

FACULDADE CÁSPER LÍBERO

Roberto Francisco Fideli Causo

**COMUNICAÇÃO, TECNOLOGIA E
IDENTIDADE**

**Ficção e narrativa nas animações Neon Genesis
Evangelion e Ghost in the Shell**

São Paulo

Agosto/2016

FACULDADE CÁSPER LÍBERO

Roberto Francisco Fideli Causo

COMUNICAÇÃO, TECNOLOGIA E IDENTIDADE

**Ficção e narrativa nas animações Neon Genesis
Evangelion e Ghost in the Shell**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Faculdade Cásper Líbero, área de concentração “Comunicação na Contemporaneidade” e linha de pesquisa “Produtos Midiáticos: Jornalismo e Entretenimento”, como exigência parcial para a obtenção do título de mestre em comunicação, sob a orientação do Prof. Dr. Dimas A. Künsch.

São Paulo

Agosto/2016

Causo, Roberto Francisco Fideli

Comunicação, Tecnologia e Identidade: Ficção e Narrativa nas Animações Neon Genesis Evangelion e Ghost in the Shell / Roberto Francisco Fideli Causo -- São Paulo, 2016.

236 f. : il. ; 30 cm.

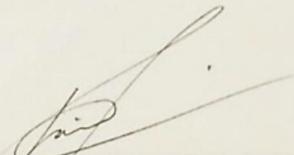
Orientador: Prof. Dr. Dimas A. Künsch
Dissertação (mestrado) – Faculdade Cásper Líbero, Programa de Mestrado em Comunicação, linha B – “Produtos Midiáticos, Jornalismo e Entretenimento”, 2016.

1. Comunicação. 2. Tecnologia. 3. Identidade. 4. Ficção Científica. Causo, Roberto Francisco Fideli. Faculdade Cásper Líbero, Programa de Mestrado em Comunicação. I Dimas A. Künsch II. Título.

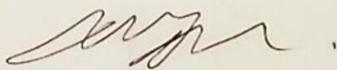
ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

Autor: ROBERTO FRANCISCO FIDELI CAUSO

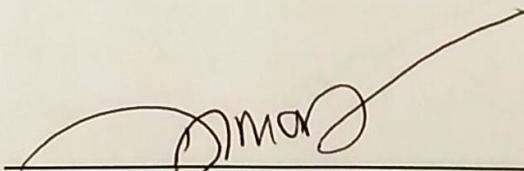
**"COMUNICAÇÃO, TECNOLOGIA E IDENTIDADE: FICÇÃO E NARRATIVA
NAS ANIMAÇÕES NEON GENESIS EVANGELION E GHOST IN THE
SHELL"**



Prof. Dr. Vicente Gosciola
Universidade Anhembi Morumbi - UAM



Prof. Dr. Marcelo Santos de Moraes
Faculdade Cásper Líbero - FCL



Prof. Dr. Dimas Antonio Künsch
Faculdade Cásper Líbero - FCL

Data da Defesa: 12 de setembro de 2016

Como todos os outros, este trabalho é para os meus pais.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente ao meu professor orientador Dimas A. Künsch, que recebeu este trabalho de braços abertos após quase dois anos de desenvolvimento e me ajudou a concluí-lo sempre com paciência, calma e ótimas contribuições.

Agradeço aos meus pais, Finisia Rita Fideli e Roberto de Sousa Causo que me acompanharam por todo esse longo e turbulento processo, me ajudaram a revisar o trabalho, serviram como consultores, orientadores e psicólogos, principalmente nos períodos mais difíceis. Agradeço à minha namorada, Gabriela Bariani Colicigno, que também me acompanhou durante todo o processo e sempre esteve disposta a me ouvir, me consolar e me dar puxões de orelha.

Agradeço a todos os amigos que, em um momento ou outro, demonstraram interesse neste trabalho, me instigaram a continuá-lo, acompanharam seu desenvolvimento, escutaram meus lamentos e minhas reclamações e sempre me motivaram a seguir adiante. Agradeço a Deus pelo dom da inteligência, pelo desejo de estudar e pela curiosidade de aprender coisas novas.

Agradeço aos professores Luís Mauro Sá Martino, José Eugênio Menezes, Simonetta Persichetti, Cláudio Novaes Pinto Coelho, Roberto Chiachiri, Dimas Antônio Künsch e Dulcilia Helena Schroeder Buitoni pelas instigantes aulas, pelas sugestões bibliográficas, por sempre demonstrarem interesse nesta monografia, acreditarem no meu potencial, darem sugestões e conselhos, cada um à sua maneira. Agradeço ao professor Carlos Roberto da Costa, diretor da Faculdade Cásper Líbero e à instituição como um todo por ter me abrigado e me dado a oportunidade de escrever este trabalho.

Por fim, fica um agradecimento especial à minha primeira orientadora, a professora Doutora Dulcilia Helena Schroeder Buitoni, que me acompanhou no decorrer do trabalho por dois anos, sempre me instruindo, me motivando e acreditando em minhas habilidades e que, infelizmente, não teve a oportunidade de estar ao meu lado até o final. Obrigado, professora.

Todos aqui me ajudaram durante este percurso. Obrigado a todos pela jornada. Agora ela finalmente está concluída.

Quero te contar que o oceano sabe disto. Que a vida, em seus estojos de joias, é infinita como a areia, incontável, pura; e o tempo, entre as uvas cor de sangue, tornou a pedra dura e lisa, encheu a água-viva de luz, desfez o seu nó, soltou seus fios musicais de uma cornucópia feita de infinita madrepérola. Sou só a rede vazia diante dos olhos humanos na escuridão e de dedos habituados à longitude do tímido globo de uma laranja. Caminho como tu, investigando a estrela sem fim, e em minha rede, durante a noite, acordo nu. A única coisa capturada é um peixe. Preso dentro do vento.

Pablo Neruda

RESUMO

Este trabalho tem por objeto duas animações japonesas produzidas no mesmo ano de 1995: *Neon Genesis Evangelion*, série animada de 26 episódios dirigida por Hideaki Anno, e *Ghost in the Shell*, longa-metragem dirigido por Mamoru Oshii e baseado no mangá de Masarume Shirow, de 1988. Busca-se, ao criar conexões técnicas e temáticas entre as duas produções, investigar conceitos como de identidade e de tecnologia na sociedade contemporânea, mostrando como a ficção merece ser entendida como lugar específico de produção de conhecimento. Busca-se estudar a narrativa dessas animações; aprofundar conhecimentos acerca de um produto cultural que não é visto em toda sua complexidade, dando, assim, continuidade aos trabalhos realizados no Centro Interdisciplinar de Pesquisa da Faculdade Cásper Líbero e, por fim, demonstrar que o uso de determinados elementos narrativos nas animações, o uso intencional de elementos simbólicos de ordem religiosa e o recurso à psicologia de seus protagonistas formam um discurso sobre o humano, sobre identidade, sobre a identidade do indivíduo e sobre o mundo. Metodologicamente o trabalho descreve as duas animações inserindo-as contextualmente no espaço e no tempo em que são produzidas e realiza um esforço interpretativo por meio do estudo dos episódios da série e do filme, da observação atenta dos elementos que interessam à investigação aqui proposta e da busca de auxílio na bibliografia eleita para a pesquisa. O trabalho é suportado por referências teóricas concentradas em duas frentes: teóricos clássicos (como Adorno, Horkheimer, Fredric Jameson e outros) e autores que se referenciam diretamente aos estudos propostos (como Dani Cavallaro, Adam Roberts e outros). A pesquisa insere-se na linha "Produtos Midiáticos: Jornalismo e Entretenimento", do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Faculdade Cásper Líbero.

Palavras-chave: Comunicação; Tecnologia; Identidade; Neon Genesis Evangelion; Ghost in the Shell; Ficção Científica.

ABSTRACT

The subject of this study is composed by two Japanese animations produced in the same year of 1995: *Neon Genesis Evangelion*, a 26-episode animated series directed by Hideaki Anno, and *Ghost in the Shell*, a feature film directed by Mamoru Oshii and based on the 1988 Masarume Shirow's manga of the same title. It is intended, by creating technical and thematical connections between the two productions, to investigate concepts such as identity and technology in contemporary society, showing how science fiction as a genre deserves to be understood as a specific place for the production of knowledge. The aim is to study the narrative of these animations; increase the knowledge about a cultural product that is not seen in all its complexity, thus giving continuity to the work carried out at the Cásper Líbero College Research Interdisciplinary Center and, finally, demonstrate that the use of certain narrative elements in animations, such as the intentional use of symbolic elements of religious order and the concern about the psychology of its protagonists create a discourse about the human, identity, the identity of the individual and the world. Methodologically this study describes the two animations, contextually inserting them in the space and time in which they were produced and performs an interpretive effort through the examination of the television series and the feature film, the close observation of the elements that interest de proposed investigation and the search for the assistance provided by the bibliography elected for the research. This study is supported by theoretical references divided in two groups: classical theorists (such as Adorno and Horkheimer, Fredric Jameson, and others), and authors who dialog directly with the proposed studies (such as Dani Cavallaro, Adam Roberts, and others). This research in inserted in the area of "Media Products: Journalism and Entertainment" from the Postgraduate Studies Program in Communication at Cásper Líbero College.

Keywords: Communication; Technology; Neon Genesis Evangelion; Ghost in the Shell; Science Fiction.

Sumário

ANTECEDENTES	13
INTRODUÇÃO	16
1.0 AS PRODUÇÕES JAPONESAS NEON GENESIS EVANGELION E GHOST IN THE SHELL NO ANO DE 1995	21
1.1 Neon Genesis Evangelion	21
1.1.1 Estúdio Gainax e desenvolvimento de Evangelion	23
1.1.2 Sinopse do seriado Neon Genesis Evangelion	25
1.1.3 The End of Evangelion.....	35
1.1.4 Personagens principais de Evangelion	40
1.2 Ghost In The Shell	41
1.2.1 Production I.G., Mamoru Oshii e Ghost in the Shell	42
1.2.2 Sinopse de Ghost in the Shell.....	44
1.2.3 Personagens principais de Ghost in the Shell.....	49
1.3 Breve Contextualização	50
1.3.1 A tecnologia da animação	51
1.3.2 Internet, DVD e outras tecnologias	53
1.3.3 Um mapa na produção da ficção científica de 1995	54
2.0 NARRATIVA, FICÇÃO E FICÇÃO CIENTÍFICA	56
2.1. Narrativa e Ficção Científica	56
2.1.1 Ficção científica: uma mitologia dos tempos modernos?	59
2.1.2 Breve introdução à ficção científica.....	61
2.1.3 O que é ficção científica.....	62
2.2 Raízes Históricas da Ficção Científica	67
2.2.1 Pré-século XIX.....	67
2.2.2 Iluminismo Científico do Século XIX, os Pais e a Mãe da FC.....	71
2.2.3 As Revistas Pulp: a Popularidade da FC no Início do Século XX.....	74

2.2.4 Ficção Científica do Pós-Guerra: Bombas Atômicas e a New Wave	80
2.2.5 O Pós-Guerra e a Proliferação do Mangá e da Animação Japonesa	82
2.2.6 Narrativas de FC Pós-Moderna: Ficção Feminista e Cyberpunk	85
3.0 CRISE, IDENTIDADE E UTOPIA	90
3.1 Construção e Crise de Identidades no Século XXI	90
3.2 O Japão Urbano e Neoliberal	94
3.3 A Crise de Identidade de Shinji Ikari	98
3.4 Traços de Édipo e de Anti-Edipo.....	104
3.5 Crítica à Racionalidade Técnica em Neon Genesis Evangelion	109
3.5.1 Primeiras Relações Com Hiroshima E Nagasaki	110
3.5.2 Crítica Nuclear E O Fracasso Do Projeto Iluminista	112
3.6 Cogumelos Atômicos e o Sonho Utópico da Seele.....	116
3.7 O Desejo da Utopia	117
4.0 GHOST IN THE SHELL: IDENTIDADE, TECNOLOGIA E MEMÓRIA ..	123
4.1 Tecnologia e Ficção Científica	123
4.2 Transhumanismo e Fc: A Evolução Auto Consciente	129
4.3 A Major Motoko Kusanagi em Ghost in the Shell.....	137
4.4 Crises de Identidade na Ficção Pós-Modernista Ghost in the Shell.....	139
4.5 Simulacros e Simulações em Ghost in The Shell.....	147
4.6 A Memória no Cyberpunk e em Ghost in The Shell	150
5.0 SÍMBOLOS, FICÇÃO E CONHECIMENTO	153
5.1 Simbolismo Religioso em Neon Genesis Evangelion.....	154
5.1.1 Gênesis, Apocalipse e o Caos Primordial	155
5.1.2 Terminologia na Série: Anjo, Lilith, Adão e Eva	158
5.1.3 Mito e Arquétipo nas Animações.....	170
5.2 Indústria Cultural e o Diálogo Entre Oriente e Ocidente	180
5.3 A Ficção como Método de Interpretação do Mundo	185

CONSIDERAÇÕES FINAIS	193
REFERÊNCIAS	198
APÊNDICES	207

ANTECEDENTES

Meu primeiro contato com ficção científica (FC) foi aos cinco anos de idade, quando meus pais me levaram ao lançamento da versão atualizada de *Star Wars*, exibido no antigo cinema Bristol em São Paulo. Mas, talvez, meu primeiro contato com FC tenha ocorrido no meu nascimento.

Meu pai, Roberto de Sousa Causo, é escritor de FC, desde a década de 1980, tendo publicado romances e contos no Brasil, nos Estados Unidos e até na Rússia. Seus livros são *A Corrida do Rinoceronte* (2006), *Anjo de Dor* (2009) e *Glória Sombria* (2013), além do livro de estudos *Ficção Científica, Fantasia e Horror no Brasil: 1875 a 1950* (2003). Minha mãe, Finisia Fideli, é fã de FC desde os anos 1960, e também escreveu contos, alguns publicados em coletâneas como *Os Melhores Contos Brasileiros de Ficção Científica*. Organizado pelo meu pai e lançado pela Devir em 2007, o livro continha 11 histórias de 1882 a 1997. Uma delas era da minha mãe: o conto *Exercícios de Silêncio* é um dos melhores que ela já escreveu. Eu não tinha escapatória.

Mais do que a influência histórica – quiçá genética – dos meus pais, minha casa (onde moro desde os sete anos) possui um acervo com centenas, ou milhares, de livros de FC, incluindo os autores clássicos Isaac Asimov, Arthur Clarke, Ray Bradbury, Robert Heinlein, Ursula Le Guin, William Gibson e tantos outros, acessíveis ao levantar de um braço.

Mesmo assim, meu maior interesse, até pouco tempo, foi a FC no cinema e na televisão. Tornei-me fã de *Star Wars* ainda criança, e fui apresentado também à franquia *Star Trek*, aos filmes *Perdidos no Espaço*, *Independence Day*, *O Exterminador do Futuro*, *Os Doze Macacos*, *Homens de Preto*, *Matrix*, *Armageddon*, *Jurassic Park* e muitos outros.

Meu primeiro contato com a animação *Ghost in the Shell* foi quando eu devia ter aproximadamente sete anos. Meu pai tinha um VHS que ele assistia com seus amigos que frequentavam a nossa casa. Uma das cenas que mais me marcou foi a cena em que um tanque metralha uma figura da Árvore da Vida entalhada na parede de um museu de história natural abandonado. Eu decidi, naquela época, que, quando eu fosse mais velho para entender *Ghost in the Shell*, eu o assistiria. E assim o fiz, alguns anos depois.

Neon Genesis Evangelion surgiu na minha vida um pouco depois, e teve um impacto ainda maior. Meus pais são assinantes de televisão a cabo e, em 2001, existia um canal chamado *Locomotion*, especializado em animação para adultos. Foi quando eu comecei a assistir um desenho japonês no qual robôs gigantes lutavam contra monstros. Esses robôs eram pilotados por crianças de 14 anos. Aos nove, eu achava isso incrível.

E eis que começou um vício em animações japonesas e mangás (os quadrinhos japoneses) que só veio a se acalmar na adolescência. Mas o tema nunca saiu da minha cabeça. Em 2010 eu fui aprovado no curso de Jornalismo na Cásper Líbero e não foi até o segundo ano da faculdade que me pareceu possível estudar temas de FC em animações japonesas academicamente. Até então, era crença minha que esses estudos não eram tidos como importantes para a área de Comunicação.

Em 2012 eu ingressei para o Centro Interdisciplinar de Pesquisa da Faculdade Cásper Líbero, o CIP, um órgão dentro da instituição para alunos que queriam escrever trabalhos de iniciação científica e participar de estudos acadêmicos com outros professores. O professor Luís Mauro Sá Martino (que é citado nesta dissertação) aceitou orientar meu projeto de análise estrutural da narrativa em *Neon Genesis Evangelion*. Foi assim, também, que fui introduzido aos conceitos de análise e estrutura narrativa, e aos autores Christopher Vogler, Tzvetan Todorov, Vladimir Propp e Joseph Campbell. O trabalho foi protocolado em janeiro de 2013.

O trabalho de conclusão de curso da faculdade foi uma continuação dessa pesquisa. Mesmo objeto de estudo, enfoque diferente. Desta vez, o objetivo era estudar os simbolismos religiosos em *Evangelion*. A monografia de mais de 50 mil palavras e 147 páginas foi bem recebida pela banca e tirou nota máxima sob orientação do professor Wellington Andrade, que, na época, era vice-diretor da faculdade.

E, apesar de ter sido bem-sucedido em minhas investigações anteriores, senti que algo estava faltando em meus estudos sobre *Evangelion*, de longe a série mais complexa, mais estranha e mais profunda que eu assisti. Para fechar uma espécie de “trilogia” em meu currículo acadêmico, decidi explorar mais sobre a animação, mas, desta vez, ao lado de *Ghost in the Shell*. Encontrei similaridades técnicas e temáticas entre as duas que me permitiram afirmar que alguns dos temas estudados nesta dissertação não são exclusivos de animações japonesas, mas sim frutos de um processo histórico e cultural que se encontra presente em vários produtos lançados antes e depois da década de 1990.

Não obstante, o que mais me chama a atenção, até hoje, nesses dois desenhos japoneses, é a forma como eles exploram os questionamentos de seus personagens principais. Durante o curso do mestrado, entrei em contato com um poema de Pablo Neruda, usado também na epígrafe deste trabalho, e que eu acredito ser perfeito para as discussões que os dois produtos estudados apresentam:

“Quero te contar que o oceano sabe disto.

Que a vida, em seus estojos de joias, é infinita como a areia, incontável, pura; e o tempo, entre as uvas cor de sangue, tornou a pedra dura e lisa, encheu a água-viva de luz, desfez o seu nó, soltou seus fios musicais de uma cornucópia feita de infinita madrepérola. Sou só a rede vazia diante dos olhos humanos na escuridão e de dedos habituados à longitude do tímido globo de uma laranja. Caminho como tu, investigando a estrela sem fim, e em minha rede, durante a noite, acordo nu. A única coisa capturada é um peixe. Preso dentro do vento”.

Acredito que esse poema reflete os anseios dos protagonistas de forma muito profunda. Todos os personagens principais dessas duas histórias, de uma forma ou de outra, procuram pela sua estrela sem fim, usando de todos os seus recursos, jogando suas redes em lugares distantes e inacessíveis, apenas para encontrarem a si mesmos dentro de suas próprias redes.

Um peixe. Preso dentro do vento.

INTRODUÇÃO

Embora animações japonesas sejam um dos elementos de exportação mais facilmente reconhecíveis do Japão, ao lado do mangá, elas são uma produção fruto de uma era multinacional. Essa característica dos animes já foi foco do estudo de autores nacionais e estrangeiros como Sônia Luyten, Dani Cavallaro e Dennis Redmond, que servirão de referência para este trabalho. Eles demonstram, em suas pesquisas, como esse produto cultural muitas vezes fala de conjunturas políticas, sociais e econômicas que não são necessariamente exclusivas do Japão.

Em 1995, duas animações de ficção científica marcaram sua presença no Ocidente. A primeira foi *Neon Genesis Evangelion*, uma série composta por 26 episódios e dirigida por Hideaki Anno, que narra a luta de robôs gigantes contra uma invasão alienígena que prometia a extinção da humanidade. A segunda foi *Ghost in the Shell*, um longa-metragem dirigido por Mamoru Oshii e baseado no mangá da década de 1980, de Masamune Shirow, no qual um *hacker* invade a mente das pessoas implantando falsas memórias, o que põe em alerta uma divisão especial da polícia japonesa que busca capturá-lo.

Ainda que tenham sido lançadas em formatos diferentes (seriado de televisão e longa-metragem, respectivamente), as duas animações apresentam semelhanças em suas temáticas dentro do gênero da ficção científica e na maneira como tratam sobre questões de identidade, política, tecnologia e sociedade em uma época de constantes mudanças sociais, econômicas e tecnológicas.

É objetivo deste trabalho estudar a narrativa dessas animações com foco em discussões apresentadas anteriormente, sempre tendo como pano de fundo o gênero da ficção científica compreendida em um período histórico específico, conhecido como de

“pós-Guerra-Fria”. Também constitui um objetivo estudar e aprofundar o conhecimento acerca de um produto cultural que não é visto em toda a sua complexidade, de modo a se criar, por meio desse esforço, um diálogo comparativo entre as duas produções, dando assim continuidade aos trabalhos deste autor tanto no Centro Interdisciplinar de Pesquisa, o CIP, na forma de Iniciação Científica, quanto o Trabalho de Conclusão de Curso, ambos da Faculdade Cásper Líbero, que tiveram por tema a narrativa e ficção científica.

