início deste tópico como baixa tecnologia – baixa vida, percepção que já diferenciam esse filme no cenário *cyberpunk* pelo cânone hollywoodiano marcado por tecnologia avançada até mesmo nos corpos humanos. Rebeldia às causas contemporâneas unem-se à desumanização do sujeito, à repressão e à sexualidade daqueles que se veem oprimidos por uma tecnologia que não é mais destoante do ser biológico: ela é integrada e sistêmica, humano e natureza são parte de um todo e, por conseguinte, sua tecnologia e ferramentas também são. Por isso, não há naturalidade quando um corpo funde-se ao metal e perde sua carnicidade.

Concluindo, há também uma substituição dos conglomerados empresariais, ironicamente, representados em grande maioria como empresas orientais, demonstrando que se vive em um cenário catastrófico e com pouco acesso tecnológico, mesmo que haja as mutações dos corpos nas próprias tecnologias. O “Faça Você Mesmo”, máxima do movimento *punk* adotada pelo subgênero, é levado ao limite de sua representação, com restos industriais e laboratórios improvisados que buscam transcender esse corpo humano de forma a obter um novo corpo modificado.

4.5.1 Corpo pós-humano

Quando falamos sobre pós-humano falamos sobre o momento em que o corpo do ser humano torna-se um auxiliar no estabelecer relações com outros seres humanos. Mais do que híbrido, o corpo pós-humano formar-se pela inexistência da carne ou da completa transformação da carne em outro composto. Corpo profanado pela tecnologia, ele se estabelece como um ponto de ruptura da visão humanista e transhumanista de melhoramento; aqui, busca-se o híbrido total e a descorificação. Almeida (2015) ao conceituar a categoria do corpo híbrido comenta justamente essa ruptura aqui presente:

Dessa forma, o híbrido é aquele corpo que resulta do rompimento da carne como padrão conceitual dentro de um paradigma de incompletude do ser humano. Esse rompimento da carne nada mais é do que uma travessia de fronteiras realizada pela própria carne quando utiliza o elemento técnico como ferramenta de dilaceração das bordas definidoras do limite humano (ALMEIDA, 2015, p.123).

Na cultura pop essa forma de entender o corpo tem no cinema, na literatura e nas histórias em quadrinhos possibilidades para difundir seus conceitos. Filmes como *Tron* (1982), com o corpo digitalizado e *Ghost in the Shell* (2017), com a descorporificação e hibridização, por exemplo, cumprem um papel importante para tornar o acesso ao conceito de pós-humano mais acessível e, assim, manter essa temática presente em discussão. Ao afirmar que o movimento pós-humanista colocou a computação como princípio do ser humano, Hayles (1999) demonstra que estamos nos transformando em informação na medida em que utilizamos cada vez mais processos informáticos para nos referenciar. O corpo perde sua hierarquia para os dados e, assim,

os sentidos se tornam mutuamente equivalentes, a percepção visual deixa de ser suficiente para dar lugar a uma lógica da sensação, em que a carne toma posição principal e deforma o corpo, aproveitando-se de sua plasticidade, seu sofrimento e sua capacidade de desaparecimento (ALMEIDA, 2015, p.118).

Hayles e Almeida travam um diálogo interessante nesse quesito da perda da hierarquia do corpo, pois a manipulação que este sofre abre o caminho para que seja profanado pela tecnologia, criando um humano “que deixa de enxergar a máquina como sua concorrente.” (ALMEIDA, 2015, p.114). Hayles também sintetiza o discurso pós-humano em quatro perspectivas, nas quais podemos perceber como o corpo pós-humano é algo manipulável, articulável e acidental, já que há a necessidade das máquinas para que um passo evolutivo aconteça.

Primeiro, a visão pós-humanista privilegia o modelo informacional ao invés do material, de modo que a corporeidade como um substrato biológico é vista como um acidente da história em vez de uma inevitabilidade da vida. Segundo, a visão pós-humanista trata da consciência, até então considerada como o lugar da

identidade pela tradição ocidental, como apenas um acessório. Terceiro, o pós-humano pensa o corpo como uma prótese original que nós todos aprendemos a manipular, de modo que ao se estender ou se substituir o corpo por outras próteses apenas continuamos um processo que iniciou antes mesmo que nascêssemos. Quarto, e o mais importante, por esses e por outros meios, a visão pós-humanista configura o ser humano de modo que ele possa ser articulado, sem emendas, com máquinas inteligentes. (HAYLES, 1999 *apud* LIMA, 2004, p. 149)

Percebemos, então, que o corpo pós-humano acredita que a tecnologia é a solução de todos os nossos problemas, proporcionando um apagamento entre os limites do natural e do antinatural, o que pode ser compreendido aqui como a existência corporal e a simulação de computador. Novamente Hayles (1999 *apud* LIMA, 2004, p. 150), afirma que o “sujeito pós-humano é um amálgama - uma entidade feita de informação e de matéria e cujas fronteiras estão sujeitas a contínuas construções e reconstruções”. Para entendemos que tipo de informação é essa e de onde parte essa ideia de tecnociência que desconstrói os corpos, Sibilia e sua discussão sobre o prometeísmo³¹ são um importante ponto de discussão.

Trabalhando com dois projetos míticos do pensamento sobre a tecnociência ocidental, o projeto prometeico e o projeto fáustico, a autora oferece um pensamento do contexto pós-humano como aquilo que excede o homem a partir de ações exteriores, sejam elas física ou mental. Esse excesso e fardo do corpo para o humano é uma característica presente, se não fundamental, para o *cyberpunk*. O projeto prometeico remete ao mito de Prometeu, titã que ofereceu o fogo aos homens, sendo castigado de forma severa pelos deuses. Sibilia (2015, p.45) ressalta que “tal mito denuncia a arrogância da humanidade, em sua tentativa de usurpar as prerrogativas divinas mediante artimanhas e saberes terrenos”.

Por ser uma construção mítica, a questão da arrogância da humanidade não fica restrita apenas aos gregos, podendo ser percebida na história de Adão e Eva, pais da humanidade segundo a tradição judaico-cristã e que, ao procurarem obter o conhecimento do bem e do mal, colocaram a eternidade no Éden e, por conseguinte, a humanidade a perder. Essa aproximação do mito de Prometeu ao pensamento sobre a técnica, segundo a autora, destaca uma visão com centralidade no “bem comum da humanidade e à emancipação

³¹ O prometeísmo abordado pela autora é baseado no Mito de Prometeus, no qual depois que a geração mais antiga das divindades do Olimpo foi conquistada durante o Choque de Titãs, Zeus jogou todos eles, incluindo seu pai, nas profundezas mais baixas do mundo subterrâneo. Apenas Prometeus foi salvo porque ajudou Zeus a vencer a guerra. Porém, Zeus começou a planejar um plano para destruir toda a humanidade, e Prometeus ficou com pena dos seres humanos. Ele roubou do céu fogo para eles, deu-lhes sabedoria e ensinou-lhes todos os tipos de técnica e artes. Quando Zeus descobriu, Prometeus foi punido acorrentando a uma rocha, onde um abutre comia seu fígado. Todas as noites o órgão é regenerado para que sua tortura possa ser repetida no dia seguinte, até muitos séculos depois no qual Hércules o liberta. Esse roubo do fogo é utilizado como uma metáfora para como o uso da tecnologia pode trazer consequências catastróficas a quem se utiliza dela.

da espécie [...] Apostando no papel libertador do conhecimento científico, esse tipo de saber almeja melhorar as condições de vida dos homens graças ao uso da tecnologia” (SIBILIA, 2015, p.46). Ou seja, no prometeísmo a tecnologia auxilia o ser humano a não só melhorar seu desempenho como evoluir. Porém, aqueles que seguem o prometeísmo enxergam uma finitude para tais atitudes, não brincam com os deuses com receio da punição. No campo da literatura, um exemplo importante e que também é apresentado pela autora é o já citado *Frankenstein* que, com o astuto subtítulo de “O prometeu moderno”, narra o experimento antinatural do doutor Frankenstein para criar ele mesmo um ser humano. Ao criar esse híbrido de humano e técnica, o doutor percebe que excedeu os limites aceitáveis do que seria um paradigma da morte, buscando eliminar sua obra por completo. No *cyberpunk*, porém, as obras não seguem essa perspectiva prometeica, mas sim uma fáustica, que tem como prerrogativa principal a não implementação de barreiras nos projetos tecnocientíficos, influenciando diretamente a vida orgânica e seus paradigmas, como a morte, antes não relativizados. Dessa forma,

a tradição fáustica se esforça por desmascarar os argumentos prometeicos, revelando o caráter essencialmente tecnológico do conhecimento científico: ao contrário do que eles acreditavam, haveria uma dependência da ciência em relação à técnica, tanto no plano conceitual quanto ao nível ontológico (SIBILIA, 2015, p. 49).

Filmes como *Tron* (1982) apresentam a digitalização dos seres humanos em avatares nos ambientes virtuais (REIS, RIBEIRO, RIOS, 2015), e como isso é levado ao limite quando não é possível retornar ao mundo real de imediato. Na literatura, *Neuromancer* (1984) é um exemplo relevante do projeto fáustico ao apresentar a relação simbiótica do homem com a tecnologia coloca-o na condição de passividade; o já citado *high tech, low life*. Percebemos entre essas duas metáforas uma clara diferença entre o uso da ciência e da técnica que abre uma possibilidade da relativização de paradigmas do próprio ser humano. Almeida (2015) afirma que pensar o pós-humano como uma forma de evolução do ser humano é aceitar sua simbiose com a máquina, aceitar o projeto fáustico.