Desse modo, busca-se demonstrar que o uso de determinados elementos narrativos nas animações, o uso intencional de elementos simbólicos de ordem religiosa e o recurso à psicologia de seus protagonistas formam um discurso sobre o humano, sobre identidade, sobre a identidade do indivíduo e sobre o mundo. Críticas à tecnologia, a razão científica e a racionalidade que têm seu berço no Iluminismo podem ser encontradas em ambas, evidenciando que não há só um elemento de natureza epistemológica nessas narrativas, como elas são carregadas de sentido e podem ser produtoras de conhecimento, simultaneamente fazendo parte da Indústria Cultural.

Essas duas animações foram escolhidas para mostrar que as características apontadas no estudo são recorrentes em animes de ficção científica, e não casos isolados. A escolha desses dois títulos específicos foi dada pelo fato de que eles são particularmente interessantes no delineamento de questões como identidade, tecnologia, crítica à razão técnica, entre outras. O fato de as animações terem sido produzidas no meio da década de 1990, pouco tempo após a conclusão da Guerra Fria e durante um período de fortes inquietações sociais, políticas e econômicas vinculadas ao desenvolvimento de novas tecnologias, também foi levado em consideração.

A metodologia de pesquisa escolhida para a produção desta dissertação é a análise de conteúdo narrativo e imagético (em alguns casos, para desenvolver determinados argumentos e realizar comparações estéticas) com aprofundamento no contexto histórico-cultural por meio de consulta, fichamento e análise bibliográfica. Serão assistidos repetidamente os 26 episódios da série *Neon Genesis Evangelion*, o longa-metragem *The End of Evangelion* e os filmes *Ghost in the Shell* e *Ghost in the Shell Innocence* (mesmo que a escolha de estudo se atenha apenas a *Neon Genesis Evangelion* e ao filme *Ghost in the Shell*). Assim, busca-se compreender de forma aprofundada os enredos, personagens, ações e motivações dentro das respectivas narrativas, realizando um esforço interpretativo na linha dos objetivos do trabalho.

Observa-se que as referências bibliográficas são de dupla natureza. Há o uso de autores, digamos, clássicos, e de cunho teórico, como Fredric Jameson, Stuart Hall, Jean Baudrillard, Theodor Adorno, Terry Eagleton e outros, que, embora não tenham relação direta com o objeto de estudo iluminam o tema na linha de pesquisa que está sendo seguida. Paralelamente, autores que se comunicam de forma mais ou menos direta com o objeto de estudo serão empregados como, por exemplo, Sônia Luyten, Dennis Redmond, Dani Cavallaro, Paul Gravett, Mike Crandoll, Adam Roberts, Vivian Sobchack, Brooks Landon, Damien Broderick e outros.

Pretende-se trabalhar com especial atenção o campo da interpretação, privilegiando um gênero textual afeto ao ensaio. A dissertação navegará pelos domínios da epistemologia, procurando identificar marcas de produção de sentido dessas produções, estudando os modos como o conhecimento se faz e se refaz, ainda que a epistemologia em si não esteja no horizonte das preocupações mais evidentes desta pesquisa.

Este trabalho também não se ocupa com o que podemos chamar de “narratologia”, na linha, por exemplo, dos estudos estruturalistas de Roland Barthes, ou, ainda, Vladimir Propp. A narrativa é entendida aqui, de forma geral, como um local de produção de sentidos, de conhecimentos, informações, teorias etc., aproximando-se mais dos conceitos teóricos propostos por Vilém Flusser, que serão observados no último capítulo.

Esta dissertação se divide em cinco capítulos. O primeiro deles se ocupa com o estudo descritivo das duas animações, detalhando a sinopse de ambas, apresentando um segmento especial para os personagens principais, enredo, contexto histórico etc. Dessa forma, busca-se evidenciar algumas semelhanças técnicas, estilísticas e narrativas aprofundadas ao longo da dissertação. Posteriormente contextualiza-se, ainda que brevemente, o ano de 1995 com ênfase nas produções culturais do gênero da ficção científica lançadas naquele ano, os principais acontecimentos socioculturais e econômicos no Japão e no Ocidente e os desenvolvimentos tecnológicos mais marcantes e que, de alguma maneira, impactaram as duas animações estudadas.

O segundo capítulo começa com uma breve introdução aos principais conceitos de narrativa, ficção e mitologia, seguida de uma contextualização histórica do surgimento da ficção científica como gênero literário e cinematográfico, a profusão dos mangás no Ocidente, o surgimento dos subgêneros dos robôs gigantes (chamados *mechas*) e o

cyberpunk nas décadas de 1970 e 1980, bem como sua relação com a conjuntura histórico-cultural contemporânea. Para tanto, busca-se o auxílio de autores como Adam Roberts, Vivian Sobchack, Clive Bloom, John Clute, Peter Nicholls, Terry Eagleton, entre outros. Observa-se que, ao invés de procurar uma definição do que é ficção científica, o objetivo do capítulo é navegar pelas várias definições ou entendimentos de diversos autores, assim criando noções abrangentes para trabalhar com um campo de significações que lida com o que é ficção científica tal como a conhecemos como gênero literário contemporâneo.

O terceiro capítulo é dedicado ao estudo e à interpretação textual e discursiva da animação *Neon Genesis Evangelion*, com foco no protagonista Shinji Ikari. Nele busca-se estabelecer relações entre a construção da identidade do indivíduo e as mudanças sociais decorrentes de processos econômicos, políticos e científicos na época em que a animação foi produzida. Procura-se entender como essas mudanças geram questionamentos que se relacionam com utopias e sistemas totalitários – e como essas discussões estão presentes na animação. Primeiramente serão usadas obras de autores como Stuart Hall, Zygmunt Bauman, Luís Mauro Sá Martino e Katheryn Woodward para discutir os processos de criação da identidade do indivíduo nesta era fragmentada, conhecida por muitos como Pós-modernidade. Para construir relações da narrativa com os conceitos de utopia, são enfocados autores como Fredric Jameson e Alcena Rogan, que conversam com o tema da utopia no interior da ficção científica. Outros estudiosos, como Joseph Campbell, Dennis Redmond e Mike Crandol, servirão de auxílio no entendimento dos processos de construção da identidade do herói Shinji Ikari, a relação com seu pai e como seus sentimentos de traição e abandono o levam a perseguir sonhos utópicos em *Neon Genesis Evangelion*.

O quarto capítulo estuda a animação *Ghost in the Shell* e como ela lida, em sua narrativa, com a crescente infiltração de tecnologias no corpo humano; como essa infiltração gera questionamentos acerca da natureza humana e da construção da identidade de um indivíduo, por sua vez gerando questões de ordem ontológica. É estabelecida, também, uma relação com o subgênero *cyberpunk* e a ficção científica pós-modernista. O livro *The Techno-Human Condition*, de Braden R. Allenby e Daniel Sarewitz, será amplamente usado no capítulo para contextualizar o processo de transhumanismo, que tem forte presença na animação *Ghost in the Shell* e que, por sua vez, pavimenta as escolhas da protagonista Motoko Kusanagi, que é o foco da discussão desenvolvida.

O quinto e último capítulo promove uma síntese das duas animações por meio da interpretação do uso de simbolismos religiosos, de arquétipos e de mitos empregados nas duas animações, observando como elas se articulam narrativamente e produzem significado. Busca-se, portanto, demonstrar que ambas as produções são produtoras de sentido e conhecimento, e que o uso de elementos simbólicos judaico-cristãos, que são de certa forma estranhos ao que se poderia chamar de núcleo duro da cultura do Oriente, permite a criação de uma ponte entre essas produções e o Ocidente – pois nelas se fala de questões ancestrais, elementares, arquetípicas – ao mesmo tempo em que são franquias inseridas na lógica da Indústria Cultural e do capitalismo tardio. Para realizar esse estudo, são definidos núcleos temáticos dentro da interpretação simbólica, com o auxílio de autores como Joseph Campbell, Jean Chevalier, Alain Gheerbrant, Carl Gustav Jung, Bruno Bettelheim entre outros. O capítulo se encerra com a proposta da epistemologia fabulatória desenvolvida por Vilém Flusser, girando em torno do argumento de que a ficção também pode ser encarada como método científico, capaz de proporcionar informações e conhecimentos úteis sobre o mundo e sobre o humano.

Capítulo 1

AS PRODUÇÕES JAPONESAS NEON GENESIS EVANGELION E GHOST IN THE SHELL NO ANO DE 1995

1.1 NEON GENESIS EVANGELION

Neon Genesis Evangelion é uma série de animação japonesa pertencente a uma franquia de ficção científica que começou com a publicação do mangá homônimo, em 26 de dezembro de 1994. A série estreou em 4 de outubro de 1995 e foi transmitida até 27 de março de 1996, totalizando 26 episódios. Nela, jovens de 14 anos são recrutados por uma organização secreta para pilotar robôs gigantes em uma luta contra alienígenas, chamados “Anjos”, que têm como objetivo a destruição da humanidade.

Evangelion foi desenvolvido por Hideaki Anno, cineasta japonês e diretor de animação que antes havia trabalhado em produções do estúdio Ghibli, como *Nausicaa do Vale dos Ventos* (1984), *The Super Dimension Fortress Macross* (1982-1983) e *Gunbuster* (1988), uma obra lançada diretamente para vídeo que também apresentava robôs gigantes. A série foi produzida pelo estúdio Gainax, fundado por Hideaki Anno ao lado de Yoshiyuki Sadamoto (que escreveu e ilustrou o mangá de *Evangelion*) e de vários outros animadores.

Um consórcio generoso de investidores japoneses permitiu o lançamento de dois filmes posteriores ao término da série: *Death and Rebirth*, em 15 de março de 1997, e *The End of Evangelion*, em 19 de julho de 1997. O primeiro foi uma compilação de melhores momentos do seriado original, com novas cenas e a introdução de uma conclusão alternativa para a série. O segundo foi uma releitura dos episódios 25 e 26 do seriado original, funcionando não como um final alternativo, mas como uma nova perspectiva para o término do seriado.

Evangelion recebeu uma segunda releitura – intitulada “Rebuild”, ou “Reconstrução” em português – em 2007. Desde então, foram lançados três filmes longa-metragem, com um quarto sendo produzido e sem data de lançamento prevista (até setembro de 2016). A franquia também conta com o mencionado mangá, escrito e ilustrado por Yoshiyuki Sadamoto e que começou a ser publicado pouco antes do começo do seriado. Sua produção durou de 1994 a 2013. O Quadro 1 mostra a cronologia de lançamento da franquia *Evangelion*.

Quadro 1 – Cronologia de lançamento da franquia <i>Evangelion</i>	
26 de dezembro de 1994	Lançamento do mangá <i>Neon Genesis Evangelion</i> , de Yoshiyuki Sadamoto.
4 de outubro de 1995	Lançamento do seriado <i>Neon Genesis Evangelion</i> , dirigido por Hideaki Anno.
27 de março de 1996	Conclusão do seriado <i>Neon Genesis Evangelion</i> .
15 de março de 1997	Lançamento do longa-metragem <i>Evangelion – Death and Rebirth</i> , dirigido por Hideaki Anno, Masayuki e Kazuya Tsurumaki.
19 de julho de 1997	Lançamento do longa-metragem <i>The End of Evangelion</i> , dirigido por Hideaki Anno e Kazuya Tsurumaki.
4 de junho de 2013	Conclusão do mangá <i>Neon Genesis Evangelion</i> , de Yoshiyuki Sadamoto.
<i>Rebuild of Evangelion</i>	
1 de setembro de 2007	Lançamento de <i>Evangelion 1.0 You Are (Not) Alone</i> , dirigido por Hideaki Anno, Masayuki e Kazuya Tsurumaki.
27 de junho de 2009	Lançamento de <i>Evangelion 2.0 You Can (Not) Advance</i> , dirigido por Hideaki Anno, Masayuki e Kazuya Tsurumaki.
17 de novembro de 2012	Lançamento de <i>Evangelion 3.0 You Can (Not) Redo</i> , dirigido por Hideaki Anno, Masayuki, Mahiro Maeda e Kazuya Tsurumaki.

1.1.1 Estúdio Gainax e desenvolvimento de Evangelion

O estúdio Gainax (cujo logo encontra-se na Figura 1, abaixo) surgiu em 1984, três anos após os estudantes universitários Hideaki Anno, Takami Akai, Hiroyuki Yamaga e Toshio Okada criarem uma animação de cinco minutos para a abertura do festival de ficção científica “Daicon 3”¹, promovido em Osaka. De acordo com Dani Cavallaro, antes da produção dessa animação, os estudantes tinham pouco ou nenhum interesse em desenhos japoneses. Eles usaram os lucros obtidos pela reprodução da animação para financiar novas animações para o festival “Daicon IV” (CAVALLARO, 2008).

Figura 1



Logo do estúdio Gainax²

O estúdio nasceu, efetivamente, em 24 de dezembro de 1984. Os fundadores eram compostos pelos membros da equipe que participou de “Daicon III”, aliados a Yushiyki Sadamoto (que posteriormente foi responsável pelo *design* dos personagens de *Neon Genesis Evangelion* e por escrever e ilustrar o mangá baseado na série) e Shinji Higuchi. O capital inicial do estúdio era de dois milhões de yenes, ou, aproximadamente, US\$ 8,500 (CAVALLARO, 2009:9).

O primeiro grande trabalho do estúdio foi o longa-metragem *Royal Space Force: The Wings of Honneamise*, de 1987, um filme animado de 121 minutos, cuja história se passa em uma Terra alternativa onde um jovem piloto se une a um programa espacial clandestino. Mesmo com grande atenção aos detalhes e animação minuciosa, o filme foi um fracasso de bilheteria. Não obstante, suas produções subsequentes, *Gunbuster* (1988), e *Nadia: The Secret of the Blue Water* (1990-91), chamaram atenção da crítica e público e mantiveram o estúdio no mercado.

¹ Daicon III foi o nome dado a um evento de ficção científica, parte da convenção Nihon SF Taikai em Osaka.

² Observação: como as figuras são acompanhadas, em geral, de legendas, este trabalho não acompanhará um índice de imagens. Fonte: <
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/a/a8/Gainax_logo.svg/220px-Gainax_logo.svg.png >.
Acesso em: 18/07/2016

Gunbuster, uma animação lançada diretamente para vídeo (ou OVA – Original Video Animation), construiu as primeiras relações do estúdio com robôs gigantes e a desconstrução psicológica de seus personagens. *Nadia: The Secret of the Blue Water* venceu o “Animage Anime Grand Prix” de 1991³, prêmio que Hideaki Anno levaria novamente por *Neon Genesis Evangelion*, em 1995 e 1996, e por *The End of Evangelion*, em 1997.

Durante o período entre 1984 e o lançamento de *Evangelion*, em 1995, Anno realizou trabalhos que o ajudaram a ganhar experiência e renome no mercado de animações japonesas. Ele foi responsável por animar uma das sequências mais complexas do filme *Nausicaa: do Vale dos Ventos* (1984), dirigido por Hayao Miyazaki com quem ele estabeleceu uma amizade duradoura. Em 2013, foi chamado por Miyazaki para dublar o protagonista Jirô Horikoshi no filme *Vidas ao Vento* (2013), última obra do famoso cineasta da animação japonesa.

Durante a produção de *Neon Genesis Evangelion*, na qual Anno trabalhou como diretor executivo, o cineasta japonês batalhou contra uma depressão de causas não reveladas (GATES, 2014). Essa depressão o ajudou a compor alguns dos dilemas psicológicos e existenciais do protagonista do seriado, Shinji Ikari, que será objeto de atenção do terceiro capítulo deste trabalho. James Gates, que compara Hideaki Anno ao cineasta Lars Von Trier, escreve a respeito:

A lenda diz que, naquela época, encarando um cronograma de produção apertado e um enredo um pouco ambicioso demais para seu próprio bem, Anno sucumbiu à pressão e a equipe seguiu seu exemplo. Mas, ao invés de manter as aparências, o cineasta colocou sua alma e derramou seus questionamentos sobre a narrativa do show. A recepção crítica do resultado final ficou dividida entre alguns, que saudaram Anno como um gênio criativo e desequilibrado, enquanto outros o desprezaram como um fracassado destrutivo e autoindulgente que havia intencionalmente torpedeado sua própria franquia (GATES, 2014)⁴.

³ O Animage Grand Prix é um prêmio criado pela revista Animage, lançada em 1978. Entre os vencedores estão *Nausicaa do Vale dos Ventos* (1984) e *O Castelo no Céu* (1986), de Hayao Miyazaki, *Fullmetal Alchemist* (2003), *Neon Genesis Evangelion* (1995-1996) e *The End of Evangelion* (1997).

⁴ Todas as traduções foram feitas pelo autor do trabalho. No original: “Legend has it that at the time, faced with a punishing production schedule and a storyline slightly too ambitious for its own good, Anno cracked under the strain and his team followed suit. But rather than keep up appearances, the anime maverick laid his soul bare and poured his issues into the show’s narrative. The resulting critical reception was torn between some hailing Anno as an unhinged creative genius while others described him as a self-indulgent wreck who intentionally torpedoed his own franchise”.

Alguns fãs expressaram de forma agressiva o seu descontentamento com o final abstrato da série, chegando a enviar ameaças de morte para o cineasta por e-mail (CAVALLARO, 2009:59). O seriado apresentava uma narrativa em que robôs gigantes pilotados por adolescentes lutavam contra alienígenas chamados de Anjos. Unindo símbolos cristãos e judaicos para compor sua história repleta de tramas e subtramas, personagens psicologicamente problemáticos e grandiosas sequências de ação, os últimos dois episódios de *Evangelion* formaram um final abstrato, sem uma única aparição de robôs gigantes ou sequências de ação.

Cavallaro explica que Anno não tinha orçamento para filmar seu final original, mas que um consórcio de investidores permitiu que ele produzisse os filmes *Evangelion: Death and Rebirth* e *The End of Evangelion*, ambos lançados em 1997. O primeiro é uma versão condensada dos episódios da série com algumas novas imagens e o que seria a primeira parte de *The End of Evangelion*. Já o segundo longa-metragem trouxe uma releitura dos últimos dois episódios da série, divididos em duas partes de 45 minutos. Ele proporcionou uma perspectiva diferente e complementar dos últimos dois episódios da série, incluindo uma luta feroz entre robôs gigantes e um final apocalíptico, mais próximo do que os fãs esperavam, porém não menos ambíguo.

1.1.2 Sinopse do seriado Neon Genesis Evangelion

A história conta que, no dia 13 de setembro de 2000, uma explosão vaporizou a maior parte do continente Antártico. Imensos maremotos e abalos sísmicos mataram aproximadamente 2 bilhões de pessoas nos momentos seguintes. Após o evento cataclísmico, as instituições sociais começaram a ruir em decorrência da escassez de suprimentos e de disputas territoriais por áreas que não haviam sido devastadas. Múltiplos conflitos armados aconteceram durante esse período. Sete dias depois da destruição da Antártida, uma bomba nuclear explodiu na cidade de Tóquio, matando meio milhão de pessoas. Os conflitos armados só seriam resolvidos em 14 de fevereiro do ano seguinte, quando um tratado das Nações Unidas colocou fim às guerras.

As informações divulgadas pela Organização das Nações Unidas afirmavam que a causa da explosão na Antártida era decorrente da queda de um meteorito. O que de fato havia acontecido, no entanto, era o primeiro contato com uma forma de vida

extraterrestre, os Anjos⁵. Adão, o primeiro Anjo, era um gigante de luz com forma humanoide descoberto em uma imensa cúpula debaixo da calota polar, chamada de o *Primeiro Geo Front*. Ele trazia consigo a *Lança de Longinus*, um artefato semelhante a uma lança, negra, com duas pontas. Durante uma tentativa de conduzir um experimento em Adão, utilizando a *Lança de Longinus*, a expedição liderada pelo Dr. Katsuragi desencadeou uma liberação de energia que destruiu as instalações e vaporizou o continente Antártico. Adão regrediu à sua forma embrionária no decorrer do processo, e esse evento ficou conhecido como Segundo Impacto (representado na Figura 2, abaixo).

Figura 2



Imagem do Segundo Impacto, como se vista do espaço em *Neon Genesis Evangelion*⁶.

Durante os esforços de reconstrução da sociedade, uma segunda e gigantesca cúpula, idêntica àquela em que Adão fora encontrado, foi descoberta debaixo da área onde se encontra o Japão: o *Segundo Geo Front*, resultante da colisão de uma espaçonave que carrega Lillith, o segundo Anjo, em um evento que ficou conhecido como Primeiro Impacto. Dentro dela foram construídas as instalações da Nerv, uma organização paramilitar liderada por um homem chamado Gendo Ikari, e a cidade de Tóquio 3 (Tóquio 2 fora destruída por tsunami alguns anos antes), que se transformava em uma fortaleza subterrânea.