Pensar o pós-humano como uma evolução do humano requer, portanto, a consideração dessa irmandade com as máquinas, onde o corpo busca a hibridação como modo de realizar uma espécie de “reparação” desse déficit, ou melhor, da diminuição de sua extensão, aceitando a contradição condicional de um corpo formado por carne e elemento técnico inseparáveis. Ao perceber tais relações entre a carne e a técnica, o corpo enxerga sua condição mortal e persegue a hibridação como meio de transformar essa condição, pois apenas através dela tem a chance de se tornar imortal. (ALMEIDA, 2015, p.115)

Na era da informação, o corpo humano extrapola a máxima do meio ser a mensagem, cunhada na década de 1960 por Marshall McLuhan, vivendo não apenas em ambientações informativas, mas tornando-se organismos ubíquos que interagem 24 horas com informações em diversos meios de diferentes formas. Weinstone (2004) menciona que de acordo com Hayles é importante entender como o corpo humano se transformou diante de uma sociedade que preza cada vez mais a desmaterialização de tudo e de todos.

O sujeito computacional para denotar uma visão da pessoa que privilegia o padrão informacional sobre a instanciação [...] material considera a consciência como um epifenômeno, pensa no corpo como a prótese original e configura o ser humano para que ele possa ser perfeitamente articulado com máquinas inteligentes (HAYLES, 1997, 242, tradução nossa³²).

Nessa relação do homem com a tecnologia, quanto mais intrusiva ela for, mais o corpo transforma radicalmente o que ele é. Desde a sua consciência até as partes do corpo, os seres humanos estão se articulando com máquinas inteligentes e transformando a forma como os humanos se relacionam com seu mundo. Partindo disso, Hassan também explana sobre o pós-humano corroborando com a importância do humanismo como uma etapa inicial a ser ultrapassada para a chegada nesse estágio de entendimento do ser humano (HASSAN, 1977, p. 843 *apud* WEINSTONE, 2004, p. 8, tradução nossa³³). Essa trajetória do humanismo em direção ao pós-humanismo é um processo natural de entendimento de si e da humanidade. Dessa forma, o humanismo e o pós-humanismo têm em comum o apagamento da corporeidade, como aponta Lima,

Hayles argumenta que o apagamento da corporeidade é uma característica comum tanto do discurso do sujeito humanista liberal como do discurso “pós-humano cibernético”. Identificado com a mente racional, o sujeito liberal possuía um corpo, mas não era geralmente representado como sendo um corpo. O pós-humanismo cibernético, embora desconstrua o sujeito humanista liberal de várias maneiras, ele, ainda assim, divide com seus predecessores uma ênfase sobre a “cognição”, em detrimento da corporeidade. (LIMA, 2004, p.150)

Em resumo: entendemos que o pós-humano pode ser compreendido como uma forma de crítica ao próprio humanismo e ao transhumanismo. Para Nayar (2013, p. 22), a crítica ao humanismo visa questionar: a) o mito do homem como o centro do universo; b) a

³² Do original: “The computational subject to denote a view of the person that privileges informational pattern over material instantiation [...] considers consciousness as an epiphenomenon thinks of the body as the original prosthesis and configures human being so that it can be seamlessly articulated with intelligent machines” (HAYLES, 1997, 242).

³³ Do original: “We need to understand that five hundred years of humanism may be coming to an end, as humanism transforms itself into something that we must helplessly call posthumanism” (HASSAN, 1977, p. 843).

racionalidade autônoma da mente humana; c) o agenciamento do indivíduo nas mudanças efetivas em sua vida e a forma como influencia a história; e d) a crença na transparência da linguagem como um meio de expressão universal da individualidade e da experiência.

A crítica está justamente nesse processo de individualização que está sendo transposto desde o humanismo e passando pelo Transhumanismo, que separa grupo étnicos como menos do que humanos. Ou seja, não são os genótipos que estão realizando as mudanças e selecionando aqueles capazes de realizar as atividades, mas sim os fenótipos que estão tomando a dianteira nisso. Assim, pensar o pós-humanismo com uma crítica às etapas anteriores é entender que, também de acordo com Nayar (2013, p.247, tradução nossa³⁴), “não há características essenciais do sujeito humano porque a ‘natureza humana’ é socialmente construída e envolvida nos próprios sistemas de observação que o caracterizam como ‘humano’.”

Santaella (2017) apresenta o termo “pós-humano” como um modo de explicar a etapa em que as relações entre tecnologia e homem são indistinguíveis. O autor trabalha com a tipificação de tecnologias que são marcantes nesse momento do homem: “realidade virtual (RV), comunicação global, protética e nanotecnologia, redes neurais, algoritmos genéticos, manipulação genética e vida artificial.” (PEPPEREL, 1995 *apud* SANTAELLA, 2017, p.192).

A considerável quantidade de tecnologias que podem representar o pós-humanismo, principalmente pela miniaturização em curso dos procedimentos e das ferramentas técnicas, demonstram como o corpo pode ser modificado de diferentes formas. Por exemplo, a protética e a nanotecnologia têm um papel fundamental no processo de hibridização e no desenvolvimento de inteligências artificiais e de redes neurais, que estão aproximadas dos processos cognitivos humanos (KURZWEIL, 2018). Algoritmos genéticos, manipulação genética e vida artificial estão diretamente conectados com as modificações corporais que estão acontecendo em níveis cada vez menores e mais profundos no corpo humano. Pensar esses procedimentos é pensar nos corpos esquadrihados da época dos anatomistas (FOUCAULT, 2014) que desenvolviam suas pesquisas interpretando o corpo humano como um mapa que era necessário dividir para decifrar todo o conhecimento que ali estava guardado.

³⁴ Do original: “[...] there are no essential features of the human subject because ‘human nature’ is socially constructed and enmeshed in the very systems of observation that characterize it as ‘human.’” (NAYAR, 2013, p.247).

Acreditamos que tendo sido a construção do homem um produto da sociedade e dos sistemas de observação que o caracterizam como tal, é compreensível que se a sociedade passa por uma transformação e abrange cada vez mais processos informativos que mudam áreas estratégicas de convivência interpessoal, o próprio sujeito seja afetado por essa dinâmica, o que o coloca como um agente passivo das mudanças externas e não, propriamente, um agente que possa mudar o espírito do tempo. Para Nayar (2013), não apenas o homem é construído socialmente, assim como seus processos cognitivos dependem das interações externas na sociedade para serem desenvolvidos: “O conhecimento não pode ser fundamentado no sujeito humano e em seus processos cognitivos porque o conhecimento, como a natureza humana, é socialmente construído.” (p.24, tradução nossa³⁵).

Assim como falamos no tópico sobre transhumanismo, os discursos que vão contra a eficácia e a busca da felicidade pelo ser humano acabam caindo em descrédito, já que há um discurso hegemônico de progresso que não pode ser retirado sem que haja uma verdadeira batalha retórica entre as partes. Enquanto os processos de desenvolvimento do conhecimento dependem das interações ambientais para se desenvolverem, colocamos uma provocação: se todos esses procedimentos ocorrem pela construção social a que são submetidos, como, então, explicar o desenvolvimento de organismos hibridizados em nossa sociedade? Tal desenvolvimento não aconteceria de dentro para fora, enquanto o normal é de fora para dentro? Respondendo às perguntas, podemos dizer que mesmo que a hibridização possa ocorrer de dentro para fora, quando olhamos mais atentamente para esse processo de junção, percebemos que ele se trata de uma atuação do ambiente externo em direção ao corpo do indivíduo. E esses vetores são suficientes para “criar” o ser humano pós-humanista.

Assim, o híbrido ajuda tanto a entender a forma como o inato e o adquirido se constroem e se complementam mutuamente, quanto a realizar a quebra de paradigma essencialista que opõe natureza e cultura ao mostrar que são inseparáveis, apesar de encarnarem conceitos distintos (ALMEIDA, 2015, p.109).

O pós-humanismo também pode ser abordado através da relação dualística entre mente/corpo, ou seja, na interpretação cartesiana da superioridade da mente sobre o corpo, como afirmam Feartherstone & Burrows (1996, p.160). Tal interpretação dialoga com o que Ferrando (2018) chama de “pós-dualismo”, quando os seres humanos se definem em

³⁵ Do original: “Knowledge cannot be grounded in the human subject and its cognitive processes because knowledge, like human nature, is socially constructed”. (NAYAR, 2013, p.24).

separação aos outros animais. É pela Biologia, pela Ecologia ou pela Tecnologia que o ser humano busca ser definido e, dessa forma, ele torna-se uma questão dualística, ou seja, sendo a mente o diferenciador daqueles que são humanos dos que não são. Rushing & Frenz (1995) perceberam uma mudança na forma de se entender essa relação dupla, que se torna tripla com a adição do elemento “máquina” na equação. Além disso, a relação de disputa entre corpo e mente, que colocava a segunda à frente, é substituída pela ansiedade causada pela tecnologia.

Fazendo parte da pós-modernidade, a luta diante de uma fragmentação e a necessidade do reestabelecimento da humanidade são justificadas. Percebe-se que os filmes que focam na temática pós-humanística enxergam diretamente o ser humano como um ser fragmentado, tentando se adaptar ao mundo e alheio às suas dinâmicas. E isso tem conexão com essa fragmentação, em uma linha bastante tênue sobre não sabermos qual o ponto de separação entre o orgânico e o inorgânico.

Com nossa vida diariamente pautada pela relação com as interfaces, elas, como afirma Virilio (1993, p.39), são “uma nova superfície que anula a separação clássica de posição, de instante ou de objeto, assim como a tradicional divisão do espaço em dimensões físicas, em benefício de uma configuração instantaneamente”, o corpo pós-humano transforma-se em superfície, diante da tamanha quantidade de informação circulando diariamente, de tecnologias que ele encontra em contato diariamente e de como sua reação já não é de repulsa e de mantimento da estrutura natural, mas sim de adaptação e de espécie de tradução de seu corpo na própria informação. Thomas demonstra essa tenacidade ao destacar a ilusória tentativa de se separar, atualmente, o natural do não natural e os conflitos que essa tentativa causa na mente do personagem e, por conseguinte, em toda uma sociedade que vive uma rotina fragmentada.

Essa ausência de um limite definido, separando o natural do não natural, evoca a qualidade definidora da pós-modernidade: uma fragmentação da subjetividade a tal ponto que o próprio conceito de subjetividade se torna inviável. Quando o natural / orgânico e o antinatural / inorgânico se tornam uma entidade única, a linha que demarca uma da outra se torna arbitrária, até ilusória (THOMAS, 2015, p.58, tradução nossa³⁶)

4.5.2 O processo de apropriação no cyberpunk japonês

O corpo pós-humano no Japão é marcado pela metamorfose e a sua apropriação

³⁶ Do original: “This absence of a definite boundary, separating the natural from the unnatural, evokes the defining quality of postmodernity: a fragmentation of subjectivity to such an extent that the concept of subjectivity itself becomes unfeasible. When the natural/organic and the unnatural/inorganic become a single entity, the line demarcating the one from the other becomes arbitrary, even illusionary”. (THOMAS, 2015, p.58)

advém do *ero-guro-nansensu*, que tem como premissa unir o absurdo, o erótico e o grotesco ao corpo humano. Sua história na cultura japonesa começa em sua incorporação à linguagem comum japonesa na década de 1920, dentro de um movimento cultural que representou “uma fascinação pelos instintos mais primitivos, irracionais, eróticos e tanáticos, normalmente reprimidos pela lógica, pela civilização do superego e pela ética sociocultural.” (BRANDÃO, 2015, p.12). A ênfase do *ero-guro* é colocada na sexualidade desviante, no irracional e no bizarro, como percebemos na figura 24, comumente abordadas nas histórias de detetives e de ficção científica

Com o passar do tempo, e uma crescente do pensamento conversador principalmente entre as décadas de 1920 e 1930, que não ocasionalmente antecede a entrada do Império Japonês na 2ª Guerra Mundial, a estranheza do *ero-guro* nas tradições culturais do Japão e sua popularidade com as massas ficaram foram ameaçadas pelo crescimento de vozes nacionalistas e conservadoras, chegando a acontecer casos de censura e repressão do Estado para com os autores (BRANDÃO, 2015). Um dos mais influentes desses autores é Edogawa Ranpo, nome que simboliza a forma japonesa de falar “Edgar Allan Poe”, e que desenvolveu seu trabalho na Era Meiji (1868 a 1912). Para o escritor, a verdadeira ameaça dessa nova onda cultural estava em suas origens no exterior, como descreve Eugene Thacker:

A preocupação de Ranpo com a psicologia aberrante e o distanciamento causado pela vida no Japão industrializado urbano moderno teve um impacto decisivo no J-horror contemporâneo. Filmes populares como “Audition” (1999), “Marebito” (2004) e o subestimado e de baixo orçamento “Long Dream” (2000) abordam temas do tipo Ranpo. Sua influência tem sido tão difundida e duradoura que, nos anos 30, foi criada uma frase para descrever sua estética: “ero-guro-nansensu” (“erótico, grotesco, sem sentido”). No centro dessa estética está a plasticidade indisciplinada da forma, seja um objeto cotidiano, o corpo ou a mente humana. Reversões, inversões e perversões dominam o dia nas histórias de Ranpo (THACKER, 2017 - tradução nossa³⁷).

As tensões culturais e a censura dos anos de guerra cessaram após o conflito, esse período pós-guerra um momento propício para o retorno de uma sexualidade decadente e perversa e, referindo-se ao medo nuclear, os estados alterados do corpo físico como metáfora para o corpo nacional também foram destaque nas obras. Essa é uma das características da

³⁷ Do original: Ranpo’s preoccupation with aberrant psychology and the estrangement caused by living in modern, urban industrialized Japan has had a decisive impact on contemporary J-horror. Popular films such as “Audition” (1999), “Marebito” (2004) and the under-rated, low-budget “Long Dream” (2000) all take up Ranpo-esque themes. His influence has been so pervasive and long-lasting that, in the ’30s, a phrase was coined to describe his aesthetic: “ero-guro-nansensu” (“erotic, grotesque, nonsense”). At the core of this aesthetic is the unruly plasticity of form, whether it be an everyday object, the human body or mind. Reversals, inversions and perversions rule the day in Ranpo’s stories.

perspectiva japonesa sobre o corpo discutido por Lucien Sfez (1995) em sua obra *Saúde perfeita: Crítica de uma nova utopia*. Para o autor, para que essa ideia do corpo nacional vingue, há uma supressão do indivíduo em relação à coletividade:

O eu individual, ao qual nos ligamos tão fortemente, se acha no Japão dissolvido na totalidade da natureza e naquilo que a representa: a comunidade estatal, e depois familiar. Nenhum desejo de se distinguir, de marcar sua individualidade (SFEZ, 1995, p. 77).

Claude Lévi-Strauss (2012), tecendo comentários sobre a formação da individualidade japonesa, afirma que o pensamento japonês concede um sujeito centrípeto, ou seja, são as ações que acontecem no exterior que formam esse sujeito:

o pensamento japonês põe o sujeito no fim do caminho: ele resulta da maneira como os grupos sociais e profissionais cada vez mais restritos se encaixam uns nos outros. O sujeito encontra assim uma realidade, é como o lugar último em que se refletem os seus pertencimentos (LÉVI-STRAUSS, 2012, p.35).

O autor, ao falar sobre uma dupla recusa do pensamento oriental, destaca que para o japonês, “cada ser não passa de um arranjo provisório de fenômenos biológicos e psíquicos sem elemento durável tal qual um ‘se’: aparência vã, fadada, inelutavelmente a se dissolver” (LÉVI-STRAUSS, 2012, p.34). Dessa forma, a noção de corpo para o japonês tanto é cíclica, quanto tem no ambiente exterior o parâmetro de sua interpretação.

Figura 24 – Ilustração *Nanoângtröm* de Shintaro Kago.



Fonte: Kago (2019)

Essas características, aliadas à tensão sedutora entre os estranhos desejos individuais como uma fuga do tradicionalismo japonês, deram vazão total ao *ero-guro*. Jasper Sharp

(2011), em seu *Dicionário histórico do cinema japonês*, defende que as manifestações nos palcos, telas e páginas passaram a incorporar mais um *ethos* do que um gênero, principalmente através do impacto do teatro de vanguarda e do moderno movimento de dança *Butoh* no trabalho de Teruo Ishii – como em *Tokugawa onna keibatsu-shi* (1968), em português *Alegrias da tortura do Shogun* e *Edogawa Rampo Zenshu: Kyoufu Kikei Ningen* (1969), em português *Horrores de homens malformados*, ambos na figura 25 –, do papel do voyeurismo e, finalmente, do choque de formas culturais novas e estrangeiras em obras como *Edogawa Rampo ryōkikan: yaneura no sanposha* (1976), em português *O Voyeur do Telhado*, e nas articulações do monstruoso e do carnavalesco na animação *Shoju Tsubaki*, com o título em português de *Midori: A garota no show de horrores* (1992), na figura 26.

Figura 25 – Pôsteres dos filmes *Ero-guro Alegrias da tortura do Shogun* – à esquerda – e *Horrores de homens malformados*. É possível perceber o erotismo e as deformações corporais



Fonte: Tokugawa onna keibatsu-shi (1968); Edogawa Rampo Zenshu: Kyoufu Kikei Ningen (1969)

Tetsuo: O homem de ferro (1988), filme produzido, escrito e dirigido por Shinya Tsukamoto, é uma mescla do horror corporal de David Cronenberg e do *cyberpunk* japonês construindo uma obra que beira o amador. O primeiro longa-metragem de Tsukamoto é uma obra de ritmo frenético, e que apresenta seus personagens em uma jornada ascendente de transformação do homem em metal. Essa relação corporal entre carne e metal é o que defendemos ser uma apropriação do estilo *ero-guro* criando uma espécie de corpo pós-

humano que descarta a carnalidade, mas não por uma virtualidade cibernética, mas sim, por uma substituição pelo metal. De acordo com Mavridou (2015), o discurso crítico apresentado em *Tetsuo* é uma clara demonstrar dos conflitos que o corpo pós-humano sofre na contemporaneidade:

[...] a transcendência dos limites físicos (forçados ou intencionais) é posicionada como um componente fundamental do sujeito pós-humano. No contexto do figurino e ludus, a descentralização da personificação e da materialidade assume um papel inerentemente pós-humano – inerentemente dimensão cyberpunk. E, como seria de esperar, negociar um espaço entre o fictício e real; o Eu e o Outro; o humano e o não humano, e encontrar um lugar neste o continuum de dualidades sistemáticas continua sendo a principal fonte de conflito do protagonista cibernético (MAVRIDOU, 2015, p.86).

Figura 26 – A animação *Midori: A garota no show de horrores* demonstra como os corpos do *ero-guro*, através da sexualidade e do grotesco, constituem um novo corpo.



Fonte: Shōjo Tsubaki (1992)

Sfez (1995) falando sobre a noção japonesa de corpo, apresenta uma irredutível ligação entre o ser humano e a natureza nipônica que apresenta uma conexão ecológica com o meio ambiente como um fator inevitável do seu próprio desenvolvimento corporal. Ou seja, o homem é uma parte inseparável do ecossistema, um elo desse sistema e que pode sim ter seu corpo perpassado por aquilo que forma a natureza: “A natureza, dizem eles [os japoneses], é um todo, ou O todo, do qual somos uma parte. Fazemos corpo com ela, nós a desposamos estreitamente (SFEZ, 1995, p. 75)”.

Tetsuo começa com uma cena que nos desafia a explicar por que ela existe: um homem, interpretado pelo próprio Tsukamoto, vagueia por uma favela similar a um ferrovelho, coleta um monte de fragmentos de metal, depois se encaminha para um pequeno casebre, corta uma ferida maciça na perna e enfia um pedaço de vergalhão nela. Porém, seu

corpo não está pronto para esse tipo de fusão homem-metal, enquanto o local do implante apodrece e se enche de larvas. Gritando, ele foge para a rua, onde é atropelado por um carro. Outro personagem, o *salaryman* (Tomoroh Taguchi), experimenta uma sequência de acontecimentos bizarros e sem sentido em uma manhã enquanto se barbeava: um pedaço de metal se aloja em sua bochecha e, ao tentar removê-lo, só piora as coisas (figura 27). Sua ida diária ao metrô é interrompida quando uma mulher anônima, ao lado dele, tem seu corpo dominado por uma bolha bizarra e fumegante de metal. Ela o persegue e, quando acaba, o assalariado descobre que foi infectado por algo que começa a transformar seu corpo em metal.