⁵ Para mais detalhes sobre temas como Anjo, Nerv, Seele e para informações complementares acerca do seriado *Neon Genesis Evangelion* e o filme *The End of Evangelion*, veja os apêndices no final do trabalho

⁶ Fonte: < http://evangelion.wikia.com/wiki/Second_Impact?file=Second_impact.png >. Acesso em: 26/07/2016

Temendo o aparecimento de novos Anjos, a Nerv iniciou o desenvolvimento dos Evangelions, imensos seres biomecânicos criados à imagem e semelhança de Adão, o primeiro Anjo, e que serviriam como armas de contra-ataque às imensas criaturas quando o momento chegasse. O projeto era liderado por Yui Ikari e seu marido, Gendo Ikari. Durante um experimento com o primeiro Evangelion, o Evangelion Unidade 01, Yui desapareceu, sendo dada como morta. O filho do casal, Shinji Ikari, ainda pequeno, ficou sob os cuidados de um tutor até completar 14 anos.

Ao alcançar essa idade, Shinji (visto na figura 3, abaixo) é contatado por seu pai — que agora é o comandante da Nerv — para pilotar o Evangelion Unidade 01. Durante o ataque de um Anjo chamado Sachiel à cidade de Tóquio 3, Shinji é escoltado pela capitã Misato Katsuragi (filha do Dr. Katsuragi, que liderou a expedição até o Polo Sul), até as instalações da Nerv, mas se recusa a pilotar o robô gigante, forçando seu pai a usar outro piloto, Rei Ayanami, uma garota também de 14 anos que havia sido seriamente ferida em um experimento com seu próprio robô, o Evangelion Unidade 00. Shinji não pode permitir que Ayanami pilote ferida e concorda com a ordem de seu pai.

Figura 3



Shinji é recrutado por seu pai para fazer parte do projeto dos Evangelions, no primeiro episódio do seriado⁷.

No decorrer do seriado é explicado ao expectador que os robôs só podem ser pilotados por crianças na faixa de idade de Shinji e Rei, pois apenas adolescentes possuem as habilidades cognitivas para controlar essa tecnologia. Descobrimos posteriormente que, além disso, cada Evangelion possui, em seu interior, a alma de alguém importante

⁷ Fonte: *Neon Genesis Evangelion* ep. 01, Min. 00:02:53

para os protagonistas da série, o que significa que eles só podem ser pilotados especificamente pelos heróis.

Esse ato inicial provoca todo o aprofundamento na psicologia de Shinji e sua relutância em continuar sua jornada no decorrer dos 26 episódios. Na medida em que a narrativa avança, Shinji buscará razões e motivos para realizar a luta de seu pai, e tentará se conectar e estabelecer relacionamentos duradouros com as pessoas à sua volta.

Construindo relações: a primeira dúvida de Shinji

Os episódios seguintes de *Evangelion* se limitam a apresentar novos personagens e desenvolver seus relacionamentos. Shinji mais tarde vai morar com sua oficial comandante, Misato Katsuragi, que é apresentada como bagunceira, preguiçosa e irresponsável. Personagem simultaneamente cômica e trágica, ela assume o papel de mentora para o protagonista, da mesma forma que expressa alguns impulsos maternos com relação a ele.

Shinji inicia seu treinamento para se tornar piloto de Evangelion, faz amigos no colégio onde estuda (Toji Suzuhara, Kensuke Aida e Hikari Horaki), mas se esforça para entender seu papel na empreitada capitaneada pelo seu pai. Após uma discussão com Misato no terceiro episódio, Shinji decide fugir. Ele é posteriormente capturado pelos agentes da Nerv e levado de volta para Tóquio 3, onde é persuadido a continuar como piloto.

Eventualmente, Shinji começa a sentir atração pela enigmática personalidade de sua colega de trabalho, Rei Ayanami. Rei é uma menina da mesma idade que ele, mas com cabelos azuis e olhos vermelhos, estranhamente se destacando dentre os outros personagens da série, apesar de seus aspectos físicos não levantarem questionamentos entre seus colegas e superiores. O que mais chama a atenção de Shinji com relação a sua companheira é o relacionamento dela com seu pai, Gendo Ikari.

Do ponto de vista de Shinji, Gendo é o único que consegue se relacionar com ela, e vice-versa. Para ele, compreender como os dois se relacionam é uma ponte para que ele mesmo aprenda a se relacionar e se comunicar com seu próprio pai. Shinji falha, no entanto, em sua tentativa, mas consegue desenvolver uma amizade com Rei.

É somente no episódio 8 que é apresentada a terceira personagem principal de *Neon Genesis Evangelion*, Asuka Langley Soryu. Asuka será companheira de Shinji e Rei como o terceiro piloto de Evangelion. Bonita, rebelde, de personalidade pugnaz e arrogante, ela se torna alvo do interesse romântico de Shinji, mas também se apresenta como uma rival.

Os episódios seguintes desenvolvem, com maior carga humorística, o relacionamento entre os dois. Raramente carinhosos, ambos constantemente brigam um contra o outro, e a personalidade arrogante de Asuka se mostra cada vez mais um mecanismo para lidar com sua insegurança, semelhante à que impede Shinji de se relacionar com ela ou com seu pai, ou com qualquer outra pessoa.

Simultaneamente, os Anjos continuam com seus persistentes ataques às instalações da Nerv, em Tóquio 3. No transcorrer da série, os protagonistas descobrem que há um Anjo dentro do complexo militar, em um nível subterrâneo chamado *Dogma Central*. A crença de Misato, Shinji e dos outros personagens é a de que o alienígena aprisionado é Adão, o primeiro Anjo. Ele representa a problemática de *Evangelion*: caso um dos Anjos entre em contato com Adão ocorrerá o Terceiro Impacto, que, de acordo com as informações reveladas pela Nerv, será o catalizador da destruição da humanidade. No entanto, conforme será revelado posteriormente, quem se encontra no *Dogma* é Lillith, o segundo Anjo, de cujo sangue, chamado de LCL, surgiu a vida na Terra.

Mudando a Narrativa: a segunda dúvida de Shinji

Não há muito questionamento por parte dos protagonistas com relação aos objetivos de suas missões ou das razões pelas quais os Anjos atacam tão insistentemente a humanidade. Isso começa a mudar apenas na segunda metade da série, como aparece no episódio 11:

Rei Ayanami: O homem teme a escuridão, então ele a afasta pelas beiradas com fogo. Ele cria vida ao diminuir a escuridão.

Asuka Soryu: Uau, uma filósofa!

Shinji Ikari: É isso o que torna a Humanidade uma raça especial? É por isso que os Anjos continuam nos atacando?

Asuka Soryu: Não seja idiota! Como podemos saber o que pensam?

Até aproximadamente o episódio 14, *Neon Genesis Evangelion* conduz sua

narrativa de uma maneira que pode ser considerada simplista e com considerável quantidade de humor. No entanto, na segunda metade dos 26 episódios, segredos começam a ser revelados, principalmente com relação à organização multinacional Seele, que comanda a Nerv, e laços entre os personagens passam a ser desfeitos com consequências dramáticas.

O passado de Misato (que inclui um antigo namorado, Kaji, um espião duplo que trabalha tanto para a Seele quanto para a Nerv) e de Asuka (cuja mãe sofria de problemas mentais e cometeu suicídio quando ela era pequena) voltam para atormentá-las. Em decorrência disso, Asuka se torna cada vez mais agressiva com as pessoas à sua volta, especialmente com Shinji. Sua capacidade de pilotar o Evangelion também é afetada, o que só piora sua condição emocional. Misato, apesar de também demonstrar fragilidade e desequilíbrio emocional nos últimos episódios, ainda consegue apresentar capacidade de liderança (na Figura 4, podemos conferir um dos principais traumas da personagem).

Figura 4



A cicatriz no peito de Misato é apresentada no episódio 12 de *Neon Genesis Evangelion*⁸. A lembrança do evento, que matou seu pai, atormenta Misato no decorrer de todo o seriado.

Sem o consentimento de Shinji, seu pai decide contar com Toji Suzuhara, seu melhor amigo, para pilotar uma quarta unidade de Evangelion. No entanto, os primeiros testes fracassam quando um Anjo infecta o Evangelion Unidade 03. Shinji é mobilizado para enfrentar a ameaça sem saber que seu amigo está dentro do robô. O que acontece em seguida é um combate brutal entre os dois Evas, que culmina com Shinji destruindo a

⁸ Fonte: *Neon Genesis Evangelion* ep. 12 min. 02:35

Unidade 03 e quase matando seu melhor amigo no processo⁹.

Figura 5



Em uma das sequências mais violentas de *Evangelion*, o Anjo Bardiel é destruído juntamente da Unidade 03 pilotada por Toji Suzuhara no 18º episódio da série¹⁰.

Pela segunda vez na série, Shinji decide desistir de lutar, e pela segunda vez é persuadido a fazer o contrário. Desta vez Kaji o convence quando uma nova ameaça, um Anjo muito poderoso, derrota seus companheiros e ameaça destruir Tóquio 3 completamente. Shinji é bem-sucedido em derrotar a criatura alienígena, mas a um alto custo: o piloto fica preso dentro de seu Evangelion e seu corpo é diluído no fluido embrionário dentro da cabine, em um processo muito semelhante ao que aconteceu com sua mãe quando ele era pequeno. Dentro do robô, ele a encontra e compreende que a alma dela está dentro da Unidade 01. Nos momentos seguintes, seu corpo é reestabelecido e ele é expelido do Evangelion, nu e encharcado de fluido embrionário, de forma semelhante a um nascimento.

A crise de Asuka e a morte de Rei

Se a força de vontade e a habilidade de lutar de Shinji começam a aumentar nos episódios seguintes, a de Asuka passa a diminuir consideravelmente conforme a narrativa avança. Nesse momento a série já se aprofunda em um clima mais sombrio, e a trajetória

⁹ Uma das grandes diferenças entre a animação e o *mangá* está nesta sequência. Na animação, Toji é gravemente ferido, mas sobrevive. Sua participação no seriado é praticamente encerrada, exceto por uma aparição breve no final, quando Tóquio 3 é evacuada. Já no *mangá* de Yoshiyuki Sadamoto, Toji morre, o que apenas aumenta a intensidade do conflito entre Shinji e seu pai.

¹⁰ Fonte: *Neon Genesis Evangelion* ep 18, min. 18:50.

dos personagens é marcada por conseqüências e obstáculos colocados em seus caminhos.

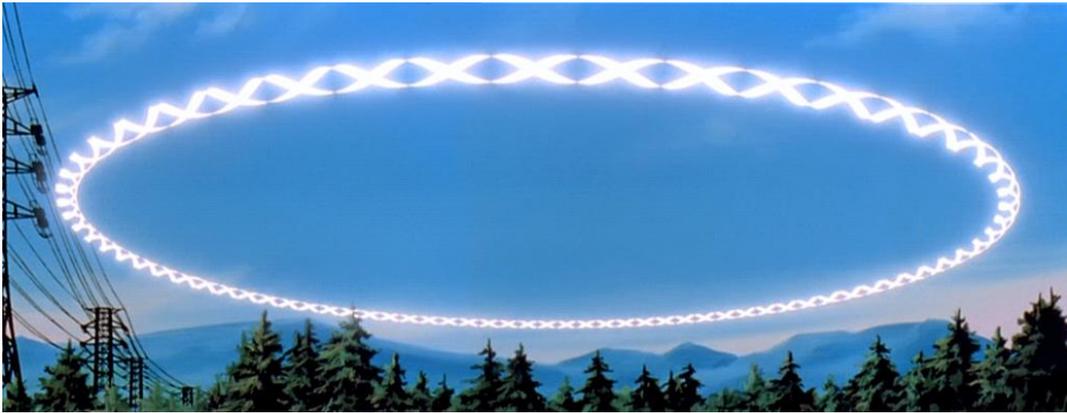
Asuka começa a se sentir impotente e depressiva por não ter sido capaz de enfrentar o Anjo que quase destruiu a Nerv e Tóquio 3. Sua insegurança a torna cada vez mais agressiva com Shinji e com Misato. Conseqüentemente, sua habilidade de pilotar o Evangelion diminui ao ponto de ela entrar em estado catatônico nos últimos episódios da série. Quanto a Shinji, ele encontra seu consolo em Rei, com quem passa a ter um relacionamento do tipo maternal mais do que romântico. Isso é explorado profundamente no episódio 21, que conta o surgimento da Nerv. Descobrimos que Rei é, na verdade, um clone da mãe de Shinji e que a primeira cópia foi destruída ainda quando criança, pelas mãos de Naoko Akagi, mãe de Ritsuko Akagi, a brilhante cientista que desenvolveu o computador principal da Nerv, o Magi. Depois de estrangular Rei, a mãe de Ritsuko cometeu suicídio, o que também explica o ódio que a personagem desenvolveu pela garota. Nesse mesmo episódio, Kaji, namorado de Misato, é morto por agentes da Seele após descobrir informações sigilosas.

Perto do encerramento da série, novas informações sobre os objetivos da Seele são revelados, incluindo o Projeto de Instrumentalidade Humana, que visa criar um estágio mais avançado da evolução do Homem por meio do Terceiro Impacto.

Asuka já não consegue mais pilotar o Evangelion. Um Anjo que se estabeleceu na órbita terrestre invadiu sua mente, numa tentativa frustrada de comunicação, e ela enlouqueceu. É a primeira vez que um Anjo tenta entrar em contato com um membro da raça humana. No entanto, o resultado é negativo: Asuka cai em depressão profunda após o evento e o Anjo é destruído.

Um novo Anjo, feito de luz e capaz de mudar de forma (como visto na Figura 6, na próxima página), ataca a Nerv no episódio seguinte. Shinji e Rei são enviados para entrar em combate. O Anjo então tenta se fundir com a Unidade 00 de Rei e invade sua mente. Antes que ele possa fazer o mesmo com Shinji, ela destrói seu próprio robô e o Anjo no processo.

Figura 6



Armisael é um Anjo feito de luz que tenta se comunicar com Rei Ayanami antes de ser destruído junto da Unidade 00¹¹.

Nesse momento, Shinji acredita ter perdido seus dois companheiros, mas Rei ressurge milagrosamente viva do incidente. No entanto, Misato descobre as mentiras de sua colega, Ritsuko, e Shinji vê o segredo de Rei ser revelado, quando a cientista destrói as cópias sobressalentes da garota.

Surgimento de Kaworu Nagisa e fim de Evangelion

No antepenúltimo episódio da série, um novo personagem aparece. Seu nome é Kaworu Nagisa, um enigmático garoto de 15 anos, cujo passado é desconhecido. Ele substitui Asuka no comando da Unidade 02, depois que ela foi internada no hospital de Tóquio 3, incapaz de se mover ou de se comunicar com as outras pessoas.

Misato logo suspeita que algo está errado e decide investigar por conta própria. No processo, Kaworu e Shinji iniciam um relacionamento homoerótico, e Kaworu confessa que “ama” Shinji. O garoto, por sua vez, se sente compreendido e amado pela primeira vez desde que começou sua jornada como piloto de Eva. No entanto, o que parecia ser uma brecha para que Shinji finalmente encontrasse sua felicidade e sua aceitação em meio à sociedade e às pessoas com quem ele convivia, prova ser nada mais que uma mentira.

Kaworu, na verdade, é um Anjo que consegue se infiltrar na Nerv e adentrar o *Dogma Central* para fazer contato com Adão. Shinji, enfurecido por ter sido traído pelo seu melhor amigo, parte em perseguição. Dentro do *Dogma Central*, Kaworu compreende

¹¹ Fonte: < http://wiki.evageeks.org/File:23_C061_armisael.jpg >. Acesso em: 19/07/2016.

que não é Adão que se encontra aprisionado nas instalações da Nerv, e sim Lillith. Ele admite a derrota, se arrepende de ter tentado destruir a raça humana e então permite que Shinji – com grande pesar – o destrua (conforme a Figura 7, abaixo).

Figura 7



Na sequência climática do episódio 24, Shinji destrói Kaworu após o Anjo se infiltrar no nível mais profundo do Dogma Central da Nerv¹².

Kaworu: Eu entendo. Humanos constantemente sentem dor em seus corações. Por que o coração é tão sensível à dor, os humanos também sentem que viver é sofrer. Vocês são tão delicados, como vidro, especialmente seus corações.

Shinji: Eu?

Kaworu: Sim. E você tem o meu respeito por isso.

Shinji: Respeito?

Kaworu: Significa que eu te amo.

(Neon Genesis Evangelion, episódio 24)

Os dois episódios seguintes se passam dentro da mente dos personagens principais. Durante o episódio 25, Shinji luta para superar suas tristezas após a morte de Kaworu. O mesmo acontece com os outros personagens principais, com cada um buscando encontrar razões para sua existência. No último episódio, a mente de Shinji começa a se fragmentar, fazendo com que a animação regrida ao seu nível mais básico de linhas e traços em uma folha de papel, em um elaborado processo de desconstrução de linguagem. Ele busca uma razão para existir e imagina um mundo onde não é piloto. Nesse mundo, sua estrutura familiar está intacta, seu pai e sua mãe continuam juntos e

¹² Fonte: *Neon Genesis Evangelion*, ep. 24, min. 23:24

discutem amigavelmente um com o outro no café da manhã. Ele é acompanhado por Asuka até a escola. No caminho, tromba com Rei Ayanami (ver figura 8, abaixo), uma caloura. Quando ela cai no chão, ele vê acidentalmente sua calcinha, o que gera uma discussão durante a aula, na qual Misato é a professora. Shinji então percebe que ele não pode existir como uma entidade solitária, e que não pode viver nesse universo perfeito e irreal. Ele destrói as prisões que criou para si mesmo e se reúne com todos os personagens da série, que o aplaudem. Em resposta, ele agradece a todos.

Figura 8



Atrasada para o primeiro dia de aula, Rei Ayanami corre com uma torrada na boca instantes antes de trombar com Shinji: *Evangelion* é relido como uma comédia de situação no último episódio da série¹³.

Enquanto o final do seriado ocorre dentro das mentes dos personagens, *The End of Evangelion* apresenta uma perspectiva, digamos, externa dos acontecimentos do 25º e do 26º episódio, mostrando o Processo de Instrumentalidade Humana desenvolvido pela Seele e o Terceiro Impacto.

1.1.3 The End of Evangelion

O longa-metragem *The End of Evangelion* é dividido em duas partes, simulando os episódios 25 e 26 e, assim, dando a impressão de que se trata de um final alternativo. Não obstante, o longa-metragem, lançado em 19 de julho de 1997, funciona como uma leitura complementar dos últimos dois episódios da série.

¹³ Fonte: *Neon Genesis Evangelion*, ep. 26, min. 16:30

Episódio 25

A primeira parte começa horas depois da conclusão do episódio 24 do seriado. Após a destruição de Kaworu, que se revelou sendo o Anjo Tabris, Shinji está deprimido, e Asuka permanece em estado catatônico depois de seu último combate. Ela foi internada em um hospital e Shinji vai visitá-la. Asuka está dormindo e ele procura acordá-la, sem sucesso. Ao tentar despertá-la, ele arranca os aparelhos e abre os botões de sua blusa, acidentalmente deixando seu peito à mostra. Ele se masturba diante dela até chegar ao orgasmo, e então diz a si mesmo que é alguém “nojento”.

Com os Anjos eliminados, a Seele começa o processo de Instrumentalidade Humana. Ela invade o computador Magi na central da Nerv, e Ritsuko Akagi é libertada da prisão para instalar um firewall que impede que o sistema seja hackeado. Seele então ordena um ataque de forças conjuntas da China, Estados Unidos e Alemanha às instalações da Nerv. Os soldados têm ordem explícita de matar todos os membros da Nerv, principalmente os pilotos. Asuka, que está no hospital, é colocada dentro do Evangelion Unidade 02, ainda desacordada, e o robô é submergido no lago de Tóquio 3. Misato decide encontrar Shinji e levá-lo até a Unidade 01 para que ele possa lutar contra as forças de invasão. Gendo Ikari, percebendo que a vitória da Seele é inevitável, busca Rei e tenta fundir Adão em forma embrionária ao corpo dela.

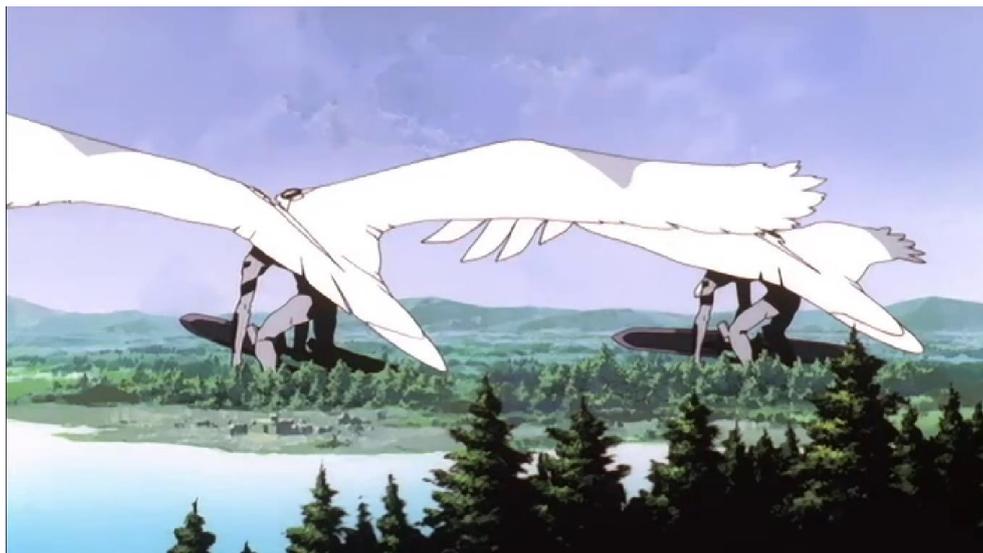
Membro da Seele: O destino da destruição é a glória do renascimento.