Figura 27 – As transformações no corpo do *salaryman* começam com a introdução de um fragmento de metal em seu rosto.



Fonte: Tetsuo (1988)

As mudanças corporais começam a transformá-lo em algo além do humano, no qual tubos de foguete saem de seus calcanhares, permitindo que ele voe pelas ruas em alta velocidade. O pedaço de metal em sua bochecha se espalha para cobrir um lado de seu rosto. Sem saber o que aconteceu, somos informados de que ele era o motorista do carro que atropelou o fetichista de metal como uma forma de vingança: a transformação do seu corpo pós-humano em metal. (figura 28). A perspectiva do *cyberpunk* apresentado em *Tetsuo* é uma opção de interpretação dos principais aspectos desse subgênero, uma apropriação da ideia principal. O trabalho de Tsukamoto nos leva a crer que ele estava mais interessado no potencial ero-guro do corpo encontrando metal. Ademais, o *cyberpunk* japonês incorporou

uma atitude cínica e cautelosa sobre o modo como a vida humana estava se tornando, com o contato maciço com a tecnologia. Esse *cyberpunk* não tem a estética do robô elegante, mas a da pilha de sucatas, advinda de uma tecnologia morta, do nosso mundo de obsolescência planejada que desloca os vivos para corpos pós-vivos.

Figura 28 – Já completamente transformado em metal, o *salaryman* busca entender sua nova realidade corporal telefonando para o feticchista.



Fonte: Tetsuo (1988)

Stelarc (1997), importante artista corporal e entusiasta do pós-humanismo, define o modelo de corpo pós-humano como um projeto pensado para redefinir o sentido de ser humano. Segundo ele, “não faz mais sentido ver o corpo como um lugar para a psique ou o social, mas como uma estrutura a ser monitorada e modificada” (STELARC, 1997, p.55). Como uma modificação e um projeto em construção, nos é permitido dizer que o corpo pós-humano devota que as tecnologias fazem um deslocamento de fora para dentro do corpo, formando um amálgama de algo que não é mais humano (LIMA, 2004). Em *Tetsuo*, e no desenvolvimento do *cyberpunk* japonês, esse corpo redefinido é uma apropriação do estilo artístico do erótico e grotesco (figura 29).

Borges (2016) afirma que essa relação entre o corpo japonês e a tecnologia não é um assunto incomum no cenário científico. De acordo com a autora brasileira, a professora Machiko Kusahara é uma dessas expoentes pesquisadoras e pontua que “os japoneses contam com postura filosófica de vida mais flexível, em que não há limites claros estabelecidos entre o orgânico e o inorgânico, a arte e o entretenimento, e chegam a admitir a convivência com diferentes formas de vida” (BORGES, 2016, p.91).

A noção de vida e corpo é diferente da ocidental, refletindo a tradição japonesa em que não existiam fronteiras críticas do ponto de vista teológico entre o corpo e mente, humano e animal (ou outras entidades), ou mesmo entre e a imagem, como se pode ver no uso de animais de estimação e personagens virtuais (In: DOMINGUES, 1997, p. 244 *apud* BORGES, 2016, p.91).

Figura 29 – *Tetsuo* representa justamente a falta de fronteiras entre corpo e mente, humano e animal, homem e ambiente, por isso a transformação em metal é algo comumente aceito no imaginário japonês.



Fonte: *Tetsuo* (1989).

Enquanto uma apropriação, é de se supor que o filme *Tetsuo* fez uso de um discurso na construção do seu próprio discurso. Porém, demonstramos há pouco que, ao assumir características de *ethos*, o *ero-guro* reservou para si, e compartilhou com outras obras, um conjunto de características distintivas de alguma coletividade, e que por isso a estética dos mangás é uma dessas estéticas compartilhadas. Orbaugh (2016, p.181), ao relacionar a noção de corpo pós-humano com a cultura japonesa, conta que o *anime* *Guyver* (1985) “apresenta um homem sendo fisicamente invadido pela armadura - tentáculos dele penetram em sua pele e orifícios - que o transformam em um ciborgue benevolente e poderoso capaz de salvar seus amigos de certas mortes³⁸”.

No entanto, ele está perturbado com a invasão de seu corpo e sua incapacidade de expulsar o componente invasor, que se retira para uma pequena área das costas na maioria das vezes, mas depois assume todo o seu corpo novamente quando ele é provocado a lutar (ORBAUGH, 2016, p.181).

³⁸ Do original: [...] features a man being physically invaded by the body armor— tentacles of it penetrate his skin and orifices—that then turns him into a benevolent and powerful ciborgue able to save his friends from certain death (ORBAUGH, 2016, p.181).

É partindo desse exemplo que a autora ressalta ser essa apropriação da parte de *Tetsuo* e a gradual transformação do homem em um monstro incorporado entre máquina e orgânico. De acordo com Orbaugh, essa incorporação do corpo pelo metal “pode ser encontrado em muitas narrativas da cultura popular com protagonistas masculinos que são pela penetração de seus corpos e permeabilidade ao exterior” (ORBAUGH, 2016, p.181). Ao término da obra, com a transformação completa dos personagens em metal, como visto na figura 30, e o início da jornada pela dominação mundial, podemos dizer que *Tetsuo* tem características de apropriação em sua construção: a apropriação do estilo *ero-guro-nansensu*, distribuído tanto na estética e nos temas trabalhados do filme quanto no tema específico “corpo”, que tange para um corpo pós-humano, aquele que busca desconstruir a própria humanidade em busca de uma nova corporificação.

Figura 30 – O *ero-guro* de Shinya Tsukamoto e seu trabalho na construção de corpos mutantes é finalizado na obra com a aparição do corpo pós-humano fundido entre os dois personagens e o metal.



Fonte: *Tetsuo* (1989)

Percebemos, então, que as obras japonesas de *cyberpunk*, ao mesmo tempo em que trabalham relações profundas entre o ser humano e a tecnologia, são erotizadas e permeadas por sofrimento e dor. As possibilidades somáticas da ficção científica ainda são pouco exploradas no cinema, de acordo com Roberts (2018); é apenas na arte performática que elas ganham um espaço relevante. Isso, infelizmente, demonstra uma visão ocidental da potência

da ficção científica e do *cyberpunk*, já que no Oriente, principalmente no Japão, questões sensoriais são levadas às telas por boa parte dos realizadores, sendo Shinya Tsukamoto um deles.

Assistimos em *Tetsuo* a literalidade das metamorfoses físicas do corpo pós-humano, na qual a transformação e a exacerbação do metal no corpo são representadas pela fusão de dois corpos em metal. Fruto do pensamento sobre o corpo no Japão, essa inserção na coletividade é levada ao extremo quando se funde o corpo ao silício, tornando-se um. Tal desenvolvimento tem uma clara conexão com o *ero-guro-nansensu* no que tange à coletividade dos corpos com a natureza e às crescentes erotização, tecnicização e violência para representar a transformação à qual os corpos estão submetidos. Por fim, defendemos a existência desse processo de apropriação perpetrado na construção de *Tetsuo* e que é através da transformação corporal pós-humana que visualizamos essa prática. Como ressalta Roberts (2018, p. 626), a apresentação de várias identidades do corpo pós-humano está inclusa em uma “lógica cultural mais ampla da FC”, o que nos leva a crer que há um caráter multitemático no *cyberpunk* japonês, e que proporciona a ela um campo amplo de discussões.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A popularidade da Ficção Científica, principalmente no século XX, e a sua notoriedade em tempos presentes fazem parte de um longo processo de amadurecimento da nossa relação com as tecnologias. Basta notarmos como as próprias obras demonstram esse refinamento de tratamento que conseguimos alcançar, primeiro tratando-a como um impeditivo divino; posteriormente, como uma busca para transcender essa própria divindade. Roberts (2018) argumenta que a ficção científica pode ser interpretada como uma forma de encarar o mundo tecnológico ao nosso redor, podendo também ser definida como uma ficção tecnológica. Também é possível estudá-la enquanto um gênero, que “incorpora, em termos textuais, esse enquadrar, tomando como sua reserva permanente não apenas os discursos da ciência e tecnologia, mas todo o cabedal da própria FC” (ROBERTS, 2018, p.60).

Essa percepção ficou demonstrada em nosso primeiro capítulo, a partir de um estado-da-arte dos principais conceitos sobre ficção científica e do desenvolvimento, ao longo do tempo, das principais eras que formam esse gênero. Também analisamos novas dimensões da ficção científica, já que seu principal meio de divulgação, a literatura, é desenvolvido paralelamente ao cinema e às histórias em quadrinhos. Em nosso entender, baseada nos autores que embasaram esse capítulo, a ficção científica não se trata de um olhar baseado em engenhocas e brinquedos, mas sim uma opção para entender o mundo a partir da tecnologia. Procuramos demonstrar como as definições dos autores sobre a ficção científica se articulam com os produtos culturais nas histórias em quadrinhos e no cinema para dar sequência nesse estudo e se aprofundar no subgênero cyberpunk como uma opção atual de interpretação do mundo. Dessa forma, a ficção científica pode ser vista em duas frentes: uma enquanto gênero literário que tem ramificações em outras mídias, como as histórias em quadrinhos e o cinema, ganhando características próprias, de cada acordo com cada plataforma; outra como interpretação do mundo a partir da tecnologia e seus afetos nas relações humanas.

Esse tempo investido no desenvolvimento da fortuna crítica por escritores, teóricos e leitores fez com que esse gênero passasse para além das páginas dos livros e chegasse em outras mídias, como o cinema e as histórias em quadrinhos, voltando os olhos de seus admiradores para a sua escrita, que se coloca como uma grande metáfora do mundo presente. Com isso, ler ficção científica é entrar em contato com histórias provocativas, ideologias, altas tecnologias em ambientes de pobreza, e defrontar-se com nossa individualidade; afinal, busca-se entender o que é ser humano nesse mundo tão imerso em tecnologia.

Convertendo-se de uma literatura de ideias para uma experiência amplamente visual, a ficção científica alcançou novos públicos e possibilitou que todos nós pudéssemos interpretar de formas diferentes suas obras. Essa multimídia e a presença cada vez mais incisiva nas universidades fez com que os subgêneros assumissem um papel de destaque cada vez maior no desenvolvimento dessa ficção. Eis então que surge o *cyberpunk*, uma união insólita entre tecnologia e rebeldia, que deve sua fundação remota ao período gótico, sendo que é na pós-modernidade que ele adquire seu trato mais usual e sua popularidade diante do público. Os temas do *cyberpunk* apresentam a luta entre o *underground* e o *mainstream*, da rebeldia das ruas às tecnologias do ciberespaço, dos corpos limpos aos corpos alterados, chegando até aos sem corpos.

Como um movimento de interpretação do mundo presente, esse subgênero da ficção científica é capaz de nos apresentar um panorama da tecnologia para além da que vemos atualmente, no qual sua crescente invasão na vida privada dos sujeitos acaba agenciando novas subjetividades e corpos que não dispensam mais o uso exacerbado da técnica como uma maneira de se construir no mundo. Por isso, discutir e analisar nossa sociedade envolta por tecnologia ao ponto de ser vilipendiada em seu local universal, o de ser humano, faz com que, dos diversos temas que podíamos utilizar para o desenvolvimento desta dissertação — a perspectiva da inteligência, o discurso *cyberpunk*, a sociedade sinótica e a vigilância subjetiva sobre os indivíduos são alguns caminhos para trabalhos posteriores — coubesse ao “corpo” o papel central em nossa discussão - sem dúvida, um tema com inúmeros caminhos, mas que nos possibilitou o início da descoberta de duas interpretações sobre um mesmo ponto de vista. Quando falamos em *cyberpunk* não podemos falar no singular, mas sim, no plural, *cyberpunks*, e o tema “corpo” nos ajudou nessa investigação.

Recordamos que as perguntas norteadoras da pesquisa - “Quais as diferenças entre o *cyberpunk* americano e *cyberpunk* japonês? Como o tema “corpo” é trabalhado nessas duas vertentes do *cyberpunk*? Como o tema “corpo” é apropriado através das obras e forma novas formas de interpretação?” – puderam ser elucidadas quando pensamos o corpo e as suas metamorfoses dentro de duas perspectivas do *cyberpunk*. Sim, não há apenas uma forma de se entender o *cyberpunk* no mundo, fato que já poderia ser pensado a partir das obras exemplificadas e comparadas das duas culturas. O que é mais intrigante disso é que temas centrais também mudam a maneira de entendimento e isso faz toda a diferença quando entramos em contato com obras audiovisuais ou imagéticas. Após analisar uma série de exemplos a partir das perspectivas transhumanista e pós-humanista, julgamos que há uma

divisão entre os corpos americano e japonês: o primeiro caminha para o ciborguismo transhumanista, no qual, através de implantes e partes mecânicas, é possível melhorar o desempenho do ser humano, ainda não procurando substituí-lo; o segundo já não busca esse melhoramento e extensão da vida, mas sim trabalha para desconstruir o corpo humano, criando o corpo pós-humano, que caminha para a descorporificação total.

Demonstramos essa questão a partir da apropriação que obras americanas e japonesas realizam de trabalhos anteriores que formam o cerne de sua formação. Por exemplo, quando *Blade Runner* se apropria do que é trabalhado em “The Long Tomorrow”, faz isso levando a arquitetura opressora da cidade, faz isso com o estilo narrativo *technoir*, faz isso até mesmo com o enredo, mas também realiza pela apresentação de uma interpretação de corpo que lhe é característico: o corpo transhumano, questão que apresentamos e discutimos no terceiro capítulo. O mesmo acontece com *Tetsuo*, que se apropria de todo o *ethos* criado pelo *ero-guro-nansensu* e pela estética dos mangás para se tornar o principal expoente do *cyberpunk* no Japão, o qual é permeado pela violência, pelo erotismo e pela mutação exacerbada dos corpos, levando até a sua eliminação. Essas formas de interpretar o corpo podem ser trabalhadas a partir de correntes de pensamento da pós-modernidade: o transhumanismo e o pós-humanismo, ambas com suas características também próprias e que dão *corpo* – perdão pelo trocadilho – a esse tema no *cyberpunk*.

Investigamos que para que os corpos sejam apropriados nas obras, é preciso que esses temas completem temas tratados na obra original. Dessa forma, basta ver que no *ero-guro*, toda uma miríade de torturas e sadomasoquismos corporais converte a obra de Tsukamoto para uma relação abjeta com o corpo, onde ele se transforma em metal quase que como uma punição para o personagem principal. Essa punição não vem sem um fundo de erotismo e teor sexual que ficam representados por uma icônica cena da dança do acasalamento com o genital masculino de ferro. A ideia é a mesma em *Blade Runner*, na medida em que o corpo transhumano, é apresentado na figura do replicante, enquanto na obra quadrinística tem lugar no espião extraterrestre e nos personagens secundários. A apropriação, então, proporciona interpretações diferenciadas desses corpos, de maneira que o corpo transhumano apresentado em “The Long Tomorrow” siga transformado para *Blade Runner* na figura do replicante, e da mesma forma em *Tetsuo*, onde o erótico e o grotesco moldam o aspecto do corpo pós-humano. Nosso trabalho proporciona à discussão a capacidade de enxergar essas formas corporais como características de cada *cyberpunk*, o que, sem dúvidas, abre espaço para um trabalho mais aprofundado de arqueologia sobre como esses “corpos” são desenvolvidos.

Em nosso capítulo 3, o corpo transhumano tem como seu principal exemplo o ciborgue, um organismo biológico com a técnica aplicada em seu próprio corpo. A tecnologia é responsável pelo aperfeiçoamento de sua condição humana. Já o corpo pós-humano não atua com um personagem idêntico ao ciborgue, mas busca uma figura além dele, mais próxima de Prometeu, que tenta ser além do humano e transcender a sua própria condição natural. Não podemos confundir o pós-humanismo com o transhumanismo, no qual os seres humanos podem e devem mudar a condição humana beneficiando-se disso e, possivelmente, tornando-se pós-humanos, nem com o humanismo, onde o que importa é a sabedoria de que a condição humana pode ser melhorada.

Por fim, o que conseguimos visualizar é que o corpo transhumano e o corpo pós-humano podem parecer a mesma coisa, por estarem inseridos em um mesmo campo de estudos, mas que, porém, suas diferenças são notáveis, já que a primeira ainda pretende fazer uso do corpo carnal como um aparato, enquanto a segunda desconsidera o corpo e procura uma nova forma de levar sua humanidade adiante. Quando essas ideias de corpo são postas nas obras de quadrinhos, cinema ou literatura, elas não aparecem sozinhas nem partem do nada: partem dessa construção antropológica e filosófica sobre o que cada uma representa. É dessa forma que “*The Long Tomorrow*”, *Blade Runner*, o *ero-guro*, os mangás e *Tetsuo* apresentam os corpos de seus personagens: apropriando-se não só dos conceitos que estão presentes nas páginas dos acadêmicos, como também apropriando-se de suas próprias histórias e construindo outras novas, gerando novos discursos e corpos remodelados para um público maior.

Ao fim momentâneo de nossa investigação, lacunas ainda estão abertas, na medida em a escolha única do tema “corpo” como categoria de análise deixa de selecionar outros tantos temas relevantes ao *cyberpunk*, por exemplo, a arquitetura da cidade, na estética e na narrativa apresentadas por cada uma das duas vertentes e a seara discursiva são caminhos que deixamos de explorar nesse momento. Julgamos que a discussão sobre as duas perspectivas de *cyberpunk* colabora com os estudos sobre ficção científica desenvolvidos em nosso país, que versam seus olhares sempre para o Ocidente e esquecem que no Oriente também existem possibilidades e caminhos que fogem do convencional para se interpretar uma boa discussão sobre ficção científica. Por isso, nossa contribuição para o campo de estudos da Comunicação vai muito além de uma verificação do *cyerpunk* americano e japonês, mas sim, reside na possibilidade de agregar pensamentos distintos dentro de um mesmo gênero.

REFERÊNCIAS

2001: Uma Odisséia no Espaço. Direção de Stanley Kubrick. Produção de Stanley Kubrick. 1968. (142 min.), son., color. Legendado.

ALTERED carbon, primeira temporada. Criação Laeta Kalogridis. Série original Netflix. S.l.: Skydance Media; Mythology Entertainment, 2018. ??? min, son., col. Série exibida pela Netflix. Acesso em: 2 fev. 2020.

ALPHAVILLE. Direção: Jean Luc Godard. 1965. DVD. 99 min. son. p&b, legendado.

APROPRIAÇÃO. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2020. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3182/apropriacao>>. Acesso em: 17 de Abr. 2020. Verbete da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7

APROPRIAÇÃO. In: MICHAELIS On-line. São Paulo: Melhoramentos, 2020. Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/busca?id=8VQ9>. Acesso em: 14 abr. 2020.

A BRUXA de Blair. Direção de Daniel Myrick, Eduardo Sánchez. Produção de Robin Cowie, Gregg Hale. Roteiro: Daniel Myrick, Eduardo Sánchez. [s.i.]: Haxan Films, 1999. (81 min.), DVD, son., color. Legendado.