Gendo Ikari: Nada pode nascer da morte.

(The End of Evangelion, episódio 25)

Asuka finalmente desperta de seu sono quando a Unidade 02 começa a ser bombardeada por cargas submergíveis disparadas de um encouraçado. A personagem aciona a Unidade 02, que responde. Ela entende que a alma de sua mãe está dentro do robô e assim adquire forças para lutar. Entra em combate contra as aeronaves e encouraçados inimigos, até que o cabo umbilical que funciona como fonte de energia para o robô é cortado. Asuka dispõe de apenas mais alguns minutos de energia, enquanto os oito Evangelions (vistos na figura na página seguinte) produzidos se aproximam para atacá-la.

Figura 9



Os Evas produzidos pela Seele possuem asas de gaivota e se preparam para atacar a Unidade 02 de Asuka em *The End of Evangelion*, ep. 25¹⁴.

Paralelamente, Misato explica a Shinji que ela descobriu a verdade sobre os Anjos. O último Anjo, chamado Lilim, é, na verdade, todos os seres humanos. Misato é gravemente ferida durante um combate para resgatar Shinji. Perdendo sangue rapidamente, beija-o na boca, com o intuito de motivá-lo para a luta. Antes de colocá-lo no elevador que vai levá-lo até a Unidade 01, ela diz que eles “farão o resto quando ele voltar”. A porta do elevador se fecha e Misato desmaia no chão.

Ritsuko Akagi tenta acionar a autodestruição da Nerv, usando o computador Magi. Ela confronta Gendo Ikari (que está com Rei) dentro do Dogma Central da Nerv, onde se encontra Lillith, a primeira mulher de Adão. Ritsuko pressiona o controle que destruirá a Nerv, mas o computador não responde. O comando de autodestruição é anulado por Casper, que define a mãe de Ritsuko como mulher. Gendo saca sua arma e pronuncia algo que não pode ser ouvido. Ritsuko sorri, chamando-o de mentiroso. Ele dispara e Ritsuko morre. Seu corpo boia sob o mar de LCL, que é o sangue de Lillith,

Asuka entra em combate contra os Evangelions da Seele, destruindo todos eles. Entretanto, pouco antes da energia acabar, os Evas, apesar dos danos sofridos, são reativados e destroem a Unidade 02 (ver figura 10, na próxima página). Shinji chega à Unidade 01, mas ela está presa e ele não consegue movê-la. Chama por sua mãe, e o Evangelion 01 responde, movendo-se e permitindo que Shinji entre. Ele sai das

¹⁴ Fonte: *The End of Evangelion*, ep. 25, Min. 00:27:49

instalações da Nerv e é confrontado com a visão do mutilado Eva de Asuka. O episódio termina com ele gritando dentro de seu Eva.

Figura 10



O brutal confronto entre Asuka e os Evas produzidos pela Seele termina com o Eva Unidade 02 sendo perfurado pela Lança de Longinus. Em seguida, os Evas inimigos devoram o robô de Asuka¹⁵.

Episódio 26

Após o término do episódio 25, intitulado *Air: Love is Destructive*, há um interlúdio com créditos. O filme retorna com a reinterpretação do episódio 26, intitulado *Your's Sincerely: I Need You*. Dentro do Dogma Central da Nerv, Gendo Ikari tenta fundir Rei com a forma embrionária de Adão, assim começando o Segundo Impacto. O campo A.T. de Rei está tão fraco que ela não consegue mais manter sua forma física, e um de seus braços é decepado. Ela se recusa a obedecer a Gendo, e quando ele insere sua mão com Adão dentro de seu corpo, ela decepa seu braço. Posteriormente, Rei levita e entra no corpo de Lilith, que se desprende da cruz onde está presa. Quando cai no mar de LCL, ela assume a forma de Rei, tomando proporções gigantescas. Os Evangelions da Seele crucificam a Unidade 01 usando réplicas da lança de Longinus. Esta se desprende da Lua e atinge o coração do Eva, dando início ao ritual que precede o Terceiro Impacto.

Lilith/Rei confronta Shinji dentro da Unidade 01, também assumindo a forma de Kaworu. Shinji é levado à loucura e começa a divagação que é apresentada no episódio

¹⁵ Fonte: *The End of Evangelion*, ep. 25, min. 00:40:30

26 da série original. Ele decide que é indesejado pelos pais e prefere que todos morram. Em resposta, Lillith cria um campo AT do tamanho de toda a Terra, e, conforme a mente de Shinji começa a se esfacelar, o mundo físico ao redor dele faz o mesmo. Todas as pessoas tornam-se LCL, o sangue de Lillith, e a matéria constituinte dos seres vivos na Terra. Lillith cria uma Lua Negra, o “ovo de Lillith”, que começa a coletar todas as almas da humanidade.

Quando as almas formam uma única existência, ela dá o controle do processo a Shinji, que agora detém o poder de decidir o futuro da humanidade. Seu estado mental que é descrito no episódio 26 da série original, também é visto em *The End of Evangelion*, conforme Shinji retorna à sua infância, encontra sua mãe e conversa com Rei. Ele revê o momento do primeiro beijo com Asuka no apartamento, quando os dois estavam sozinhos. Mas, desta vez, Shinji declara seu amor por ela, e ela o humilha chamando-o de egoísta e patético. Shinji tem uma explosão de raiva, estrangulando Asuka na sala do apartamento (visto abaixo).

Figura 11



Em uma sequência climática na narrativa de Shinji, o garoto confronta Asuka em seu sonho, e acaba estrangulando-a¹⁶.

Depois de uma série de monólogos, conversas e divagações, Shinji finalmente decide que é preciso viver próximo dos outros e que o ato de viver é tão glorioso quanto doloroso. Shinji encontra sua mãe no mar de LCL, e ela passa a mão no rosto dele de forma carinhosa. Ele se despede dela. Desta forma, o Terceiro Impacto é rejeitado por

¹⁶ Fonte: *The End of Evangelion*, ep. 26, Min. 01:05:15

Shinji, e Lillith começa a se desfazer. Milhões de gigantescas cruces feitas de luz se erguem do solo em direção à atmosfera, enquanto o corpo de Lillith se desfaz. O ovo de Lillith, a Lua Negra, explode, e as almas da humanidade escorrem pelo seu corpo. Os oceanos tornam-se LCL.

Shinji pergunta o que será da humanidade agora. Rei afirma a ele que as pessoas voltarão às suas formas físicas, provenientes do LCL, se assim o desejarem. E que tudo acontecerá ao seu tempo. Shinji é o primeiro a voltar à forma física, boiando no mar de LCL, diante da cabeça decepada de Lillith, que tem o rosto de Rei.

A cena corta para Shinji e Asuka deitados na praia do mar de LCL. Asuka olha fixamente para o alto, enquanto Shinji olha para ela. Ele se levanta, coloca seu corpo sobre o dela e começa a estrangulá-la, da mesma forma que aconteceu na cozinha durante sua divagação. Ela, a princípio, não esboça nenhuma reação, fixamente encarando Shinji. Finalmente, ela passa a mão sobre o rosto dele, da mesma forma que Yui fez quando Shinji a encontrou no mar de LCL. Ele cessa a agressão e começa a chorar. Ela permanece em silêncio enquanto ele chora na praia, até dizer uma única palavra antes do término do episódio: “Nojento”.

1.1.4 Personagens principais de Evangelion

O personagem principal de *Neon Genesis Evangelion*, foco de análise do capítulo 3, é Shinji Ikari, um garoto de 14 anos, piloto do robô Evangelion Unidade 01. Shinji é filho de Gendo Ikari, comandante da instalação militar Nerv, que é o principal antagonista da série. No transcorrer dos 26 episódios, Shinji é auxiliado por Asuka Langley Soryu, uma garota ruiva vinda da Alemanha, e por Rei Ayanami, uma menina enigmática que esconde segredos que o espectador irá descobrir no final do seriado. Ambas são pilotos de Evangelion, robôs gigantes usados como armas de combate. Além delas há a capitã (e posteriormente major) Misato Katsuragi, diretora de operações da Nerv, a organização secreta responsável pelo desenvolvimento dos Evangelions, e com quem Shinji divide um apartamento.

Misato é filha do explorador Katsuragi que, em uma missão na Antártida com sua filha, descobriu um gigante de luz, chamado Adão. Ele faleceu no evento conhecido como

Segundo Impacto, que resultou no derretimento da calota polar, e esse é um dos traumas mais profundos na vida da personagem de Misato.

Também são personagens recorrentes Ritsuko Akagi, uma das cientistas responsáveis pelo desenvolvimento dos Evangelions; Ryoji Kaji, um espião da Nerv; Kozo Fuyutsuki, segundo em comando na Nerv; Yui Ikari, mãe de Shinji; Kaworu Nagisa, um misterioso piloto que na verdade é um Anjo; Toji Suzuhara e Kensuke Aida, colegas de escola de Shinji, e Naoklo Akagi, mãe de Ritsuko Akagi e cientista responsável pelo desenvolvimento do supercomputador Magi¹⁷.

1.2 GHOST IN THE SHELL

Ghost in the Shell é uma franquia de ficção científica que começou com a publicação do mangá escrito e ilustrado por Masamune Shirow em maio de 1989. Depois do mangá foram produzidos e lançados quatro filmes, três séries de televisão, quatro videogames e três animações comercializadas diretamente em vídeo.

O produto estudado nesta dissertação é exclusivamente o longa-metragem de 1995, produzido e dirigido pelo cineasta Mamoru Oshii, que posteriormente também capitaneou a produção de *Ghost in the Shell 2: Innocence*, que estreou no Festival de Cannes em 2004.

Entre as outras produções da franquia destacam-se: o longa-metragem *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex – Solid State Society*, de 2006, feito diretamente para televisão, e *Ghost in the Shell: The New Movie*, lançado no Japão em 20 de junho de 2015. Além dos longas-metragens também foram produzidas as séries para televisão *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*, transmitida de 1º de outubro de 2002 a 1º de outubro de 2003, e *Ghost in the Shell: Arise - Alternative Architecture*, que foi ao ar no dia 8 de abril de 2015. O Quadro 2 mostra a cronologia de lançamento da franquia *Ghost in the Shell*.

Quadro 2 – Cronologia de lançamento da franquia <i>Ghost in the Shell</i>	
Maio de 1989 a novembro de 1990	Período de circulação original do mangá <i>Ghost in the Shell</i> .

¹⁷ Para mais informações sobre os personagens principais e coadjuvantes da série e do longa-metragem, veja os Apêndices.

18 de novembro de 1995	Lançamento no Japão do longa-metragem <i>Ghost in the Shell</i> , dirigido por Mamoru Oshii.
1 de outubro de 2001 a 1 de outubro de 2002	Transmissão original da série <i>Ghost in the Shell: Stand Alone Complex</i> , dirigida por Kenji Kamiyama.
6 de março de 2002	Lançamento no Japão do longa-metragem <i>Ghost in the Shell Innocence</i> , dirigido por Mamoru Oshii.
1 de janeiro de 2004 a 8 de janeiro de 2005	Transmissão original da série <i>Ghost in the Shell S.A.C. 2nd GIG</i> , dirigida por Kenji Kamiyama.
1 de setembro de 2006	Lançamento no Japão do longa-metragem <i>Ghost in the Shell: Solid State Society</i> , dirigido por Kenji Kamiyama.
5 de abril a 14 de junho de 2015	Transmissão original da série <i>Ghost in the Shell Arise: Alternative Architecture</i> , dirigida por Kazuchika Kise.
20 de junho de 2015	Lançamento no Japão do longa-metragem <i>Ghost in the Shell: The New Movie</i> , dirigido por Kazuya Nomura.

1.2.1 Production I.G., Mamoru Oshii e Ghost in the Shell

O estúdio Production I.G. (cujo logo pode ser encontrado na Figura 12, na próxima página) foi fundado em 15 de dezembro de 1987 por Takayuki Goto, com o nome de *I.G. Tatsunoko*, que posteriormente foi modificado com a chegada de novos colaboradores, em 1993. Desde então, o estúdio foi responsável pelo lançamento de filmes de grande sucesso comercial no Japão, como *Ghost in the Shell* (1995), de Mamoru Oshii, *Jin Roh: A Esquadra do Lobo* (1999), de Hiroyuki Okiura, e *Blood: The Last Vampire* (2000), série de televisão dirigida por Hiroyuki Kitakubo. *Ghost in the Shell: Innocence* (2004), se tornou a primeira animação japonesa a competir pela Palma de Ouro no Festival de Cannes, enquanto *Sky Crawlers* (2008), também de Mamoru Oshii, competiu pelo Leão de Ouro no 65.º Festival de Veneza.

Figura 12



Logo do estúdio Production I.G.¹⁸

O crescente sucesso crítico e comercial das obras produzidas pelo estúdio levou a parcerias entre o Production I.G. e estúdios estrangeiros. Em 2003, o estúdio colaborou com Quentin Tarantino para a produção da sequência animada em *Kill Bill Vol. 1*. Em 1997 o Production I.G. lançou uma subsidiária em Los Angeles¹⁹.

O cineasta japonês Mamoru Oshii construiu a maior parte de sua carreira como diretor de animações colaborando com o estúdio Production I.G., responsável por lançar seus maiores sucessos, *Ghost in the Shell* (1995), *Ghost in the Shell: Innocence* (2004) e *Sky Crawlers* (2008). Um dos primeiros trabalhos de sucesso do cineasta, nascido em 8 de agosto de 1951, foi *Dallos* (1983-1984), uma animação em quatro partes que possui a distinção de ser a primeira animação japonesa lançada diretamente para vídeo. Desde então, esses animes ficaram conhecidos como OVAs (sigla para Original Video Animation), constituindo parte importante do mercado de animações japonesas.

Em 1988, Oshii dirigiu, em parceria com o roteirista Kazunori Itô, uma série de OVAs intitulada *Mobile Police Patlabor*, animação sobre robôs gigantes que patrulham a cidade de Tóquio. Oshii e Itô retomariam a parceria nos dois filmes subsequentes da franquia *Patlabor* – *Patlabor: The Movie* (1989) e *Patlabor 2: The Movie* (1993), e, finalmente –, em *Ghost in the Shell*, de 1995, o trabalho mais conhecido de Oshii.

Desde o sucesso de *Ghost in the Shell*, Oshii ainda escreveu o roteiro de *Jin Roh: The Wolf Brigade* (1999), e lançou uma versão remasterizada de *Ghost in the Shell*, *Ghost in the Shell 2.0* (2008). Seus últimos trabalhos de animação destacam-se pelo crescente uso de tecnologia digital na composição das imagens animadas. Recentemente, Oshii se

¹⁸

Fonte:

< http://vignette2.wikia.nocookie.net/parappatherapper/images/0/0a/Production_ig.png/revision/latest?cb=20140122215015 >. Acesso em: 18/07/2016

¹⁹ Fonte: < http://www.productionig.com/contents/about_us/01_index.html >. Acesso em: 14/03/2016.

mostrou mais focado na produção de longas-metragens em formato *live-action* como *Avalon* (2001), *Assault Girls* (2009), *The Next Generation Patlabor* (2015) – baseado na animação da década de 1980, dirigida por ele – e *Garm Wars: The Last Druid* (2015), seu primeiro filme em língua inglesa, produzido no Canadá.

Dani Cavallaro fez de Oshii o tema central de seu livro *The Cinema of Mamoru Oshii: Fantasy, Technology and Politics*, publicado em 2006. Nele, a autora afirma que Oshii foi responsável por “persistentemente maximizar a tendência do anime de se envolver com sérias questões filosóficas e ideológicas e, assim, permitir introspecções instigantes para reinos da experiência uma vez considerados províncias incontestáveis do cinema *live-action*” (CAVALLARO, 2006:1)²⁰.

Cavallaro (2006:1) acrescenta que Oshii “levou o meio da animação para complexidades intelectuais e estilísticas sem precedentes, enquanto simultaneamente explorando o cinema *live-action* de uma forma altamente imaginativa”²¹. Oshii articulou elementos da cultura oriental, como o xintoísmo, com a ficção científica *cyberpunk* em *Ghost in the Shell*.

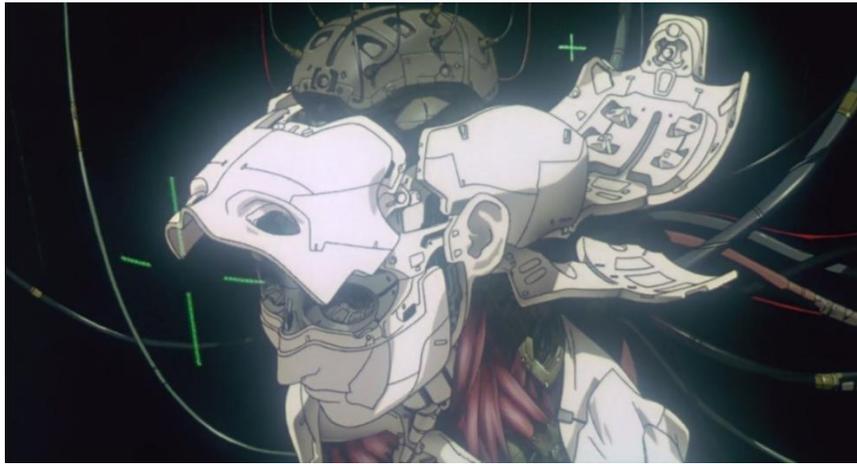
1.2.2 Sinopse de *Ghost in the Shell*

Ghost in the Shell se passa em um futuro próximo, porém tecnologicamente avançado, no qual implantes cibernéticos se tornaram comuns entre a população japonesa. Esses implantes cibernéticos nos corpos – corpos que agora são chamados de Shells – são tão avançados que, nesse futuro, hackers são capazes de se infiltrar na mente, chamada de “ghost” – um termo que no filme também serve como analogia para “alma” –, das pessoas e controlá-las, para que cometam crimes, invadindo os implantes cibernéticos que foram fisicamente introduzidos nos cérebros das pessoas. Esses cérebros “melhorados” são chamados de Cyberbrains, ou Cibercérebros, pois receberam aprimoramentos cibernéticos por meio de um procedimento comum e acessível à maioria (ver figura 13 na próxima página).

²⁰ Do original: “(...) persistently maximized animé’s proclivity to engage in the treatment of serious philosophical and ideological issues, and hence yield thought-provoking insights into realms of experience once deemed the uncontested province of live-action filmmaking”.

²¹ Do original: “Oshii has taken the animated medium to stylistic and intellectual reaches of arguably unprecedented complexity, while concurrently experimenting with live-action cinema in a highly imaginative fashion”.

Figura 13



A sequência de abertura de *Ghost in the Shell* mostra a construção do corpo de Motoko Kusanagi: elementos orgânicos são mesclados à componentes cibernéticos e, nesta imagem, é possível perceber a extensão dos elementos não naturais no corpo da protagonista²².

A narrativa do longa-metragem segue dois acontecimentos aparentemente independentes. A Seção 9, um departamento federal de investigações, está lidando com duas situações distintas: o governo japonês vem tendo conversas diplomáticas com uma fictícia nova nação democrática, chamada Gavel, que recentemente passou por uma revolução e que está buscando auxílio e proteção. Paralelamente, ataques cibernéticos têm acontecido pela cidade de Tóquio, cometidos por um hacker notório conhecido como “Mestre das Marionetes”, que está invadindo as mentes/consciências/almas ou “*ghosts*” de indivíduos. Aramaki, o chefe da Seção 9, acredita que o Mestre das Marionetes busca se infiltrar nas conversas diplomáticas entre o governo japonês e a nação de Gavel com objetivos obscuros, que podem envolver assassinato (como visto na imagem na página seguinte).

²² Fonte: *Ghost in the Shell*, min. 04:15.

Figura 14



Em uma das cenas mais emblemáticas de *Ghost in the Shell*, Motoko Kusanagi salta de um prédio e lentamente se camufla diante dos olhos perplexos da polícia japonesa²³.

A Busca Espiritual de Kusanagi

Assim que esses ataques começam, a protagonista, a major Motoko Kusanagi, passa a questionar a existência de sua própria humanidade. Motoko é um ciborgue, 95% artificial, resultado de um acidente automobilístico quando era criança – que exigiu a implementação de incontáveis próteses cibernéticas por todo o seu corpo. Uma vez que o Mestre das Marionetes se mostra capaz de infiltrar-se na mente das pessoas, alterando seu estado de consciência e suas memórias, Motoko passa a se perguntar o que torna uma pessoa humana, e o que constitui sua identidade. “O Homem é um indivíduo somente por causa de sua intangível memória. Mas a memória não pode ser definida, embora ela defina a humanidade”, define o Mestre das Marionetes.

Uma de suas formas favoritas de meditação é nadar – que ela faz com um equipamento especial que permite que ela boie, uma vez que o peso de suas próteses mecânicas a faria afundar. Ela explica ao seu colega, Batou, que, durante o nado, ela é capaz de sentir sensações como medo, frio, solidão e esperança.