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento**: fragmentos filosóficos. Tradução de Guido Antonio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

ALMEIDA, Aline Amsberg de. **A carne que resta**: manifestações do híbrido na literatura de ficção científica do século XXI. 2015. 299 f. Tese (Doutorado) - Curso de Doutorado em Teoria e História Literária, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2015.

ALENCAR, Daniele Alves; ARRUDA, Maria Izabel Moreira. Fanfiction: uma escrita criativa na web. **Perspect. ciênc. inf.**, Belo Horizonte, v. 22, n. 2, p. 88-103, jun. 2017. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-99362017000200088&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 5 maio 2020. <https://doi.org/10.1590/1981-5344/2760>.

AMARAL, A. R.. Visões cibertemporais - a inserção dos estudos de cyberpunk no campo da comunicação e da cibercultura.. **Sessões do Imaginário**, Porto Alegre, v. 14, n. Dezembro, p. 70-81, 2005.

_____. **Visões perigosas**: uma arque-genealogia do cyberpunk. Porto Alegre: Sulina, 2006. 239 p.

AUMONT, Jacques. **Estética do Filme**. Campinas, SP: Papirus, 1995

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A Análise do filme**. 3. ed. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2004.

AVATAR. Direção de James Cameron. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2009. (162 min.), son., color. Legendado.

A VIGILANTE do Amanhã: Ghost in the Shell. Direção de Rupert Sanders. Produção de Avi Arad, Steven Paul. Intérpretes: Scarlett Johansson Pilou Asbæk Takeshi Kitano Juliette Binoche Michael Pitt. Roteiro: Jonathan Herman, Jamie Moss. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2017. (106 min.), P&B.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

_____. **A ilusão vital**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001a.

BARBARELLA. Direção de Roger Vadim. França: Dino de Laurentiis Cinematografica, 1968. (98 min.), son., color.

BARGUEÑO, Miguel Ángel. Adivina quién está en Hell's Club, el bar más atestado de estrellas de cine. Madrid: El País, 2015. Disponível em: https://elpais.com/elpais/2015/10/14/icon/1444812400_838045.html. Acesso 26 Abr. 2020.

BASSA, Joan, FREIXAS, Ramon. **El cine de ciencia ficción. Una aproximación**. Barcelona: Paidós.1ª ed. 1993

BATISTA, Carmen Lúcia. Os conceitos de apropriação: contribuições à Ciência da Informação. **EM QUESTÃO (UFRGS. IMPRESSO)**, v. 24, p. 210, 2018.

BENJAMIN, Walter. **Mágia e Técnica, Arte e Política**. Traduzido por Paulo Sérgio Rouanet. (Obras Escolhidas; v. I). São Paulo: Brasiliense, 1987.

BLADE Runner. Direção de Ridley Scott. Produção de Michael Deeley. Intérpretes: Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young Edward, James Olmos, Daryl Hannah. Roteiro: Hampton Fancher, David Peoples. Música: Vangelis. [s.i]: The Ladd Company, Shaw Brothers, Blade Runner Partnership, 1982. (117 min.), DVD, son., color. Legendado.

BLUMLINGER, Christa. **Cinéma de seconde main: Esthétique du remploi dans l'art du film**. Klincksieck: Paris, 2014.

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

BOSTROM, Nick. **Superinteligência: Caminhos, Perigos e Estratégias para um Novo Mundo**. Rio de Janeiro: Darkside, 2018.

BOVA, Ben. **Challenges**. New York: Tor, 1993.

BRANDÃO, Verônica Guimarães. Ero-Guru: o corpo abjeto na erótica e grotesca literatura de Suehiro Maruo. In: 5º CONGRESSO DE LITERATURA FANTÁSTICA DE PERNAMBUCO, 5.,2015, Recife. Anais.... Recife: Ufpe, 2015. p. 1 - 13. Disponível em: [http://www.academia.edu/33064442/Ero-](http://www.academia.edu/33064442/Ero-Guru_o_corpo_abjeto_na_erotica_e_grotesca_literatura_de_Suehiro_Maruo)

Guru_o_corpo_abjeto_na_erotica_e_grotesca_literatura_de_Suehiro_Maruo. Acesso em: 20 nov. 2018.

BRASIL, Luiz Antonio de Assis. **Escrever ficção: Um manual de criação literária.** Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 2019.

BRODERICK, Damien. Reading SF as a Mega-Text. **New York Review of Science Fiction**, n.47, p. 155-170, jul.1992.

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

BUKATMAN, Scott. **Terminal Identity – The Virtual Subject in Post-Modern Science Fiction.** Durham: Duke University Press, 1998 [1993].

CARDOSO, C.F. **A ficção científica, imaginário do mundo contemporâneo: uma introdução ao gênero.** Niterói (RJ): Vício de Leitura, 1998.

CARDOSO, C. F. Ficção científica, percepção e ontologia: e se o mundo não passasse de algo simulado? **História, Ciências, Saúde – Manguinhos**, v. 13 (suplemento), p. 17-37, outubro 2006.

CARNEIRO, F.S.B. Da mitologia à ficção científica: o mundo distópico de Monteiro Lobato no conto Era do Paraíso. **Darandina Revista Eletrônica**, v.12, p.1-20, 2019.

CASTELLS, M. **A galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

CAVALLARO, Dani. **Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson.** London, New Jersey: The Athlone Press, 2000

CLUTE, John; NICHOLLS, Peter (org.). **The encyclopedia of science fiction.** New York: St. Martin's Griffin, 1993.

CLOVERFIELD. Direção de Matt Reeves. Produção de J. J. Abrams, Bryan Burk. Roteiro: Drew Goddard. [s.i.]: Bad Robot Productions, 2008. (85 min.), DVD, son., color. Série Cloverfield.

DELANY, Samuel. **Silent Interviews on Language, Race, Sex, Science Fiction, and Some Comics: A Colletction of Written Interviews.** Hanover, NH e Londres: Wesleyan University Press, 1994.

DELLSPERGER, Brice. Body Double. Canne, 2014.

DUBOIS, Phillipe. Notas de aula da disciplina de tópicos especiais em comunicação. 22 fev. 2018, 25 mai. 2018. 15 p. Notas de Aula.

DUNA. Direção de David Lynch. Dino De Laurentiis Corporation: Universal Studios. 1984. (186 minutos), color.

DYENS, Ollivier. **Metal and flesh. The evolution of man: technology takes over.** Cambridge: MIT Press, 2001.

EDOGAWA Rampo ryōkikan: yaneura no sanposha. Direção de Noboru Tanaka. Produção de Yoshiteru Yūki. Roteiro: Akio Ido. [s.i.]: Nikkatsu, 1976. (76 min.), son., color. Legendado. Série Showa Era Trilogy.

EDOGAWA Rampo Zenshu: Kyoufu Kikei Ningen. Direção de Teruo Ishii. [s.i.]: Toei, 1969. (99 min.), son., color. Legendado.

ELIAS, Herlander. Cyberpunk - Between punks and cyborgs. In: **Cyberpunk 2.0 – Fiction And Contemporary.** Covilhã, Portugal: UBI - LABCOM Books, 2009, pp. 11-39.

EQUILIBRIUM. Direção de Kurt Wimmer. Dimension Films; Blue Tulip Productions: Dimension Films, 2002.

ERGO proxy. Direção de Shukou Murase. Manglobe: WOWOW, 2016.

EVANGELION. Direção de Hideaki Anno. Produção de Gainax. Tóquio: Tatsunoko Production, 1995. Son., color. Legendado. Série 26 episódios.

EX Machina. Direção de Alex Garland. Produção de Andrew Macdonald;allon Reich. Intérpretes: Alicia Vikander ;oscar Isaac; Domhnall Gleeson; Sonoya Mizuno; Corey Johnson; Claire Selby; Symara A. Templeman; Gana Bayarsaikhan;. Roteiro: Alex Garland. Música: Get Down Saturday Night. Estados Unidos, 2015. (108 min.), son., color. Legendado. Disponível em: <<http://www.filmesonlinehd7.cc/assistir-online-ex-machina-hd-1080p-dublado/>>. Acesso em: 22 fev. 2020.

FAHRENHEIT 451. Direção de François Truffaut. Produção de Lewis M. Allen. Realização de Miriam Brickman. Roteiro: François Truffaut, Jean-louis Richard, David Rudkin, Helen Scott. Roma: Anglo Enterprises Vineyard Film Ltd., 1966. (112 min.), son., color. Legendado.

FERRY, Luc. **A revolução transumanista.** São Paulo: Manolé, 2018. 234 p.

FERRANDO, Francesca. Posthumanism, Transhumanism, Antihumanism, Metahumanism, and New Materialisms: Differences and Relations, Existenz v.8, n.2, pp.26-32, 2013.

FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger (ed.). **Cyberspace Cyberbodies Cyberpunk.** London: Sage, 1996.

FIKER, Raul. **Ficção científica. Ficção, ciência ou uma épica da época?** Porto Alegre: L & PM, 1985.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**: nascimento da prisão. Tradução de Raquel Ramallete. 42 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

FREDERICK, Matt. film noir femme fatale. [S.I.]:FLICKR, 2009. Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/fleurdeguerre/3179560922/>. Acesso em: 26. Abr. 2020.

GENETTE, Gerard. **Palimpsestos**: a literatura de segunda mão. Tradução de Luciene Guimarães e Maria Antônia Ramos Coutinho. Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2006.

GETTY. Drummer Nicky 'Topper' Headon, guitarist Mick Jones , bassist Paul Simonon and singer Joe Strummer (1952 - 2002) of British punk group The Clash in New York in 1978. Nova Iorque:[S.I.], 1978.

GOMES M., M. ; LONDERO, Rodolfo Rorato ; NASCIMENTO, M. A. . McLuhan e Neuromancer: aldeia global e outros conceitos no imaginário cyberpunk. **Revista FAMECOS**, v. 38, p. 111-117, 2009.

GONZÁLES, Julio Plaza. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1987.

GREINER, Christine. **O corpo em crise**: novas pistas e o curto-circuito das representações. São Paulo: Annablume,. 2010. (Coleção Leituras do Corpo).

GREINER, Christine. **O corpo**: pistas para estudos indisciplinados. São Paulo: Annablume, 2005.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. Tradução, ; Giachini, Enio Paulo. 2. 2017. Vozes, Petrópolis: 128p.

_____. **Homo Deus**: Uma breve história do amanhã. São Paulo: Companhia das Letras, 2016. 443 p.

HARARI, Yuval Noah. **21 Lições para o Século XXI**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

HARAWAY, Donna. **Simians, Cyborgs, and Women**: the reinvention of nature. Londres: Free Association Books, 1991. 287 p.

_____. A Manifesto for Ciborgues: Science, Technology, and Socialist Feminism. **Socialist Review Collective**, London, v. 15, n. 2, p.65-107, mar. 1985.

HAYLES, N. Katherine. **How we became posthuman**: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics. Chicago: The University Of Chicago Press, 1999.

_____. Wrestling with Transhumanism. In: GRASSIE, W.; HANSELL, G. R. (Org.). H+/-: Transhumanism and its critics. Philadelphia: Metanexus Institute, 2011.

HARVEY, David. **A condição pós-moderna**: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. 20.ed. São Paulo, SP: Loyola, 2010. 349 p.

HAUSKELLER, Michael; PHILBECK, Thomas D.; CARBONELL, Curtis D. (ed.). **The Palgrave Handbook of Posthumanism in Film and Television**. Nova Iorque: Palgrave Macmillan, 2015. 449 p.

HELENO, Bárbara Lopes; REINHARDT, Rafaella Max. Apropriação Cultural:: novas configurações das identidades na era da globalização. : **Novas Configurações das Identidades na Era da Globalização. Cadernos de Estudos Sociais e Políticos: INTERFACES ENTRE RAÇA, GÊNERO E CLASSE SOCIAL**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 13, p. 115-128, dez. 2017. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/CESP/article/download/37956/27669>. Acesso em: 4 mar. 2020.

HEUSER, Sabine. **Virtual geographies. Cyberpunk at the intersection of the postmodern and science fiction**. Amsterdam: Rodopi, 2003.

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, 2., 2013, São Paulo. **Anais eletrônicos das Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Eca-USP, 2013. p. 1-168.

HOQUET, Thierry. **Filosofia ciborgue: pensar contra os dualismos**. São Paulo: Perspectiva, 2019. 376 p

IGN Brasil. 8 detalhes que você precisa saber sobre Ghost in the Shell. São Paulo:[S.I.], 2017. Disponível em: <https://br.ign.com/ghost-in-the-shell-2/46834/feature/8-detalhes-que-voce-precisa-saber-sobre-ghost-in-the-shell>. Acesso em 26 Abr. 2020.

INTERSTELLAR (Interestelar). Christopher Nolan, EUA, 2014.

KERCKHOVE, D.d.. **The skin of culture: Investigate the new electronic reality**. Toronto: Somerville House, 1995.

_____. **A Pele da Cultura**. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.

KURWEIL, Ray. **A Singularidade Está Próxima: Quando os Humanos Transcendem a Biologia**. São Paulo: Iluminuras, 2018.

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

JR.,Istvan Csicsery-Ronay. **The Seven Beauties of Science Fiction**. Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press, 2008.

KAGO, Shintaro. **Nanoångtröm**. [S.I.]:Tóquio, 2019.

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

KAWANISHI, Paulo Noboru de Paula; LOURENÇÃO, Gil Vicente Nagai. **Humanos que queremos ser. Humanismo, ciborguismo e pós-humanismo como tecnologias de si**. *Trab. linguist. apl.* [online]. 2019, vol.58, n.2, pp.658-678. Epub Sep 23, 2019. ISSN 2175-764X. <https://doi.org/10.1590/010318135359815822019>.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**. Bauru, SP: EDUSC, 2001.

KUNG Pow: O mestre da kung-fusão. Direção de Steve Oedekerck. Roteiro: Steve Oedekerck. [s.i.]: O Entertainment, 2002. (83 min.), son., color.

LA Jeteé. Direção de Chris Marker. Produção de Anatole Dauman. [s.i], 1962. (29 min.), son., P&B.

LANDON, Brooks. **Science Fiction after 1900. From the steam man to the stars**. NY: Twayne Publishers, 1997.

LE BRETON, David. **Adeus ao corpo: antropologia e sociedade**. 2. ed. Campinas: Papyrus, 2007.

_____. **Antropologia do corpo e modernidade**. 3.ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

LEGENDARY French artist Moebius, the man who made The Abyss, Alien, and Tron even weirder, is dead at 73. 2012. Gizmodo. Disponível em: <https://io9.gizmodo.com/legendary-french-artist-moebius-the-man-who-made-the-a-5892148>. Acesso em: 14 abr. 2020.

LEMOS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

_____. **Cibercultura. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2013.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. São Paulo: Editora 34,1997

LIMA, Homero Luís Alves de. **Do corpo-máquina ao corpo informação: o pós-humano como horizonte biotecnológico**. 2004. 332 f. Tese (Doutorado) - Curso de Curso de Doutorado, Programa de Pós-graduação em Sociologia, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2004. Disponível em: https://attena.ufpe.br/bitstream/123456789/9850/1/arquivo9387_1.pdf. Acesso em: 6 abr. 2020.

LUCY. Direção de Luc Besson. Roteiro: Luc Besson. EuropaCorp: Universal Studios, 2014.

LYOTARD, Jean-François. **O pós-moderno**. Trad. Ricardo Corrêa Barosa Rio de Janeiro: José Olympio, 1986. P.123.

MANN, George (org.). **The mammoth encyclopedia of science fiction**. New York: Carroll & Graf, 2001.

MATTHEW, Robert. **Japanese Science Fiction: A view of a changing society**. New York: Routledge and Nissan Institute of Japanese Studies, 2005.

MAVRIDOU, O. The monstrous transformation of the self: translating Japanese cyberpunk and the posthuman into the living world. **The Luminary**. v.6, pp.72-86, 2015.

McCAFFERY, Larry. Introduction: the desert of the real. In: **Storming the reality studio. A casebook of cyberpunk and postmodern and postmodern fiction**. London: Duke University, 1994.

MELÃO, César Augusto. **O discurso da rebeldia**: uma análise de um texto punk. Estudos Semióticos (USP), v. 6, p. 86-93, 2010.

MILLER, Frank. **Batman**: O Cavaleiro das Trevas. São Paulo: Editora Abril, 1989.

MOEBIUS; O'BANNON, Dan. The Long Tomorrow in: **Heavy Metal Magazine**. n.5, v.1, 1977. Massachusetts:HM Communications, Inc, 1977.

MOLITERNI, C. **Literatura da Imagem**. Rio de Janeiro, Salvat ed. do Brasil, 1979.

MOORE, Alan; GIBBONS, Dave. **Watchmen**. São Paulo: Editora Abril, 1989.

MORRISON, Grant; MCKEAN, Dave. **Asilo Arkham**. São Paulo: Editora Abril, 1990.

MOTTA, Daniel Augusto; PANELLA, Cristina. **Humanidade Utilitária**. 2019. Disponível em: <http://www.aberje.com.br/colunas/humanidade-utilitaria/>. Acesso em: 14 abr. 2020.

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

NOVIELLI, Maria Roberta. **História do cinema japonês**. Tradução: Lavínia Porciúncula. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2007.

ORBAUGH, Sharalyn. Sex and the Single Cyborg: japanese popular culture experiments in subjectivity. : Japanese Popular Culture Experiments in Subjectivity. In: BOLTON, Christopher; CSICSERY-RONAY JUNIOR, Istvan; TATSUMI, Takayuki (ed.). **Robot ghosts and wired dreams**: japanese science fiction from origins to anime. Japanese science fiction from origins to anime. Minneapolis: University Of Minnesota Press Minneapolis, 2016. Cap. 9, pp. 172 - 192.

O PLANETA dos Macacos. Direção de Franklin J. Schaffner. Estados Unidos: 20th Century Fox, 1968. P&B.

PESSINI, Leo. Bioética, humanismo e pós-humanismo no século XXI. Em busca de um novo ser humano?. **Revista Eclesiástica Brasileira**, [S.l.], v. 77, n. 306, p. 301-347, ago. 2017. ISSN 2595-5977. Disponível em: <http://revistaeclesiasticabrasileira.itf.edu.br/reb/article/view/83>. Acesso em: 5 maio 2020. doi:<http://dx.doi.org/10.29386/reb.v77i306.83>.

PIASSI, Luis Paulo de Carvalho. **Contatos**: a ficção científica no ensino de ciências em um contexto sociocultural. 2007. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007. doi:10.11606/T.48.2007.tde-10122007-110755. Acesso em: 2020-04-14.

PINKER, Steven. **O novo iluminismo**: Em defesa da razão, da ciência e do humanismo. São Paulo: Companhia das letras, 2018.

PINHEIRO, Lisandra Barbosa Macedo. (2015), Negritude, apropriação cultural e a “crise conceitual” das identidades na modernidade. XXVIII Simpósio nacional de História. Acessado em: 20/02/2018 e disponível em: http://www.snh2015.anpuh.org/resources/anais/39/1427821377_ARQUIVO_LISANDRAT_EXTOCOMPLETOANPUH2015.pdf

POSTEMA, Barbara. **Estrutura narrativa nos quadrinhos**: construindo sentido a partir de fragmentos. São Paulo: Peirópolis, 2018. 208 p.

RAYNER, Alice. Cyborgs and Replicants: On the Boundaries. **Discourse**, vol. 16, no. 3, 1994, pp. 124–143. JSTOR, www.jstor.org/stable/41389337. Acessado em 5 Abr. de 2020.

REIS, Lucas Bernardo; RIBEIRO, Maggie Suellen Paiva; RIOS, José Riverson Araújo Cysne. A fronteira digital: um estudo sobre o imaginário pós-humano no filme Tron. In: XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, 2015, Natal, RN. Anais do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, 2015.