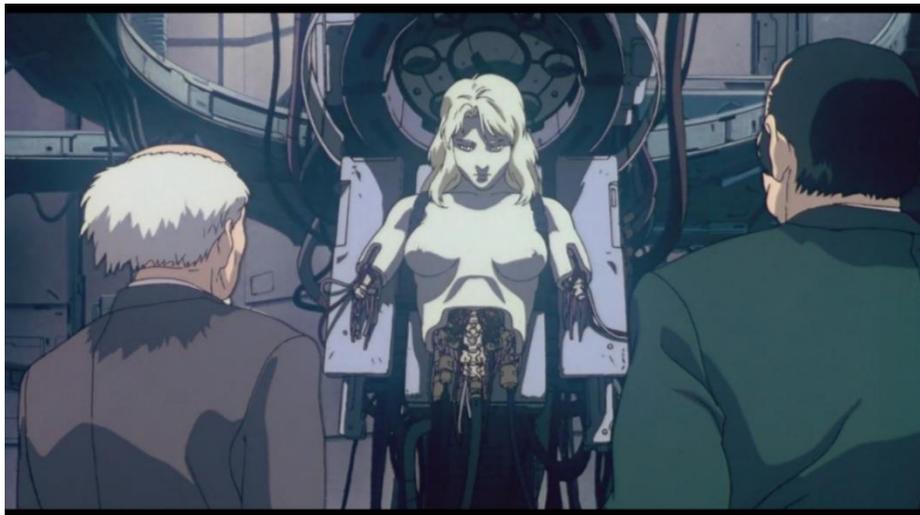
Enquanto a busca espiritual de Motoko continua, uma mulher nua é avistada vagando pelas ruas de Tóquio, até ser atingida por um caminhão de lixo. Na verdade, trata-se de um ciborgue criado pela empresa MegaTech. Seu corpo desmembrado é levado até a Seção 9, onde se descobre que seu cérebro ainda não havia sido programado e que ela andava por conta própria. Ela tampouco possui células cerebrais humanas, embora

²³ Fonte: *Ghost in the Shell*, min. 03:52.

exista um *ghost* em seu cérebro auxiliar. MegaTech é a mesma empresa que construiu Motoko e criou os implantes cibernéticos de Batou. “Só um sussurro. Eu o escutei em meu *ghost*”, é uma fala de Motoko Kusanagi.

Enquanto a equipe da Seção 9 discute o próximo passo, um homem chamado Nakamura e o cientista Dr. Willis, vindos da Seção 6, chegam às instalações da Seção 9 para reivindicar o corpo do androide sob sua jurisdição. Nakamura explica que o *ghost* do Mestre das Marionetes foi introduzido naquele corpo e que o corpo original foi morto. O terceiro policial que integra a equipe da Seção 9, Tosuga, alerta Motoko para tomar cuidado com os indivíduos da Seção 6, pois algo não está certo. No momento em que os integrantes da Seção 6 começam a desmembrar o ciborgue para levá-lo embora, ele adquire consciência e começa a falar por conta própria (visto abaixo).

Figura 15



A consciência do Mestre das Marionetes foi aprisionada no corpo de ciborgue feminino que foi parcialmente destruído após ser atropelado por um caminhão²⁴.

Revelação do Mestre das Marionetes

O ciborgue afirma que nenhum cadáver dele poderá ser encontrado, pois não possui corpo. De fato, ele se declara uma nova forma de vida autoconsciente que está pedindo asilo. Faz parte do Projeto 2501, criado pelo ministro japonês de Relações Exteriores para manipular políticos e serviços/dados de inteligência, sendo capaz de alterar memórias e informações para beneficiar indivíduos específicos, afiliados ao

²⁴ Fonte: *Ghost in the Shell*, min. 45:46.

Ministério. Desenvolvido pelo Dr. Willis, um cientista norte-americano chefe da pesquisa estratégica da Neutron Corporation, o Mestre das Marionetes aparenta ser um humano com alguns melhoramentos cibernéticos, possuindo extraordinárias habilidades como hacker. Quando seu corpo original é destruído, ele foge do controle da Seção 6. Seu próximo plano é unir sua consciência à de Motoko Kusanagi e, assim, adquirir a corporeidade essencial para o que ele chama de “sua nova raça”. “Incorreto. Eu não sou uma A.I. Meu codinome é Projeto 2501. Eu sou uma entidade viva e pensante, que foi criada no mar da informação”, diz o Mestre das Marionetes

Antes que o ciborgue possa dizer ou fazer mais alguma coisa, a Seção 6 cria uma digressão e rouba seu corpo. Os integrantes da Seção 9 partem em perseguição, cientes de que os integrantes da Seção 6 projetaram o Mestre das Marionetes para seu próprio benefício e que agora perderam controle sobre ele. Motoko e Batou perseguem os sequestradores; Batou vai atrás de uma isca lançada pela Seção 6, enquanto Motoko segue até um museu abandonado e encontra o ciborgue sendo guardado por um veículo militar blindado. Motoko tenta entrar no veículo e desligá-lo, mas ela acaba desmembrada por conta do esforço físico. Batou chega a tempo de destruir o veículo antes que ele a mate. Motoko pede a ele que a ajude a se conectar ao ciborgue. Diz o Mestre das Marionetes: “E você, pode me dar provas da sua existência? Como você poderia, se nem a ciência moderna, nem a filosofia pode explicar o que a vida é? ”

Proposta do Mestre das Marionetes

Quando ela se conecta ao ciborgue, consegue se comunicar com o Mestre das Marionetes, que reivindica ser uma nova entidade viva e autoconsciente, capaz de reconhecer sua própria existência. Não obstante, ele não possui duas qualidades humanas fundamentais: a de se reproduzir e a de morrer. Para obtê-las, sugere que ele e Motoko unam suas consciências, tornando-se não mais “ele” ou “ela”, mas sim algo diferente. Motoko pede para que ela continue sendo ela mesma, mas 2501 não lhe dá garantias.

Motoko reflete sobre essa sugestão, pois ela também é incapaz de se reproduzir. Por sua vez, o Mestre das Marionetes retruca que seus filhos nasceram na propagação da “rede” que compõe o sistema de informações desse mundo do futuro. A fusão começa, mas é interrompida quando helicópteros da Seção 6 disparam contra eles, destruindo os corpos de 2501 e de Motoko. Batou consegue proteger a cabeça dela ao custo de um braço.

Na cena seguinte, Motoko desperta no corpo de uma boneca. Batou explica que esse corpo foi o melhor que ele conseguiu no mercado negro, dada a urgência. Ele também afirma que todo o caso foi ocultado e que Nakamura, o chefe da Seção 9 abandonou seu cargo. Ela informa a ele que não é mais a Major, nem o Mestre das Marionetes, mas sim algo diferente. Ela parte e termina o filme perguntando a si mesma para onde essa nova entidade que ela se tornou irá seguir. A nova entidade composta pelos dois indivíduos afirma: “E agora, para aonde irá o recém-nascido? Pois a rede é vasta e infinita” (a última cena pode ser vista na imagem abaixo).

Figura 16



Na cena final de *Ghost in the Shell*, Motoko Kusunagi, agora com sua consciência fundida com a do Mestre das Marionetes, contempla a cidade e suas ramificações²⁵.

1.2.3 Personagens principais de Ghost in the Shell

A protagonista do mangá, do longa-metragem e das séries subsequentes de televisão da franquia *Ghost in the Shell* é Motoko Kusanagi, um ciborgue (o que significa que, neste caso, 95% de seu corpo é artificial, mas mesmo assim ela retém elementos orgânicos em seu corpo), que é líder do esquadrão Seção 9. Seu colega e protagonista masculino da franquia é Batou, também um ciborgue que protagonizou o longa-metragem *Ghost in the Shell: Innocence* de 2002, igualmente dirigido por Mamoru Oshii.

O principal antagonista do longa-metragem de 1995, é o hacker “Mestre das Marionetes”, também conhecido como Projeto 2501, que, na verdade, é uma inteligência

²⁵ Fonte: *Ghost in the Shell*, min. 1:17:42.

artificial autoconsciente. Outros personagens recorrentes são Tosuga (único membro do esquadrão a não ter implantes cibernéticos) e Daisuke Aramaki, tenente-coronel chefe do departamento Seção 9²⁶.

1.3 BREVE CONTEXTUALIZAÇÃO

O ano de 1995, como veremos de forma mais aprofundada no terceiro capítulo, foi conturbado na história do Japão. Após décadas de produtivo crescimento no período posterior à Segunda Guerra Mundial, no começo dos anos 1990 esse crescimento começou a diminuir, até atingir um ponto de estagnação. Dois eventos na primeira metade de 1995, um terremoto e um ataque terrorista ao metrô de Tóquio, afetaram significativamente a opinião da população com relação ao governo e influíram diretamente nas animações *Neon Genesis Evangelion* e *Ghost in the Shell*²⁷.

Assim como o Japão, os Estados Unidos mostraram um crescimento econômico na primeira metade da década de 1990, sendo que em 1995 esse crescimento começou a desacelerar. Em 19 de abril daquele ano, um atentado terrorista que usou um caminhão bomba matou 168 pessoas e feriu mais de 680 em Oklahoma City. Naquele mesmo ano, os EUA tiraram suas tropas da Somália e impuseram sanções econômicas ao Irã. Em 26 de fevereiro, o mais antigo banco de investimentos do Reino Unido, o Barings Bank, faliu, depois que um funcionário chamado Nick Leeson perdeu 1,3 bilhão de dólares especulando na bolsa de valores de Tóquio.

Sintonizado nesse contexto de graves mudanças econômicas, instabilidade política e violência terrorista, na Europa e nos Estados Unidos, o Japão, como adiantado, sofreu com duas graves crises na primeira metade de 1995: um ataque terrorista e um terremoto. Foi pouco depois desses dois eventos (sobre os quais falaremos de forma mais aprofundada no Capítulo 3) que as animações estudadas foram lançadas no país.

²⁶ Para mais informações sobre os personagens principais e secundários do filme *Ghost in the Shell*, além de informações mais detalhadas sobre aspectos da narrativa do longa-metragem e termos técnicos, consulte os Apêndices.

²⁷ Esta breve contextualização inicial, focada nos principais acontecimentos políticos, econômicos, culturais e tecnológicos no Japão e em outros lugares do mundo naquele ano, foi resultado de uma conversa com o professor Vicente Gosciola, professor do Programa de Pós-Graduação da Anhembi Morumbi, em 11 de abril de 2016.

1.3.1 A tecnologia da animação

Mais do que as implicações políticas que aparecem nas animações, tanto *Evangelion* quanto *Ghost in the Shell* se encontraram no meio de uma transição no processo de produção das animações japonesas. Desde as primeiras animações, que datam da década de 1940, quando o Japão lançou uma indústria de desenhos animados com propósitos propagandísticos pré-Segunda Guerra, os animes eram produzidos de forma “tradicional”, ou seja, “por célula”.

Uma “célula” é uma folha semitransparente de celuloide sobre a qual são feitos os desenhos, a coloração etc. A célula é, então, fotografada, e a sensação de movimento é construída por meio de pequenas alterações, de célula em célula, no que se tornou conhecido como a arte de “animar” imagens. Um outro tipo de movimento é adquirido ao se desenhar um fundo debaixo das células e movê-lo: neste caso, cria-se a ilusão de movimentos de uma câmera que não existe.

Mas eis que *Evangelion* e *Ghost in the Shell* se encontram no meio de uma “migração” dos estúdios japoneses para o uso da tecnologia digital na produção das animações. Para Dani Cavallaro, “o anime se distinguia estilisticamente tanto como um meio cinematográfico quanto como uma arte pictórica pela sua tendência em valorizar a característica eminente do desenho feito a mão” (CAVALLARO, 2007:5)²⁸. No entanto,

(...) até mesmo as produções de anime que dependem substancialmente de tecnologia digital, a fim de realizar os efeitos que seriam inatingíveis de forma mais convencional, criteriosamente integram suas ferramentas artísticas com as imagens produzidas manualmente, nunca sacrificando o uso de lápis e pincéis (CAVALLARO, 2007:5)²⁹.

O emprego da tecnologia digital nas animações japonesas serviu, eventualmente, para facilitar a vida de muitos animadores em meados dos anos 1990 e 2000, ainda que as imagens geradas por computador fossem “maquiadas” para se fundirem com os desenhos em duas dimensões. Cavallaro explica esse processo:

Computadores podem ser empregados de modo a digitalizar uma imagem independentemente existente (por exemplo, um desenho convencional)

²⁸ Do original: “(...) the stylistic distinctiveness of anime as both a cinematographical medium and a pictorial art has traditionally resided with its tendency to foreground the eminently hand-drawn quality of the image”.

²⁹ Do original: “Indeed, even anime productions that rely substantially on digital technology in order to accomplish effects that would be unachievable in more conventional means judiciously endeavor to integrate their state-of-the-art tools with manually executed pictures, never quite sacrificing the agency of pencils and brushes”.

por meio da digitalização. Alternativamente, imagens podem ser criadas diretamente do computador na forma de modelos inteiramente digitais. Em ambos os casos, a maior vantagem trazida pela tecnologia digital para os estúdios de anime de hoje está no fornecimento de instalações onde um animador pode muito facilmente modificar até mesmo o elemento mais ínfimo de um quadro [*frame*], até os pixels individuais (o pixel constituindo a menor unidade de uma imagem digitalizada). No passado, o mesmo profissional não tinha outra escolha a não ser reformular toda a composição (CAVALLARO, 2007:8)³⁰.

Tanto em *Neon Genesis Evangelion* quanto em *Ghost in the Shell*, usa-se a tecnologia digital aliada às técnicas tradicionais de animação.

O uso da imagem gerada por computador, ou CGI (*Computer Generated Image*), passou a ser mais proeminente nas animações tanto no Oriente quanto no Ocidente e se tornou mais comum também em filmes longa-metragem. Em 22 de novembro de 1995 é lançado o filme *Toy Story*³¹, do diretor John Lasseter, que se tornou a primeira animação totalmente gerada por computador.

Essa nova tecnologia inspirou tanto Hideaki Anno (diretor de *Evangelion*) quanto Mamoru Oshii (diretor de *Ghost in the Shell*), que fizeram uso da animação computadorizada para a produção de novos conteúdos. Oshii revisitou o longa-metragem que o consagrou em 1995, treze anos depois, fazendo uma versão remasterizada e com forte uso de computação gráfica: *Ghost in the Shell 2.0*. Tanto ele quanto Hideaki Anno usaram CGI tridimensional e bidimensional nas animações *Ghost in the Shell: Innocence* (2004) e na série *Rebuild of Evangelion* (2007-2012), respectivamente. Cavallaro ressalta o uso de contraste, luz e sombreamento na produção de *Ghost in the Shell*, aliada às novas técnicas de animação empregadas na produção do longa-metragem:

O diretor de arte Hiromasa Ogura foi responsável por conceber fundos animados baseados no forte e inovador uso não-convencional da relação entre luz e sombra, em que cenas com fortes contrastes entre luz e partes escuras (das quais existem várias), sendo que as cenas escuras foram incrementadas para ficarem mais escuras até que nenhum de seus

³⁰ Do original: “Computers can be employed in order to digitize an independently existing image (e.g. a conventional drawing) through scanning. Alternately, images may be created directly in the computer in the form of wholly digital models. In both instances, the greatest advantage carried by digital technology for today’s anime studios lies with its provision of facilities whereby an animator may quite effortlessly modify even the minutest element of a frame, down to individual pixels (the pixel constituting the smallest unit of a digitized image). In the past, the very same practitioner would feasibly have had no choice but redraft the entire composition”.

³¹ O MCI (Museu da Computação e Informática) afirma que o filme brasileiro *Cassiopéia* (1996), dirigido por Clóvis Vieira é, na verdade, a primeira animação 100% computadorizada, uma vez que os cineastas de *Toy Story* utilizaram modelos de argila para a composição dos personagens, enquanto em *Cassiopéia*, todos os processos foram feitos diretamente via computador. Fonte: < <http://www.mci.org.br/historia/cassiopéia/cassiopéia.html> >. Acesso em: 01/06/2016

detalhes pudesse ser identificado, enquanto as partes iluminadas permaneceram brilhantes ao longo da cena e preenchidas de detalhes intensamente visíveis (CAVALLARO, 2006:196)³².

Neon Genesis Evangelion também apresenta uso proeminente de cores fortes, luz e sombreamento marcantes e imagens fluidamente animadas. Não obstante, um corte no orçamento após o 17º episódio afetou visivelmente a qualidade da animação até o término da série. Em *The End of Evangelion*, de 1997, imagens tridimensionais foram utilizadas para algumas das sequências do filme, que também contava com uma descoloração proposital de determinadas sequências e uma qualidade muito mais fluida de imagem.

O fato é que o uso da computação gráfica não se tornou mais um recurso para cineastas de animação japonesa ou diretores de cinema ao redor do mundo. *Matrix* (1999), que recebeu fortes influências de *Ghost in the Shell* e do romance *Neuromancer* (1984), de William Gibson, empregou uma quantidade considerável de imagens computadorizadas. Mas não é só o crescente uso da animação computadorizada que chama a atenção no ano de 1995; novas tecnologias começaram a ser usadas em larga escala e foram desenvolvidas de forma a mudar a maneira de distribuição de imagens em movimento, conforme veremos a seguir.

1.3.2 Internet, DVD e outras tecnologias

O ano de 1990 tornou-se um marco na regularização da Internet nos Estados Unidos, com a criação do protocolo HTTP (Hyper Text Transfer Protocol) e da linguagem HTML (Hyper Text Markup Language), que permitem a navegação de um site para outro e de uma página para outra, e da criação da World Wide Web. Desse modo, a Internet foi aberta ao público e às empresas privadas, e uma grande quantidade de sites surgiu, como lembra Veronique Dumas, em “A origem da Internet”³³.

A Internet tornou-se acessível ao público, no Brasil, em 1995, permitindo o acesso da população em geral a uma gama de possibilidades que nem o *cyberpunk* na literatura, no cinema e nas animações japonesas foi capaz de prever. A Internet teve uma explosão

³² Do original: “Art director Hiromasa Ogura was responsible for ideating animation backgrounds based on a highly and refreshingly unconventional use of the relationship between light and shadow, whereby in scenes with stark contrasts between light and dark portions (of which there are several), the dark ones were made incrementally darker until none of their details could be indentified, and illuminated ones remained bright throughout and filled with intensely visible details”.

³³ Disponível em: < http://www2.uol.com.br/historiaviva/reportagens/o_nascimento_da_internet.html >. Acesso em: 13/04/2016

de possibilidades na década de 1990, levando ao número de 600 milhões de usuários conectados em todo o mundo em 2003. Estima-se que, até o fim de 1995, 120 mil usuários estavam conectados. A conexão era feita por linha telefônica. Em agosto de 1998, o instituto Datafolha publicou uma pesquisa indicando que 2,1 milhões de usuários estavam conectados e que o mercado rendia 2 bilhões de dólares anuais no país.³⁴

Naquele mesmo ano foi lançado o primeiro DVD (Digital Versatile Disc), depois desenvolvido pelas empresas Phillips, Sony, Toshiba e Panasonic. O dispositivo representou uma nova maneira de armazenamento de conteúdo digital, que, por sua vez, possibilitou novas formas de distribuição de conteúdo audiovisual. Em 1995 foi também desenvolvido o Javascript, uma linguagem de programação voltada para a web, que permite o envio de informações via Internet. Também foi lançado o Windows 95, sistema operacional desenvolvido pela Microsoft.

1.3.3 Um mapa na produção da ficção científica de 1995

Apesar de não ser possível criar uma forte relação entre o lançamento desses filmes e o advento da Internet, é importante salientar algumas produções de destaque lançadas naquele ano.

Estranhos Prazeres (Strange Days, EUA, 1995), da diretora Kathryn Bigelow, trata de um futuro próximo no qual um policial, interpretado pelo ator Ralph Fiennes, lida com discos de dados que contém gravações de memórias e emoções, até que se depara com a memória de um assassino matando uma prostituta. *Johnny Minemonic: O Cyborg do Futuro (Johnny Minemonic*, EUA, 1995), de Robert Longo, com roteiro de William Gibson (baseado no conto de sua autoria), narra a jornada de um homem, interpretado por Keanu Reeves, que possui um *chip* implantando em seu cérebro contendo informações que ele precisa entregar ao seu empregador antes que ele morra nas mãos da Yakuza, ou em decorrência da enorme carga de informações presas em seu corpo.

O Juiz (Judge Dredd, EUA, 1995), de Danny Cannon, baseado em uma história em quadrinhos inglesa, tem uma cena na qual os dois personagens principais, interpretados por Sylvester Stallone e Sandra Bullock, fazem sexo virtual por meio de

³⁴ “‘População comum’ ganhou acesso à internet em 1995”. Disponível em: < <http://noticias.r7.com/tecnologia-e-ciencia/noticias/-populacao-comum-ganhou-acesso-a-internet-em-1995-20090927.html> >. Acesso em: 13/04/2016

capacetes que permitem que eles compartilhem sensações corpóreas sem se tocarem. Em *Assassino Virtual* (*Virtuosity*, EUA, 1995), de Brett Leonard, um assassino virtual, interpretado por Russell Crowe, “escapa” para o mundo real e é perseguido por um policial, interpretado por Denzel Washington.

The Diamond Age Or, A Young Lady's Illustrated Primer, romance pós-cyberpunk de Neal Stephenson, publicado em 1995 e vencedor do prêmio Hugo de 1996, é focado em uma garota, chamada Nell, que vive em um futuro no qual a nanotecnologia afeta todos os elementos da vida cotidiana, abordando educação, classe social e inteligência artificial.

As obras mencionadas apontam para questionamentos interessantes sobre memória, corpo, políticas do corpo, e como as sociedades do futuro seriam transformadas por essas novas políticas, decorrentes dos novos desenvolvimentos tecnológicos e a crescente popularidade da Internet. Nem *Ghost in the Shell*, e tampouco *Neon Genesis Evangelion*, criam novos conceitos dentro do espectro da ficção científica. Não obstante, eles usam de novos recursos e ideias para elaborar argumentos com os quais a ficção científica se preocupava naquele momento, tendo em vista as mudanças sociais, políticas, tecnológicas e econômicas que estavam acontecendo. Consequentemente, pavimentaram o caminho para outras importantes obras de ficção científica do final dos anos 1990 e começo dos anos 2000, como, por exemplo, *Matrix* (1999), *eXistenZ* (1999), *Dark City* (1998), *Avalon* (2001), *Final Fantasy: The Spirits Within*³⁵ (2001), *Donnie Darko* (2001) e *Minority Report* (2002).

³⁵ *Final Fantasy: The Spirits Within* é uma animação computadorizada produzida em 2000 por uma colaboração entre o Japão e os Estados Unidos, inspirada no jogo de videogame *Final Fantasy*. Ela tem a distinção de ser a primeira animação longa-metragem a usar – em toda sua extensão – a tecnologia de captura de movimentos.

Capítulo 2

NARRATIVA, FICÇÃO E FICÇÃO CIENTÍFICA

2.1. NARRATIVA E FICÇÃO CIENTÍFICA

Desde seu surgimento, o Homem criou narrativas para registrar sua história, e os mitos dos povos distantes são tão antigos quanto seus primeiros registros. Roland Barthes afirmou que “inumeráveis são as narrativas do mundo” e que “não há (...), em parte alguma, povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos têm suas narrativas” (BARTHES, 1972:19). O autor francês explica que essas narrativas se dividem em uma prodigiosa variedade de formas, gêneros e subgêneros, que são

(...) distribuídos entre substâncias diferentes, como se toda matéria fosse boa para que o homem lhe confiasse suas narrativas: a narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopeia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomina, na pintura (...) no vitral, no cinema, nas histórias em quadrinhos, no *fait divers*, na conversação. Além disto, sob estas formas quase infinitas, a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade (...) (BARTHES, 1972:19).

Karen Armstrong indica que a capacidade de contar histórias é uma característica inerente à raça humana e uma habilidade usada para confrontar a existência da mortalidade, de dar razão à própria vida e de encontrar ordem em um mundo caótico e, muitas vezes, desprovido de sentido:

Os seres humanos (...) facilmente se desesperam e, desde a origem mais remota, inventamos histórias que permitem situar nossas vidas num cenário mais amplo e nos dão a sensação de que a vida, apesar de todas as provas caóticas e arrasadoras em contrário, possui valor e significado (ARMSTRONG, 2005:8).

Marcelo Bulhões corrobora a visão desses dois autores, ao afirmar que a “capacidade fabulativa, o gosto de imaginar mundos e inventar histórias (...), constitui um fundamento, um substrato elementar da experiência humana, reconhecível nos mais remotos documentos das nossas civilizações” (BULHÕES, 2009:35).

Estudiosos dos mitos e narrativas primordiais encontram pontos em comum em histórias contadas nos mais diferentes lugares do mundo. Joseph Campbell é um deles. Em seus estudos ele encontrou uma base comum, que ele chamou de “monomito”, elaborando a partir disso a Jornada do Herói, constituída por três estágios principais: a Iniciação, a Separação e o Retorno. A obra mais conhecida do autor é *O Herói de Mil Faces* (1949).

Outro que pesquisou extensamente o tema dos mitos ao longo de sua carreira foi o psicanalista Carl Gustav Jung. Em seu estudo sobre Jung e mitologia, Robert A. Segal afirma:

Como um teórico do mito, Jung se preocupa em reconhecer as similaridades entre os mitos. Há duas explicações possíveis: difusão e invenção independente. Difusão significa que os mitos se originaram em uma sociedade e se espalharam para outros lugares. Invenção independente significa que cada sociedade inventa o seu próprio mito (SEGAL, 1998-13)³⁶.

O autor explica que o principal argumento daqueles que acreditam que os mitos possuem uma origem comum é de que “as similaridades entre os mitos são precisas demais para terem se originado independentemente” (idem, 1998:13)³⁷. Não obstante, o autor afirma que Jung, por sua vez, era contrário a essa teoria, salientando que “não há evidência e, de fato, a possibilidade de contato entre todas essas sociedades com mitos semelhantes” (ibidem, 1998:14)³⁸.

A noção elaborada por Jung parece ser compartilhada por Campbell em seus estudos. Já estruturalistas como Roland Barthes e Vladimir Propp fazem algo semelhante

³⁶ Do original: “As a theorist of myth, Jung is concerned with accounting for the similarities among myths. There are two possible explanations: diffusion and independent invention. Diffusion means that myths originate in on society and spread elsewhere. Independent invention means that every society invents myths on its own”.

³⁷ Do original: “The prime argument of diffusionists is that the similarities among myths are too precise to have arisen independently”.

³⁸ Do original: “(...) there is no evidence and indeed no possibility of contact among all of the societies with similar myths”.

a Campbell, mas mais voltados para a identificação de padrões e elementos em comum, de tipo estrutural, entre diversos mitos e folclores.

Propp, Lévi-Strauss ensinaram-nos a resolver o dilema seguinte: ou bem a narrativa é uma simples acumulação de acontecimentos, caso em que só se pode falar dela referindo-se à arte, ao talento ou ao gênio do narrador (do autor) – todas formas míticas do acaso –, ou então possui em comum com outras narrativas uma estrutura acessível à análise, mesmo que seja necessária alguma paciência para explicitá-la (BARTHES, 1972:21).

Não é ideia deste trabalho se ater às concepções estruturais da narrativa. Não obstante, é necessário enfatizar a importância dos autores estruturalistas para o estudo que está sendo realizado aqui. Esta dissertação busca trabalhar, no entanto, com uma noção mais abrangente de narrativas, algo assim como a palavra usada pelo indivíduo para “costurar os sentidos de sua vida em desordem” (VICTOR, KÜNSCH, 2015:17).

Cilene Victor e Dimas Künsch trabalham com a noção de narrativa como construtora de sentidos em um mundo em que dominam as forças da ordem e do caos. Eles afirmam que “(...) a narrativa possui a força de instituir a realidade (...). Apresenta, mais do que representa. Chama à existência, mais do que a reproduz simbolicamente e, o fazendo, dá sentido e organiza o mundo” (VICTOR, KÜNSCH, 2015:20). A visão é compartilhada por Karen Armstrong. Para ela, a “mitologia foi, portanto, criada para nos auxiliar a lidar com as dificuldades humanas mais problemáticas. Ela ajudou as pessoas a encontrarem seu lugar no mundo e sua verdadeira orientação” (ARMSTRONG, 2005:11).

É objetivo deste capítulo demonstrar como a ficção e, principalmente, a ficção científica, tem suas raízes em mitos de origem remota na história humana. Campbell fala do “círculo básico e mágico do mito” (CAMPBELL, 1949), enquanto Jung se refere àquilo que chama de arquétipos. Trata-se, portanto, de mitos que falam de condições universais e que emprestam seus conteúdos simbólicos para gêneros literários contemporâneos. Dessa forma, essas histórias são capazes de falar sobre o humano, sobre a condição humana, sobre a sociedade e o mundo no qual elas estão inseridas.

Nesse contexto, vamos nos deter por uns momentos, na abordagem de conceitos gerais de ficção, seguidos de uma contextualização histórica do surgimento da ficção científica como gênero literário e suas raízes.

2.1.1 Ficção científica: uma mitologia dos tempos modernos?

É difícil precisar o que é ficção. Mas nem é objetivo deste trabalho procurar uma definição para o termo, e, sim, trabalhar com um conjunto de significados que o tornem claro e de fácil entendimento. Bulhões (2009:17) afirma que, de forma negativa, o termo *ficção*, “assim como fantasia, inapelavelmente evoca uma ideia de oposição à realidade, ou seja, ao real factual, empírico, palpável, embora entre ficcionalidade e factualidade sempre haja canais de associação, pontos de contato, inevitáveis ligações”.

A ficção é vista como uma maneira de escapar da realidade sólida, embora, para o autor, ela mesma possua vínculos inseparáveis com a realidade, em maior ou menor grau. Para ele, “a ficção parece habitar um mundo fascinante e diferente do real palpável: o da criação do reino da fantasia e da imaginação” (BULHÕES, 2009:18), que, por sua vez, “se situa em um universo que não está condicionado às exigências do mundo concreto, não está subordinado aos limites da realidade visível” (idem, 2009:18). Não obstante, nenhuma “realização ficcional está, com efeito, totalmente desligada de alguns parâmetros que conhecemos como realidade, pois ela não é um invólucro impenetrável, uma cápsula suspensa na imaterialidade” (ibidem, 2009:22).

A ficção, na literatura ou no cinema, pode ser dividida em vários gêneros, cujos processos históricos datam do surgimento dos primeiros mitos. Como veremos de forma mais aprofundada adiante neste capítulo, a ficção científica possui suas bases históricas em mitos, lendas e folclores que datam em geral de ninguém sabe quantos anos atrás, como a Epopéia de *Gilgamesh* e a *Bíblia*, passando pelo *Paraíso Perdido*, de John Milton, e pela *Utopia*, de Thomas Moore. Não obstante, tal como a conhecemos, ela é considerada um gênero literário moderno e fruto direto da industrialização e da modernização que ocorreram a partir do século XIX.

Armstrong aponta que o desenvolvimento da industrialização na Europa gerou significativas mudanças nos modos de pensamento da cultura ocidental, que, por sua vez, foram fundamentais para o surgimento do gênero literário que conhecemos como “ficção científica”. Ela explica que a “conquista ocidental dependia do triunfo do espírito científico pragmático” (ARMSTRONG, 2005:102):

(...) os povos ocidentais passaram a olhar para a frente. O longo processo de modernização, que durou na Europa cerca de três séculos, inclui uma série de profundas mudanças: a industrialização, a

transformação das revoluções agrícola, política e social para reorganizar a sociedade de modo a enfrentar as novas condições, e uma “iluminação” intelectual que denegria o mito como inútil, falso e ultrapassado (ARMSTRONG, 2005:102).

Fantasia parece ser um gênero literário e cinematográfico que se relaciona mais intimamente com os mitos antigos: é lá que se encontram os dragões, as fadas, os deuses mitológicos, outrora considerados desnecessários e ultrapassados por essa nova corrente de pensamento pragmático que surgiu no Iluminismo. Essa corrente acabou levando à formulação de conceitos que vieram a definir a ficção científica como uma “mitologia do mundo moderno”.

Esse modo de entendimento é abordado pela autora de ficção científica Ursula K. Le Guin, em seu artigo *Myth and Archetype in Science Fiction* (1979). Ela explica que essa é uma boa definição e que funciona até certo ponto, mas, como veremos a seguir, não dá conta de abranger toda a complexidade desse gênero literário e cinematográfico. É necessário, no entanto, admitir que faz sentido na nova lógica cultural dominante no Ocidente, que se propagou para o século XX e o século XXI. Armstrong afirma que

(...) os heróis da Modernidade ocidental seriam gênios tecnológicos ou científicos do *logos*³⁹, não os gênios espirituais inspirados pelo mito. Isso queria dizer que os modos de pensar míticos intuitivos seriam negligenciados em favor de uma racionalidade mais pragmática e lógica (ARMSTRONG, 2005:103).

Portanto, é natural, dentro dessa visão, que os heróis das histórias de ficção científica lançadas no final do século XIX (como, por exemplo, *20 Mil Léguas Submarinas*, de Jules Verne, e *Guerra dos Mundos*, de H.G. Wells), e começo do século XX, sejam astronautas, cientistas, inovadores, pilotos de naves espaciais e posteriormente de robôs gigantes. Esses novos heróis tornaram-se pessoas especiais, acompanhadas dos mais novos avanços tecnológicos para espalhar seu conhecimento através da galáxia, ou para lutar contra hordas de alienígenas invasores. Mas Le Guin ressalta que,

[o] Mito é uma expressão de uma das várias maneiras que o ser humano, corpo/psique, percebe, compreende e se relaciona com o mundo. Assim como a ciência, é um produto de um modo básico de apreensão humana. Fingir que ele pode ser substituído por cognições abstratas ou quantitativas é afirmar que o ser humano é, potencialmente, ou,

³⁹ De acordo com a autora, *logos* é ao “contrário do mito, (...) essencialmente pragmático. Enquanto o mito se volta para o mundo imaginário do arquétipo sagrado ou para um paraíso perdido, o *logos* olha para a frente, tentando constantemente descobrir algo de novo, refinar conhecimentos anteriores, apresentar invenções surpreendentes e adquirir melhor controle sobre o ambiente”. (ARMSTRONG, 2005:32).

idealmente, uma criatura de razão pura, uma Mente sem corpo (LE GUIN, 1979:1)⁴⁰.

Isso indica que, embora a ficção científica lide com temáticas científicas, sociais e políticas do mundo contemporâneo, ela não exclui – nem poderia – noções arquetípicas⁴¹ provenientes do universo mitológico. Como veremos no decorrer desta dissertação, as duas animações japonesas estudadas, que pertencem ao universo da ficção científica, propõem perguntas de natureza arquetípica e elementar. E, para formulá-las, elas se utilizam de elementos mitológicos, que incluem alusões religiosas que possuem valor e significado dentro de suas narrativas.

2.1.2 Breve introdução à ficção científica

A ficção científica (FC) é um dos gêneros literários e cinematográficos mais amplos, complexos e populares do século XX. No final dos anos 1990, era responsável pela compra de um em cada dez livros no Reino Unido e um a cada quatro nos Estados Unidos (McCRACKEN, 1998:102). O termo “science fiction” foi cunhado em 1929 pelo editor luxemburguês Hugo Gernsback, mas as origens do gênero são muito mais antigas.

A FC também possui uma ampla variedade de subgêneros, que vão desde aventuras espaciais (chamadas de “space opera”), distopias, utopias e FC *hard*, a robôs gigantes e *cyberpunk*, que são os dois subgêneros nos quais se encaixam os objetos de estudo desta dissertação.

Robôs gigantes pilotados por seres humanos surgiram como um gênero de FC no Japão em meados dos anos 1970. Em 1972, o quadrinista Go Nagai criou a série *Mazinger Z*, que apresentava um robô gigante pilotado por um adolescente que lutava contra as forças do mal. No Ocidente, esses robôs ficaram conhecidos como *mecha*, uma

⁴⁰ No original: “Myth is an expression of one of the several ways the human being, body/psyche, perceives, understands, and relates to the world. Like science, it is a product of a basic human mode of apprehension. To pretend that it can be replaced by abstract or quantitative cognition is to assert that the human being is, potentially or ideally, a creature of pure reason, a disembodied Mind”.

⁴¹ O escritor Luiz Paulo Grinberg estuda, em seu livro *Jung: O Homem Criativo*, diversos conceitos elaborados por Carl Jung, incluindo o de arquétipos. Sobre eles, o autor afirma que “estão presentes no inconsciente de cada indivíduo um outro tipo de fantasia: as constituintes das possibilidades herdadas da imaginação humana. Tais estruturas, inatas e capazes de formar ideias mitológicas foram denominadas arquétipos. (...) O mundo dos arquétipos é o mundo invisível dos espíritos, deuses, demônios, vampiros, duendes, heróis, assassinos e todos os personagens das épocas passadas da humanidade sobre os quais foi depositada forte carga de afetividade (...). Os arquétipos constituem uma espécie de matriz, uma raiz comum a toda a humanidade e da qual emerge a consciência. Essa descoberta significou o reconhecimento de duas camadas no inconsciente: a pessoal e a impessoal, ou transpessoal, o inconsciente coletivo” (GRINBERG,1997:134).

abreviação da palavra *Mechanical*. Embora o robô gigante japonês seja um fenômeno que data da década de 1970, suas origens são mais remotas. No romance de Júlio Verne, *La Maison à Vapeur*, de 1880, um elefante mecanizado é operado por um ser humano. As máquinas de guerra dos invasores marcianos de *Guerra dos Mundos* (1898), de H.G. Wells, também são exemplos de *mechas* que pré-datam o surgimento dos robôs japoneses.

O *cyberpunk*, por sua vez, é um subgênero mais recente, da década de 1980. Tratando da infiltração das tecnologias no corpo humano, realidades virtuais e expansão do capitalismo neoliberal (STERLING, 1997), o *cyberpunk* começou tanto como um manifesto cultural, quanto como forma de contracultura, abrangendo, no caso japonês, literatura, cinema e animação, além das artes plásticas, moda e outras formas de arte interessadas em tratar das mudanças que a tecnologia provoca na condição humana.

A FC como gênero literário e cinematográfico – e isso é o que interessa particularmente mostrar nesta pesquisa – não é somente uma das formas mais inovadoras de ficção popular, como também pode ser vista como uma maneira profunda de examinar e compreender a realidade na qual vivemos, já que “a representação de todo novo mundo envolve um processo de reflexão e comparação com a sociedade como ela é agora” (McCRACKEN, 1998:123)⁴². Como apontado já na Introdução, os objetos aqui estudados são de alguma maneira reflexos da conjuntura social, política e econômica da época em que foram criados. Ao mesmo tempo, as duas produções abordam essas conjunturas por meio de suas próprias perspectivas, o que resulta de um complexo processo de criação.

2.1.3 O que é ficção científica

A identificação de FC como gênero popular é alvo de controvérsias até hoje. Ainda que de forma breve, na medida da necessidade imposta pelo próprio objeto desta pesquisa, pretendemos apresentar as raízes históricas desse gênero, que vão desde textos milenares aos livros de Júlio Verne e H.G. Wells e às revistas pulp, que cresceram e se tornaram proeminentes nos Estados Unidos durante as décadas de 1920 a 1950.

É do interesse deste autor trazer uma visão geral da FC, buscando abordagens diferentes, de modo a situar o leitor nos principais elementos que fazem parte da FC na literatura e no cinema. Não obstante, criar uma definição simplificada e resumida seria

⁴² No original: “The representation of all new worlds involves a process of reflection and comparison with society as it is now”.

um desserviço, uma vez que estudos literários ou cinematográficos não necessariamente precisam de definições. O objetivo primordial desta parte da pesquisa é o de contextualizar o leitor não iniciado sobre o que é (em termos gerais) FC e sua trajetória histórica e cultural, até o surgimento dos subgêneros que iremos estudar de forma aprofundada.

The Encyclopedia of Science Fiction, editada por John Clute e Peter Nicholls, é um bom ponto de partida, pois possui definições contundentes e historicamente contextualizadas sobre uma enorme variedade de tópicos, subgêneros e autores. No entanto, é importante ressaltar duas coisas: primeiramente, a enciclopédia, por mais abrangente que seja, não proporcionará o aprofundamento necessário e desejado neste trabalho. Ela representa um ponto de partida para posteriores discussões. E a edição física utilizada na composição desta dissertação foi lançada em 1993, ou seja, há 23 anos. Dessa forma, não abrange uma série de fatos históricos e de obras importantes para esta pesquisa. Ela será, no entanto, utilizada recorrentemente para este trabalho, em instâncias em que será interessante explicitar e contextualizar tópicos referentes ao período anterior ao ano de publicação da enciclopédia. Dessa forma, uma enciclopédia online foi utilizada para suprir eventuais necessidades que a versão em brochura não era capaz de fazer⁴³.

Dito isso, sobre as complexas designações do que é, de fato, a FC, os autores afirmam que não “há razão verdadeiramente boa para acreditar que uma definição funcional de FC um dia será estabelecida. Nenhuma foi, até agora” (CLUTE, NICHOLS, 1993:314)⁴⁴. Eles complementam, afirmando que “a FC, discutivelmente, não é sequer um gênero no sentido estrito – e por que deveria ser? Historicamente, ela cresceu da confluência de muitos gêneros distintos, de utopias a aventuras espaciais” (CLUTE, NICHOLS, 1993:314)⁴⁵.

Le Guin alerta, na introdução de *A Mão Esquerda da Escuridão*, para a tendência de definir FC como “extrapolação”: “A FC costuma ser descrita, até mesmo definida, como extrapolação. Espera-se que o escritor de FC tome uma tendência ou fenômeno do

⁴³ *The Encyclopedia of Science Fiction*. < <http://www.sf-encyclopedia.com/> >. Primeiro acesso em 20/08/2015.

⁴⁴ No original: “There is really no good reason to expect that a workable definition of sf will ever be established. None has been, so far”.

⁴⁵ No original: “Sf is arguably not a genre in the strict sense at all – and why should it be? Historically, it grew from the merging of many distinct genres, from utopias to space adventures”.

presente, purifique-o e intensifique-o para efeito dramático e estenda-o ao futuro” (LE GUIN, 2014:7).

Outro escritor de FC, Robert A. Heinlein, utiliza o termo “ficção especulativa” para designar obras popularmente conhecidas como FC. Não obstante, apesar de Le Guin concordar que a extrapolação é um dos elementos constituintes deste gênero literário e cinematográfico, a autora afirma que ele não é o único. Para ela, a FC “não prevê; descreve” (LE GUIN, 2014:8). O *cyberpunk*, que fez parte de uma “nova” Nova Onda dentro da FC, “(...) pode ser pensado como sendo acentuadamente extrapolativo, enquanto a ‘Nova Onda’ era acentuadamente especulativa” (LANDON, 1997:159)⁴⁶, em sua maneira de descrever e imaginar novas sociedades, que foram direta e profundamente afetadas pelo desenvolvimento da tecnologia.