RELÍQUIA Macabra. Direção de John Huston. Produção de Hal B. Wallis. Intérpretes: Humphrey Bogart; Mary Astor; Peter Lorre; Gladys George. Roteiro: John Huston. [s.i.]: Warner Bros., 1941. (101 min.), son., P&B. Legendado.

REUTERS. Sex Pistols adiciona duas apresentações ao show de reencontro. Tóquio:[S.I.], 2007.

RICOEUR, Paul. **Lectures 1**: autour du politique. Paris: Seuil, 1991b.

ROBOCOP - O policial do futuro. Direção de Paul Verhoeven. Produção de Arne Schmidt. [Detroit]: Orion Pictures, 1987. 1 dvd, Color.

ROBERTS, Adam. **A verdadeira história da Ficção Científica**. São Paulo: Seoman, 2018.
RAHDE, M. B. F.. Da iconografia dos quadrinhos à ficção científica. **Revista Famecos**, Porto Alegre, RS, v. 8, p. 71-78, 1998.

ROTHBLATT, Martine. **Virtualmente humanos**: as promessas e os perigos da imortalidade digital. São Paulo: Cultrix, 2016.

RUSHING, Janice Hocker; FRENTZ, Thomas S. **Projecting the shadow**: the cyborg hero in American film. University of Chicago Press: Chicago, 1995.

SAMMON, Paul M. **Future Noir**: The making of Blade Runner. 2. ed. Nova Iorque, Us: Dey St., 2018.

SANDERS, Julie. **Adaptation and appropriation**. New York/London: Routledge, 2006.

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

SANTAELLA, L. **Comunicação Ubíqua: Repercussões na cultura e na educação**. São Paulo: Paulus, 2013

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

SEM Limites. Direção de Neil Burguer. Rogue Pictures; Boy of the year; Many Rivers: Gaumont. 2011. 1 DVD (105 minutos), color.

SERIAL Experiments Lain. Direção de Ryutaru Nakamura. Produção de Yasuyuki Ueda. Roteiro: Chiaki J. Konaka. Tóquio: Triangle Staff, 1998. Colorido.

SFEZ, Lucien. **A saúde perfeita: crítica de uma nova utopia**. São Paulo: Edições Loyola, 1995. 411 p.

SHARP, Jasper. **The historical dictionary of japanese cinema**. Maryland: Scarecrow Press, 2011. 523 p.

SIBILIA, Paula. Tecnociência. In: **O homem pós-orgânico: a alquimia dos corpos e das almas à luz das tecnologias digitais**. Contraponto. Rio de Janeiro, 2015, p. 43-65.

SILVA, Paulo José da. A modernização dos quadrinhos através de suas relações com a arte e a cultura, análise da graphic novel Demolidor. In: JORNADAS INTERNACIONAIS DE

SHIROW, Masamune. **Ghost in the Shell**. Japan: Kodansha, 1991.

SHŌJO Tsubaki. Direção de Hiroshi Harada. Produção de Hiroshi Harada. Roteiro: Hiroshi Harada, Suehiro Maruo. [s.i.]: Kiryūkan, 1992. (56 min.), Colorido.

SILVA, Marciel Vieira Barreto. **Adaptação Intercultural: o caso de Shakespeare no cinema brasileiro**. Bahia: Editoria da Universidade Federal da Bahia -Udubfa, 2013.

STAM, Robert. Teoria e prática da adaptação: Da fidelidade à intertextualidade. **Ilha do Desterro**. Florianópolis nº 51 p. 019- 053 jul./dez, 2006.

STELARC. **Das estratégias psicológicas às ciberestratégias: a protética, a robótica e a existência remota**. In DOMINGUES, Diana (org.). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Ed. Unesp, 1997.

LÉVI-STRAUSS, Claude. Lugar da cultura japonesa no mundo. In: LÉVI-STRAUSS, Claude. **A outra face da lua: escritos sobre o japão**. São Paulo: Companhia das Letras, 2012. p. 11-37.

SODRÉ, Muniz. **A Ficção do Tempo** - Análise da narrativa de Science-Fiction. Petrópolis: Vozes, 1973.

SUSSER, B. **Approaches to the study of politics**. New York: Macmillan, 1992.

SUVIN, Darko. **Positions and Suppositions in Science Fiction**. Londres: MacMillan, 1988.

TAKAYA, Yoshiki. Guyver. Tokuma Shoten; Kadokawa Shoten: Tóquio, 1985.

TETSUO. Direção de Shinya Tsukamoto. Produção de Shinya Tsukamoto. Realização de Shinya Tsukamoto. Intérpretes: Tomorrow Taguchi, Kei Fujiwara, Shinya Tsukamoto. Roteiro: Shinya Tsukamoto. Música: Chu Ishikawa. Tóquio: Shinya Tsukamoto, 1989. (67 min.), DVD, son., P&B. Legendado.

THACKER, Eugente. Defining J-Horror: The erotic, grotesque 'nonsense' of Edogawa Rampo. **The Japan Times**, Tóquio, 01 de jul. de 2017. Disponível em: <<https://www.japantimes.co.jp/culture/2017/01/07/books/defining-j-horror-erotic-grotesque-nonsense-edogawa-rampo/#.XryZHGHkjiU>>. Acesso em: 11 de mai. de 2020.

THE Matrix (Original). Direção de Lana Wachowski Lilly Wachowski. Austrália Estados Unidos da América: Village Roadshow Pictures Silver Pictures, 1999. (136 min.), son., color.

THE Matrix Revolutions. Direção de Andy e Larry Wachowski. Produção de Joel Silver. Intérpretes: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-anne Moss. Roteiro: Andy e Larry Wachowski. Eua, 2003. 2 DVDs (129 min.), son., color.

THE LONG TOMORROW, Massachusetts: HM Communications, Inc.,n.5,v.1, 1977

THOUVENEL, Éric. Christa Blümlinger, Cinéma de seconde main – Esthétique du remploi dans l'art du film et des nouveaux médias, 1895. **Mille Huit Cent Quatre-vingt-quinze**, Paris, v. 73, n. 2, p. 180-186, jun. 2014. Trimestral. Disponível em: <https://journals.openedition.org/1895/4856>. Acesso em: 1 abr. 2020.

TOKUGAWA onna keibatsu-shi. Direção de Teruo Ishii. Roteiro: Teruo Ishii, Misao Arai. 1968. (96 min.), son., color. Série Shogun's Joys of Torture.

TRON uma odisséia eletrônica. Direção: Steve Lisberger. Produção: Donald Kushner. Intérpretes: Jeff Bridges; Bruce Boxleitner; David Warner; Cindy Morgan; Bernard Hughes; Dan Shor; Peter Jurasik e outros. Roteiro: Steven Lisberger; Bonnie MacBird: Lisberger Studios; Walt Disney Pictures. c1982. 1 DVD (96 min), widescreen, color.

TRUFFAUT, François (dir.). Fahrenheit 451. Prod. Lewis M. Allen. [DVD]. Londres, Anglo Enterprises/Vineyard Film Ltd.,1966. 112 min.

TUCHERMAN, Ieda. Fabricando corpos: ficção e tecnologia.: ficção e tecnologia. **Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 3, n. 7, p. 77-92, ago. 2006. Disponível em: <http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/71>. Acesso em: 5 nov. 2019.

WALKER, Peter (org.). **Chambers Dictionary of Science and Technology**. Edimburgo: Chambers Harrap, 1999.

WARHOL, Andy. **Untitled from Marilyn Monroe**, serigrafia sobre papel, 36 x 36 cm, 1967. Conservada no Museum of Modern Art, Nova Iorque, EUA.

WEINSTONE, Ann. **Avatar Bodies: a tantra for posthumanism**. Minnesota: University Of Minnesota Press, 2004. 228 p. (Electric Mediations).

WHAT does "POSTHUMAN" means?. Realização de Francesca Ferrando. New York: Youtube, 2018. Son., color. Série Course The Posthuman. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zi6APy0oW9A>. Acesso em: 29 mar. 2020.

WIEMKER, M. Cyberpunks: a sociological analysis with special interest in the description of their online activities [Universidade de Aachen RWTH, Alemanha]. Disponível em: <http://members.aol.com/Cybersoc/4cyberpunk.htm>. Acesso em: 15 jan. 2020.

VITECK, Cristiano Marlon. Punk: anarquia, neotribalismo e consumismo no rock'n' roll. **Espaço Plural (Unioeste)**, v. Nº 16, p. 53-58, 2007.

VIAGEM à Lua. Direção de George Méliès. França: Star Film, 1902. (14 min.), P&B

VIDEODROME. Direção de David Cronenberg. Roteiro: David Cronenberg. [s.i.]: Canadian Film Development Corporation, 1983. (89 min.), DVD, color. Legendado.

VIEIRA, Erika Viviane Costa. DAS APROPRIAÇÕES LITERÁRIAS: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES A RESPEITO DA LEITURA E DO SUPLEMENTO DE DERRIDA. **Em Tese**, [S.l.], v. 16, n. 3, p. 91-104, dez. 2010. ISSN 1982-0739. Disponível em: <<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/emtese/article/view/3523>>. Acesso em: 12 maio 2020. doi:<http://dx.doi.org/10.17851/1982-0739.16.3.91-104>.

VILLA-FORTE, Leonardo. **Escrever sem escrever: literatura e apropriação no século xxi**. Belo Horizonte: Relicário, 2019. 224 p.

VIRILIO, Paul. **O espaço crítico**. Rio de Janeiro: Ed.34. 1993. 160p. (Coleção Trans).

YAMAMOTO, Takato. ARTIST OF THE MONTH: TAKATO YAMAMOTO. [S.I.]: Muudy Colors, 2019. Disponível em: <http://www.muddycolors.com/2019/05/artist-of-the-month-takato-yamamoto/>. Acesso em 26. Abr. 2020.