Dentre as várias definições que estão presentes no livro de Adam Roberts, *Science Fiction*, a primeira chama a atenção pelo seu pragmatismo: “(...) a FC como gênero ou divisão da literatura distingue seus mundos ficcionais em um grau ou outro do mundo em que nós realmente vivemos: uma ficção da imaginação, mais do que uma realidade observada, uma literatura fantástica” (ROBERTS, 2000:1)⁴⁷. O autor inglês também explica que um dos mais importantes componentes da FC é o encontro com o “outro”, o encontro com a “Alteridade”:

Ler FC (...) é ler sobre a experiência marginal codificada através dos discursos de simbolismo material; (...) ele permite a expressão simbólica do que é ser mulher, ou negra, ou alguém de outra forma marginalizado. A FC, por focar suas representações do mundo não por meio da reprodução daquele mundo, mas ao invés figurativamente simbolizando-o, é capaz de colocar em primeiro plano, precisamente, as construções ideológicas da Alteridade. (...) [E]m sociedades como as nossas, onde a Alteridade é constantemente demonizada, a FC pode perfurar os constrangimentos dessa ideologia, enredando as convenções da ficção tradicional (ROBERTS, 2000:30)⁴⁸.

⁴⁶ No original: “Cyberpunk can be thought of as a sharply extrapolative swing, while the New Wave was sharply speculative. A Nova Onda, ou New Wave, foi um movimento literário surgido na Inglaterra, e posteriormente também nos Estados Unidos, em meados da década de 1960 e centrado na revista inglesa *New Worlds*”.

⁴⁷ No original: “(...) science fiction as a genre or division of literature distinguishes its fictional worlds to one degree or another from the world in which we actually live: a fiction of the imagination rather than observed reality, a fantastic literature”.

⁴⁸ No original: “Reading SF (...) is about reading the marginal experience coded through the discourses of material symbolism; (...) it allows the symbolic expression of what it is to be female, or black, or otherwise marginalized. SF, by focusing its representations of the world not through reproduction of that world but instead by figuratively symbolizing it, is able to foreground precisely the ideological constructions of

O autor britânico Scott McCracken também concorda com esta afirmação, corroborando a ideia de que, no topo de todo texto de FC, há o encontro com o alienígena. Para ele, o encontro com o outro é, talvez, “o mais assustador, mais excitante e mais erótico encontro de todos” (McCRAKEN, 1998:102)⁴⁹. Ele também afirma que esse encontro abre uma série de possibilidades narrativas de “exploração de novas realidades: terras desconhecidas, visitas alienígenas e a descoberta de novas dimensões” (idem, 1998:102)⁵⁰. Não somente isso: o encontro com o alienígena também traz uma reflexão sobre a própria humanidade, como é no caso, particularmente, da animação japonesa *Neon Genesis Evangelion*.

Tratam-se de demarcações interessantes. Não obstante, como se observa, definir o que é FC pode ser uma tarefa frustrante, visto que estudiosos, críticos e escritores têm criado as mais variadas definições para este gênero literário e cinematográfico. Nesta dissertação, repetimos, optaremos por uma noção abrangente e dialógica, de modo a trabalhar com um campo de significações do que é FC, ao invés de estabelecer uma definição que se pretende correta, exata e absoluta, bem no estilo cartesiano. Dito isso, precisar as raízes de sua terminologia e sua história é uma tarefa menos complexa.

O termo “FC” tornou-se popular nos anos 1930, e sua primeira aparição ocorreu na revista *Science Wonder Stories*, número 1, de junho de 1929 (CLUTE, NICHOLS, 1993: 311), editada por Hugo Gernsback. *Science Wonder Stories* (ver figura na página seguinte) era uma revista *pulp*, classe de publicações criticamente reconhecidas como sendo responsáveis pela disseminação popular da FC no começo do século XX, como veremos ainda neste capítulo. Há autores que também argumentam que não existe algo que possa ser chamado de “ficção científica”, já que os gêneros são “(...) construções discursivas intersubjetivas repletas de contradições e constantemente em fluxo” (BOULD e VINT, 2009:51)⁵¹. Consideraremos as produções que compõem o objeto de estudo deste trabalho como pertencentes ao gênero da FC, mas capazes de navegar por diversos subgêneros.

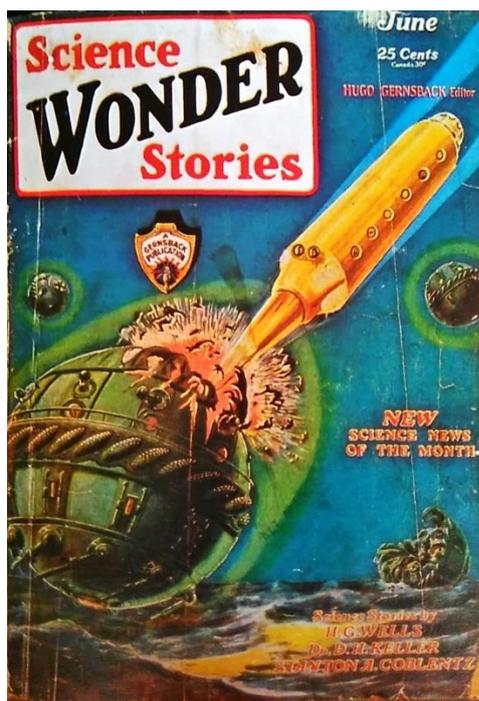
Otherness. (...) in societies such as ours where Otherness is often demonized, SF can pierce the constraints of this ideology by circumventing the conventions of traditional fiction”.

⁴⁹ No original: “(...) most fearful, most exciting and most erotic encounter of all”.

⁵⁰ No original: “It offers new possibilities of being and the exploration of new alternative realities: unknown lands, strange planets, alien visitations, and the discovery of new dimensions”.

⁵¹ No original: “(...) genres are intersubjective, discursive constructs, full of contradictions and constantly in flux. That is why we say there is no such thing as science fiction”.

Figura 17



Capa da revista Science Wonder Stories, editada por Hugo Gernsback. Edição de junho de 1929⁵².

Este capítulo, longe de visar uma definição enciclopédica do que é FC, busca o seguinte: contextualizar ao leitor desta dissertação, sobre onde, como e em quais circunstâncias este gênero começou a se popularizar, que elementos genéricos são identificáveis nesse tipo de literatura e cinematografia e realizar um percurso histórico da evolução desse gênero e do surgimento de outros subgêneros da FC até os dias de hoje. Isso é importante para estudar elementos históricos relevantes e responsáveis pelas transformações do gênero FC até o período em que ambos os objetos de estudo se encaixam e que serão aprofundados no decorrer do trabalho.

O que é importante ao leitor, no presente estágio desta dissertação, é compreender que ambos os objetos de estudo, as animações japonesas *Neon Genesis Evangelion* e *Ghost in the Shell*, fazem parte de dois subgêneros da FC criticamente reconhecidos, o *mecha* e o *cyberpunk* respectivamente, que possuem suas próprias raízes históricas, características e idiossincrasias moldadas por acontecimentos e movimentos

⁵² Fonte: KYLE, David. *A Pictorial History of Science Fiction*. The Hamlyn Publishing Group. Scarborough, Inglaterra, 1976.

históricos/literários que permeiam ambas as obras em nível narrativo, alegórico e simbólico.

2.2 RAÍZES HISTÓRICAS DA FICÇÃO CIENTÍFICA

2.2.1 Pré-século XIX

Scott McCracken (1998) divide em quatro partes o desenvolvimento cronológico da FC, que utilizaremos como base para o desenvolvimento deste capítulo:

(1) Pré-século XIX; literatura de fantasia e viagens, contos de outras terras; (2) século XIX: reações à Revolução Industrial; (3) fim do século XIX, a meados do século XX: visões “modernistas” do Iluminismo Científico; (4) fim do século vinte: visões “pós-modernas” de uma época pós-industrial, comumente pós-holocausto, incluído futuros feministas e *cyberpunk* (McCRAKEN, 1998:103)⁵³.

Não obstante, pesquisadores como Adam Roberts e Scott McCracken argumentam que as raízes históricas da FC são tão antigas quanto as primeiras narrativas humanas, de milhares de anos atrás. Roberts menciona *A Epopeia de Gilgamesh*, escrita aproximadamente 2 mil anos antes de Cristo, e a *Bíblia* como textos que possuem características de FC. Obviamente, essas obras não foram escritas em suas respectivas épocas como FC, visto que o termo só foi estabelecido no final dos anos 1920. No entanto, elas providenciaram as bases mitológicas e metafóricas que, centenas – ou milhares – de anos depois, deram origem aos gêneros da fantasia, do horror e da FC.

Roberts explica que “não estamos acostumados, talvez, a pensar na Bíblia como FC; no entanto, na medida em que ela nos fornece os mitos por meio dos quais nossa cultura encontra-se com a Alteridade, o rótulo certamente é apropriado” (ROBERTS, 2009:49)⁵⁴. Como vimos páginas atrás, um dos principais componentes da FC é o “encontro com o outro”, com a “Alteridade”, o que constitui uma relação dos textos de FC com a *Bíblia*.

Se a *Bíblia* é capaz de fornecer os mitos nos quais a FC baseia sua discussão acerca da alteridade, *A Epopeia de Gilgamesh*, um texto mesopotâmico ainda mais antigo,

⁵³ No original: ‘(1) Pre-nineteenth century; travel and fantasy literature, tales of other lands; (2) nineteenth century: reactions to the Industrial Revolution; (3) late nineteenth century to mid-twentieth century: the ‘modernist’ visions of the Scientific Enlightenment; (4) late twentieth century; the ‘postmodern’ visions of a post-industrial, often post-holocaust age, including feminist futures and cyberpunk’.

⁵⁴ No original: “We are not in the habit, perhaps, of thinking of the Bible as science fiction; but in so far as it does provide us with the myths with which our culture encounters Otherness, the label a certain appropriateness”.

também é, conforme Roberts explica, responsável por criar as bases metafóricas para o encontro com a diferença, já que sua narrativa conta a história de um herói que se depara em sua jornada com criaturas místicas e monstros sobrenaturais, que simbolizam esse encontro com a Alteridade (ROBERTS, 2000:49).

Enquanto Roberts apresenta esses dois textos milenares como responsáveis pela construção dos fundamentos da fantasia e da FC, ele identifica em outro texto, este uma elaboração poética de mitologias cristãs, elementos pertencentes ao gênero da FC: *Paraíso Perdido* (ver figura 18), do poeta inglês John Milton (1608-1674), publicado originalmente em 1667. Roberts acredita que a FC é moderna e não antiga, e por “moderna” ele quer dizer “pós-romantismo” (ROBERTS, 2000:54), um período compreendido entre os anos 1780 a 1830. Não obstante, o Romantismo, segundo ele, criou noções de imaginação e sublimação que vieram a definir a agenda do desenvolvimento da FC no futuro (idem, 2000:54).

Figura 18

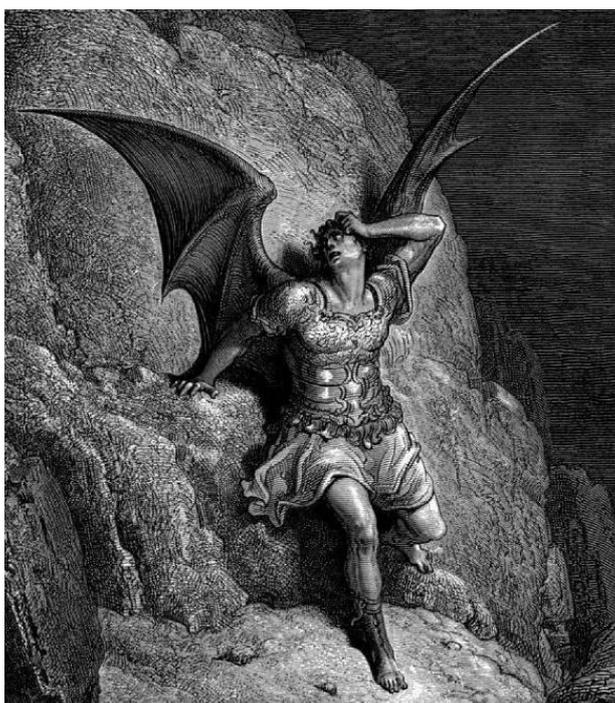


Imagem de Satã, figura central de *Paraíso Perdido*, por Gustave Doré, 1886⁵⁵

55

Fonte:
<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/90/GustaveDoreParadiseLostSatanProfile.jpg>
Acesso em: 19/07/2016

O Romantismo, ele afirma, sofreu um impacto muito forte por conta de *Paraíso Perdido*. E no poema composto de mais de 10 mil versos escritos por Milton, a imaginação do autor vaga para além da narrativa de Adão e Eva expulsos do Éden, até a Lua e o Sistema Solar, e se pergunta, por exemplo, “se uma raça de alienígenas habita a Lua” (ROBERTS, 2000:55)⁵⁶. Muito tempo depois, outro escritor inglês, C.S. Lewis, criou uma trilogia de livros, lançados entre 1938 e 1945 (*Perelandra*, *Além do Planeta Silencioso* e *Uma Força Medonha*), com a ideia de que Deus alocou diferentes tipos de seres em diversos planetas (idem, 2000:56). No entanto, de acordo com Roberts, o componente mais alienígena e, conseqüentemente, mais em sintonia com os temas elaborados pela FC, em *Paraíso Perdido*, é a figura de Satã:

O ponto crucial é o de que este é um texto sobre o mais alienígena dos alienígenas que o autor conseguiu imaginar: um alienígena tão radicalmente Outro em relação a Deus, que ele não pode ser contido no universo que Deus criou. O Satã de Milton é o primeiro monstro de olhos de inseto (ROBERTS, 2000:56)⁵⁷.

A FC ainda possui um texto mais antigo que *Paraíso Perdido*, com características importantes em comum com a FC contemporânea e que deve ser citado como uma entre várias narrativas anteriores ao século XIX, importantes para o desenvolvimento da FC: *Utopia*, de Thomas Moore, escrito em 1516 em latim e traduzido para a língua inglesa em 1557. A palavra “utopia” é um neologismo inventado pelo autor, utilizando as palavras gregas *eutopia* (que significa “um lugar feliz”) e *outopia* (que significa “lugar nenhum”) (McCRAKEN, 1998:104)⁵⁸. A narrativa de Moore retrata um mundo futurista no qual todos os habitantes de uma ilha fictícia em formato de lua crescente coexistem harmoniosamente. Esse livro deu origem a um subgênero da FC que retrata sociedades perfeitas.

Para Roberts, McCracken e Franklin, a FC, *stricto sensu*, é fruto da Modernidade e dos desenvolvimentos tecnológicos da Revolução Industrial, que preencheram a imaginação da sociedade ocidental da época com as maravilhosas possibilidades dessas novas tecnologias. Durante os séculos XVIII e XIX, a FC experimentou um aumento no

⁵⁶ No original: “(...) whether a race of aliens inhabits the Moon”.

⁵⁷ No original: “This crucial thing is that this is a text about the most alien of aliens its author could imagine: an alien who is so radically Other than God that he cannot be contained within the universe God has created. Milton’s Satan is the original bug-eyed monster”.

⁵⁸ A constituição da palavra “utopia”, aqui, é traduzida do livro *Pulp: Reading Science Fiction*, de Scott McCracken (ou seja, do inglês), que, por sua vez traduziu do grego. No original: “The word ‘utopia’ is a neologism invented by Thomas More, combining the Greek *eutopia* (a happy place) and *outopia* (no place)”.

número de publicações, embora só tenha atingido sucesso comercial e popular no final do século XIX e começo do século XX, quando ganhou sua denominação.

Com a expansão do capitalismo e o desenvolvimento das tecnologias no século XVIII, alguns autores começaram a trabalhar com o tema dos perigos dos desenvolvimentos tecnológicos, ao invés da fascinação que eles causavam no imaginário popular. Em 1726, Jonathan Swift publicou o clássico *As Viagens de Gulliver*, “simultaneamente uma paródia da ciência experimental e a visão de uma aterrorizante superarma, uma ilha flutuante usada por seus soberanos para esmagar literalmente qualquer oposição terrena à sua tirania” (FRANKLIN, 2009:28)⁵⁹. Essa ilha flutuante (ver figura 19), chamada Laputa, fez parte da animação japonesa do cineasta Hayao Miyazaki, *Laputa – Castelo no Céu*, de 1986. Voltaire utilizou uma abordagem semelhante em *Micromegas*, de 1732, notável por ser a primeira história conhecida com visitantes de outro planeta: “Dois gigantes, um de Saturno e o outro de um planeta da estrela Sirius, que zombam dos tolos e diminutos terrestres” (FRANKLIN, 2009:28)⁶⁰.

Figura 19



Ilustração de *As Viagens de Gulliver*, de Jonathan Swift, 1726⁶¹. A cidade flutuante foi tema do filme *Laputa – Castelo no Céu* de Hayao Miyazaki em 1986.

⁵⁹ No original: “In *Gulliver’s Travels* (1726), Jonathan Swift presented both a extended parody of experimental science and a vision of a terrifying super-weapon, a flying island used by its rulers literally to crush any earthly opposition to their tyranny”.

⁶⁰ No original: “(...) two giants, one from Saturn and one from a planet of the star Sirius, who mock the follies of the diminutive earthlings”.

⁶¹ Fonte: KYLE, David *A Pictorial History of Science Fiction*. The Hamlyn Publishing Group. Scarborough, Inglaterra, 1976.

2.2.2 Iluminismo Científico do Século XIX, os Pais e a Mãe da FC

Os críticos e teóricos norte-americanos possuem uma tendência a categorizar a FC como um fenômeno novo, contemporâneo, fruto de uma sociedade moderna, tecnológica, científica e industrial, “que apareceu quando as sociedades pré-industriais são transformadas por uma revolução industrial” (FRANKLIN, 2009:24)⁶². Esse aspecto dá um caráter de “novo” a esse gênero, uma característica quase juvenil e, ao menos em seu princípio, quase ingênua. Roberts argumenta que a FC moderna foi fruto do movimento literário gótico, que, por sua vez, foi fruto do Romantismo dos séculos XVII e XVIII (ROBERTS, 2000). Tanto ele quanto o escritor e historiador de FC Brian W. Aldiss mencionam *Frankenstein, ou o Moderno Prometheus* (1818), da autora inglesa Mary Shelley, como o primeiro romance da FC moderna.

Frankenstein, um romance sobre paternidade irresponsável, mescla duas ansiedades da época em que foi publicado: simultaneamente, as incríveis potencialidades tecnológicas – neste caso, simbolizadas pela reanimação de tecidos mortos na figura da Criatura – com as aterrorizantes possibilidades da tecnologia mal utilizada, neste caso simbolizadas pela irresponsabilidade do médico/cientista Victor Frankenstein.

[Os] críticos às vezes expressam leve surpresa com o alcance e persistência da influência de *Frankenstein*: ele continua a tornar sua presença sentida em incontáveis filmes e versões de televisão, além de textos como *O Exterminador do Futuro* (1984), que reconfigura o romance de Shelley em uma versão robótica de FC (ROBERTS, 2000:58)⁶³.

Construções tecnológicas, orgânicas, robóticas ou de outro tipo que enlouquecem ou que, de alguma forma, fogem do controle tornaram-se proeminentes na FC tanto literária quanto televisiva ou cinematográfica, como Roberts expressou anteriormente. Essa característica cumpre um papel importante nesta dissertação, relacionado à animação japonesa *Neon Genesis Evangelion*, na qual os robôs gigantes, chamados Evangelions ou Evas, que repetidamente escapam do controle dos cientistas que os desenvolveram, ameaçando a população da cidade Tóquio 3 (e o resto do Mundo),

⁶² No original: “It is an expression of only modern technological, scientific, industrial society, appearing when pre-industrial societies are transformed by an industrial revolution”.

⁶³ No original: “Critics sometimes express mild surprise at the range and persistence of Frankenstein’s influence: it continues to make its presence felt today in countless film and TV versions, as well as in texts such as James Cameron’s *Terminator* (1984) that reconfigures Shelley’s novel in a machine SF idiom”.

constituindo um exemplo dessa tendência. A razão por trás de toda a influência de *Frankenstein* na FC contemporânea, Roberts explica, é “a maneira como seu personagem central (...) funciona como a personificação da Alteridade” (ROBERTS, 2000:58)⁶⁴.

Pouco tempo depois da publicação de *Frankenstein*, Shelley inaugurou outro subgênero da FC, com o lançamento de *O Último Homem* (*The Last Man*, 1826). Nessa história, o personagem principal vaga por um mundo devastado por guerras e pragas, “tirando amostras de todas as inúteis conquistas da sociedade humana, em um mundo com a população de uma única pessoa” (FRANKLIN, 2009:30)⁶⁵. Histórias do último homem sobre a terra ganharam expressividade e popularidade nos anos seguintes, mais notavelmente na metade do século XX, com o livro *Eu Sou a Lenda* (*I Am Legend*), de Richard Matheson, publicado em 1954.

Apesar da influência de *Frankenstein* nas obras de FC dos séculos XIX e XX, foi somente com Júlio Verne e H.G. Wells que a FC começou a ganhar expressividade editorial e popular, assim como ocorreu com o gênero das histórias de detetive no final do século XIX:

O gênero começou a ganhar popularidade com os trabalhos de Jules Verne na França, por exemplo, *Viagem ao Centro da Terra* (1864) e *Vinte Mil Léguas Submarinas* (1869), e, na Inglaterra, com H.G. Wells, *A Máquina do Tempo* (1895), *Guerra dos Mundos* (1898), e *The First Man in the Moon* (1901) (McCRAKEN, 1998:105-06)⁶⁶.

Jules Verne (1828-1905), nascido em Nantes, na França, era adepto das histórias de viagens incríveis e máquinas ainda mais extraordinárias. Roberts afirma que “suas evocações narrativas e descritivas da sublimação deram [à sua obra] uma potência imaginativa” (ROBERTS, 2000:59)⁶⁷. Mas enquanto Verne possuía uma visão mais otimista dos avanços tecnológicos causados pela Revolução Industrial e pelo Iluminismo Científico dos séculos XVII e XVIII, Wells nutria uma visão mais cética e pessimista desses mesmos avanços.

⁶⁴ No original: “(...) the secret of Frankenstein’s success is (...) the way its central character (...) functions as an embodiment of alterity”.

⁶⁵ No original: “(...) sampling the useless achievements of all human society on a world with a population of one”.

⁶⁶ No original: “The genre started to become popular with the works of Jules Verne in France, for example *Voyage to the Centre of the Earth* (1864) and *Twenty Thousand Leagues Under the Sea* (1869) and in England with H.G. Wells, *The Time Machine* (1895), *The War of the Worlds* (1898) and *The First Man in the Moon* (1901)”.

⁶⁷ No original: “(...) its narrative and descriptive evocations of the sublime give it and imaginative potency”.

Seu romance *A Guerra dos Mundos* (1898) destila algumas das preocupações da época (ver figura 20). Os marcianos invasores “são imperialistas que usam sua tecnologia superior para invadir uma nação, a Inglaterra, que vinha ampliando seu próprio Império, em parte, por causa de uma sofisticação tecnológica superior” (ROBERTS, 2000, 63)⁶⁸. Esses invasores alienígenas se assemelham aos invasores alienígenas de *Neon Genesis Evangelion*. No entanto, ao invés de criaturas não humanoides equipadas com máquinas conquistadoras altamente tecnológicas, no seriado eles são relidos como criaturas biológicas gigantescas, enfrentadas por máquinas altamente tecnológicas.

Figura 20



Um *tripod* marciano ataca o navio *Thunder Child* na ilustração do brasileiro Henrique Alvim Corrêa (1906) de *A Guerra dos Mundos* de H.G. Wells (1897)⁶⁹.

Na visão de McCracken, citado no início deste capítulo, a literatura de FC do final do século XIX possuía visões modernas, porém distintas, do Iluminismo Científico. Verne e Wells foram responsáveis pelo crescimento da popularidade da FC na Europa (e

⁶⁸ No original: “His Martians are imperialists who use their superior technology to invade a nation, England, which has been accumulating its own Empire in part because of a superior technological sophistication”.

⁶⁹ Fonte: < http://www.mantlethought.org/sites/default/files/article/1600/body-images/hg_wells.jpg >. Acesso em: 18/07/2016. Fonte da data: CAUSO, Roberto de Sousa. *Ficção Científica, Fantasia e Horror no Brasil: 1875 a 1950*. “(...) Wells foi o autor mais influente junto à ficção científica brasileira na primeira metade do século XX”. Henrique Alvim Corrêa (1876-1910), imagem datada de 1906.

posteriormente nos Estados Unidos), e são considerados por vários críticos como os Pais da FC:

Tanto Verne quanto Wells estão escrevendo deliberadamente ficção popular, e trabalhando nas tradições de publicações populares daquela época; dessa forma, a escrita de Wells cresceu de seu jornalismo especulativo e de mercado de massa, enquanto Verne conseguiu um lucrativo acordo com um editor chamado Jules Hetzel, que comercializou seus romances sob a popular rubrica de *voyages extraordinaires* [viagens extraordinárias] (ROBERTS, 2000:67)⁷⁰.

2.2.3 As Revistas Pulp: a Popularidade da FC no Início do Século XX

Os Estados Unidos abraçaram naturalmente a FC, que se proliferou em número de autores e textos publicados no começo do século XX. O mercado popular, da mesma maneira que absorveu os trabalhos de Júlio Verne e H.G. Wells na Europa, ditou o ritmo do crescimento da FC por meio das revistas *pulp*, que se tornaram proeminentes nos EUA e Inglaterra durante as décadas de 1920 a 1950: “Avanços na manufatura de papel por meio da polpa da madeira na década de 1880 abasteceram uma explosão de publicações baratas e uma grande variedade de revistas surgiu impressa em papel barato e espesso que desfiava com facilidade e amarelava facilmente” (ROBERTS, 2000:67)⁷¹.

Havia dois tipos principais de revistas durante esse período histórico dos EUA: as *pulps*, impressas em papel de menor qualidade (e em maiores quantidades) e as *slicks*, impressas em papel de maior qualidade, um material revestido que possuía uma característica “lisa” – essencial para a veiculação de anúncios mais sofisticados. O termo foi criado para diferenciar essas revistas, também chamadas de “*heavies*” ou “*glossies*”, das *pulps*. As *slicks* também podiam pagar valores mais altos aos seus colaboradores e atrair públicos elitizados.

Poucos autores *pulp* também escreviam para revistas *slicks*, e, na maioria dos casos, não escreviam FC. A FC ficou destinada ao público especializado, que comprava as revistas de material mais barato, e autores como E.E. “Doc” Smith e John W. Campbell

⁷⁰ No original: “Both Verne and Wells were writing deliberately popular fiction, and working within the traditions of popular publishing of their day; so it is that Wells’ writing grew out of his speculative, mass-market journalism; whilst Verne struck up a lucrative deal with a publisher called Jules Hetzel, who marketed the novels under the popularizing rubric of ‘Voyages extraordinaires’”.

⁷¹ No original: “Advances in the manufacture of paper out of wood-pulp in the 1880s fuelled a boom in cheap publishing, and a wide range of magazines grew up, printed on a cheap, thick paper that shreds easily and yellows quickly”.

Jr. provaram-se tão populares quanto prolíficos, escrevendo até centenas de milhares de palavras por ano para essas revistas (que pagavam centavos de dólar por palavra). Somente Ray Bradbury, Murray Leinster e Robert A. Heinlein chegaram a escrever para as revistas *slicks*, que só passaram a publicar histórias de FC em maior quantidade depois que a Segunda Guerra Mundial detonou uma preocupação global com o poder da bomba atômica e o medo do holocausto nuclear⁷².

As *pulp magazines* tornaram-se amplamente populares nessa época, não somente pelo seu preço mais barato, o que se tornou decisivo em uma época em que os EUA se recuperavam de uma grave crise econômica, mas por publicarem histórias com alto apelo junto ao público, o que também contribuiu para sedimentar a noção de FC como “subliteratura”. No entanto:

pulp não é somente um termo descritivo para certas formas de publicação produzidas em papel de baixa qualidade, como também é um indicativo de certas atitudes, hábitos de leitura e preocupações sociais. Para o aficionado, essa literatura é exemplificada por aquelas formas de publicação de revistas em brochura, que devem ser distinguidas dos romances baratos, publicações em brochura *per se*, e histórias em quadrinhos (BLOOM, 1996:3)⁷³.

O termo “*pulp*”, conforme o inglês Clive Bloom explica, é utilizado por críticos literários para exemplificar uma “propensão da cultura de massa para rebaixar tudo e exaltar o menor denominador comum” (BLOOM, 1996:3)⁷⁴, visto que elas eram veículos de expressão de excessos sentimentais da vida moderna, como a violência e o erotismo (idem, 1996:3). A ficção popular, ou ficção de grande popularidade, na contemporaneidade, é fruto de uma grande indústria do entretenimento que publica narrativas populares sob a forma de áudio, vídeo, publicações em brochura e periódicos. Não obstante, de acordo com Scott McCracken, “a ficção popular é criada por, assim como é participante em conflitos sociais” (McCRAKEN, 1998:2)⁷⁵:

A ficção popular emerge dessas contradições, e é a habilidade de articulá-las de uma forma que o leitor possa se relacionar com elas, que é o centro de seu sucesso. A ficção popular, podemos dizer, media

⁷² *The Encyclopedia of Science Fiction* (Terceira edição, online); “Slicks”, disponível em: < <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/slick> >. Acesso em: 18/03/2015

⁷³ No original: “Pulp is not only a descriptive term for certain forms of publishing produced on poor quality paper, but it is also indicative of certain attitudes, reading habits and social concerns. For the aficionado, this literature is exemplified by those forms of magazine and paperback publication which should be distinguished from both dime novels, paperbacks *per se* and comic books”.

⁷⁴ No original: “(...) for cultural critics it often has meant the exemplary instance of mass culture’s propensity to debase everything and exalt the lowest common denominator”.

⁷⁵ No original: “Popular fiction is both created by and a participant in social conflict”.

conflitos sociais. Em outras palavras, ela age como um meio entre o leitor e o mundo através das quais contradições sociais da Modernidade podem ser desenvolvidas. Um entendimento do mundo da ficção popular significa um entendimento de seu papel em conflitos sociais. Batalhas são travadas em suas páginas, vitórias, vencidas e derrotas, sofridas (McCRAKEN, 1998:6).⁷⁶

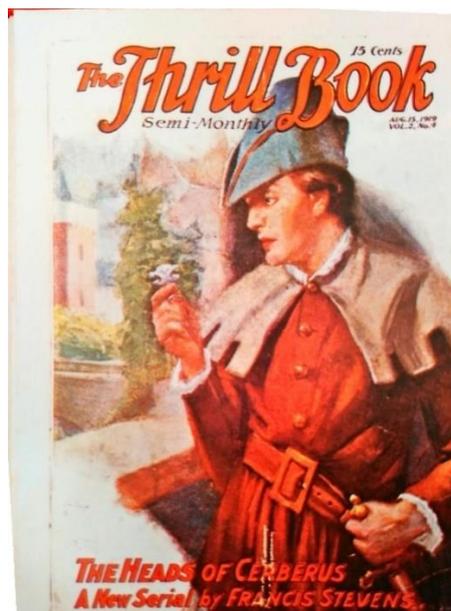
É impossível não observar a pertinência do que McCracken afirma em sua relação com a tese que está sendo defendida neste trabalho: de que a ficção em geral, e a ficção científica em particular não é um jogo de faz de conta, fantasia, imaginação apenas. Tem a ver com as condições sociais, políticas, tecnológicas em que vivemos. Daí a importância de seu estudo.

Retomando o assunto, a FC ganhou popularidade, portanto, durante as décadas de 1920 a 1950 pela difusão facultada pelas revistas *pulp*, que buscavam narrativas que não somente distraíssem das preocupações cotidianas (desemprego, recessão econômica e, posteriormente, guerra), mas que dialogassem com seus anseios e questionamentos, e que desenvolvessem de alguma forma uma discussão sobre as complexidades da vida moderna de uma forma com a qual o público pudesse se relacionar e se identificar.

As revistas *pulp*, logo após seu surgimento no final do século XIX, começaram a gerar mercados específicos, com histórias de detetives, faroeste e histórias de amor romântico. A primeira revista especializada no que nós poderíamos considerar como histórias de FC foi a *Thrill Book* (ver figura 21, na próxima página), que começou a ser publicada em 1919 no formato de livro popular, até virar uma revista *pulp*. Ela saiu do mercado no mesmo ano, após contabilizar dezesseis edições.

⁷⁶ No original: “Popular fiction emerges out of these contradictions, and its ability to articulate them in a way that the reader can relate to is central to its success. Popular fiction, we might say, mediates social conflict. In other words, it acts as a medium between reader and world through which the social contradictions of modernity can be played out. An understanding of the world of popular fiction means an understanding of its role in social conflicts. Battles are fought across its pages, victories won and defeats suffered”.

Figura 21



Capa da revista *Thrill Book*, edição de 15 de agosto de 1919⁷⁷.

A primeira revista do gênero a contar com alguma estabilidade econômica foi *Amazing Stories*, cujas primeiras publicações datam de 1926. Foi fundada por Hugo Gernsback, editor nascido em Luxemburgo e que, posteriormente, foi responsável por cunhar o termo “FC”, em 1929. Ele criou esse termo, entre outras razões, numa tentativa de legitimar, além de identificar, um gênero que ele buscava moldar no final da década de 1920 e começo da década de 1930.

Gernsback usou sua influência editorial para moldar o desenvolvimento do gênero, com uma forte preferência por FC que tinha profundas raízes na ciência, que fosse “educacional”, quase ao ponto de ser abertamente didática. [O editor] John Campbell (...) acreditava que a FC deveria ser sobre mais do que somente máquinas e ideias, que o foco, na verdade, deveria estar nas maneiras que as pessoas respondiam e eram moldadas por essas ideias (ROBERTS, 2000:68)⁷⁸.

Esta foi uma importante mudança de pensamento na história do gênero. A FC proporcionava narrativas fundadas em conhecimentos científicos (embora a maioria de seus autores não tivessem formação acadêmica), mas com a preocupação de como pessoas e sociedades respondiam e eram moldadas pelas mudanças tecnológicas que ocorriam

⁷⁷ Fonte: KYLE, David A *Pictorial History of Science Fiction*. The Hamlyn Publishing Group. Scarborough, Inglaterra, 1976.

⁷⁸ No original: “Gernsback used his editorial power to shape the development of the genre, with a strong preference for SF that was grounded thoroughly in science that was ‘educational’ almost to the point of being openly didactic. John Campbell (...) believed that SF should be about more than just machines and ideas, that the focus should rather be on the ways people responded to and were shaped by those ideas”.

nessas histórias. Subsequentemente, os EUA presenciaram um crescimento exponencial do número de publicações de FC nas *pulp magazines*. Roberts afirma que, especificamente dos anos de 1938 a 1946, a FC vivenciou sua “Era de Ouro”. Esse polêmico termo, de acordo com *The Encyclopedia of Science Fiction*, é pouco atraente aos leitores mais jovens, mas é utilizado para definir um período de publicações *pulp* (conforme dois exemplos na imagem abaixo), que deu à luz a uma série de nomes conhecidos de escritores de FC que se tornaram muito populares nesses oito anos, período no qual ocorreu a Segunda Guerra Mundial⁷⁹.

Figura 22



Imagens das capas das revistas *Amazing Stories* (agosto de 1928)⁸⁰ e *Astounding Science Fiction* (novembro de 1949)⁸¹.

Historicamente, o surgimento da “Era de Ouro” da FC é rastreado, tanto em *The Encyclopedia of Science Fiction* quanto no livro de Adam Roberts, a partir do momento em que John W. Campbell Jr. assumiu o comando editorial da revista *pulp Astounding Stories*, em outubro de 1937. Em 1938 ele renomeou a revista para *Astounding Science Fiction* e agregou vários dos mais jovens e prolíficos escritores de FC da época, como L. Ron Hubbard, Clifford D. Simak, Jack Williamson, L. Sprague de Camp, Henry Kuttner e C. L. Moore, além de pavimentar a chegada de novos e importantes autores, como

⁷⁹ Referência: “Golden Age of SF”, disponível em: <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/golden_age_of_sf>. Acesso em: 23/03/2015

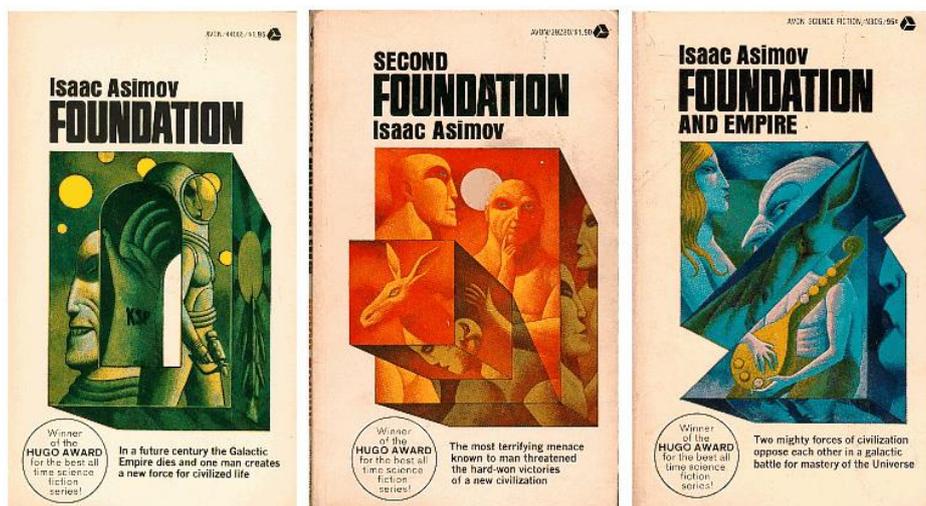
⁸⁰ Fonte: KYLE, David *A Pictorial History of Science Fiction*. The Hamlyn Publishing Group. Scarborough, Inglaterra, 1976.

⁸¹ Fonte: CLUTE, John. *Science Fiction: An Illustrated Encyclopedia*. Dorling Kindersley, Londres, 1995.

Theodore Sturgeon, Robert A. Heinlein, Isaac Asimov e A. E. van Vogt. Esses autores dominaram o circuito editorial do gênero durante essa época até a chegada de novos escritores, como Alfred Bester, James Blish, Ray Bradbury, Arthur C. Clarke, C. M. Kornbluth e Frederik Pohl, que, de aprendizes, tornaram-se as novas forças do gênero no final da década de 1940 e começo da década de 1950.

De maio de 1942 a janeiro de 1950, Isaac Asimov, escritor norte-americano nascido na Rússia em 1920, publicou uma série de oito histórias curtas na revista *Astounding Science Fiction* baseadas no surgimento e na queda do império romano e que, na década de 1950, foram publicadas em formato de brochura (ou livro de bolso) como a *Trilogia Fundação*. Composta por três romances (ver figura abaixo): *Fundação* (1951), *Fundação e Império* (1952) e *Segunda Fundação* (1953), a trilogia retrata como a “Psico-História” – termo cunhado por Asimov para designar uma ciência ficcional em que o comportamento humano de massa poderia ser previsto por análise estatística, contanto que os humanos não soubessem que estavam sendo analisados – antevê a queda do Império Galáctico, e como os seguidores do principal psico-historiador do Império, Hari Seldon, armam-se de recursos para abreviar os previstos mil anos de uma nova idade das trevas.

Figura 23



Imagens das capas da trilogia *Fundação* de Isaac Asimov⁸². Os livros foram lançados entre 1951 e 1953 e são considerados, por muitos fãs de ficção científica, como a melhor trilogia da história do gênero.

⁸² Fonte: < http://raggedclaws.com/wp-content/uploads/2013/05/don-ivan-punchatz_foundation-covers_avon-science-fiction.jpg >. Acesso em: 18/07/2016

Adam Roberts argumenta que a intensão de Asimov era a de “produzir um romance de ideias, um romance engajado filosoficamente com questões de historiografia (...) e epistemologia (...) e que o faz nas maiores escalas possíveis de tempo e espaço” (ROBERTS, 2000:78)⁸³. Também, conforme Roberts explica, foi uma trilogia na qual Asimov explorou a ideia de que a tecnologia usada corretamente seria capaz de resolver qualquer problema (idem, 2000:79). No entanto, os anos seguintes presenciariam uma mudança de pensamento relativo ao papel da ciência. A Segunda Guerra Mundial foi responsável por uma mudança paradigmática na ficção científica, principalmente no cinema, além de promover significativas mudanças no mercado original japonês, que passou a importar esse tipo de narrativa dos EUA durante o pós-guerra.

A autora do livro *Screening Space: The American Science Fiction Film*, Vivian Sobchack, argumenta que a FC se tornou criticamente reconhecida depois da Segunda Guerra Mundial, especialmente com os bombardeios atômicos de Hiroshima e Nagasaki (SOBCHACK, 1999:21). As novas – e terríveis – possibilidades trazidas pela tecnologia da bomba atômica mudaram a corrente de pensamento dos escritores de FC da época, e o gênero mergulhou em um crescente ceticismo quanto ao papel positivo da ciência e da tecnologia.

É interessante lembrar, antes de tratarmos da FC depois da Segunda Guerra Mundial, que o *pulp* não é exclusivamente norte-americano e existiu como forma editorial, prática de escrita e de leitura na Inglaterra, Canadá, Austrália, França, Alemanha, Espanha, Itália e até mesmo no Brasil, assumindo aspectos editoriais, terminologia própria e parâmetros de leitura e produção diferenciados em cada um desses países.

2.2.4 Ficção Científica do Pós-Guerra: Bombas Atômicas e a New Wave

H.G. Wells cunhou o termo “bomba atômica”, em 1914, com o livro *The World Set Free*, descrevendo o princípio e como o dispositivo funcionaria tanto técnica quanto politicamente (FRANKLIN, 2009:31). Os ataques atômicos de Hiroshima e Nagasaki

⁸³ No original: “(...) to produce a novel of ideas, a novel that philosophically engages with questions of historiography (...) and epistemology (...) and that does son on the largest possible scales of space and time”.

promoveram mudanças intensas e profundas na sociedade japonesa – como veremos mais à frente – e na FC do mundo todo.

Enquanto a primeira metade do século XX vivenciou uma grande quantidade de histórias de FC publicadas nas revistas *pulp*, a segunda testemunhou uma mudança nas dinâmicas econômicas de publicação editorial nos EUA. A publicação de ficção de gênero em revista era a norma até a década de 1940, mas, da década de 1950 em diante, essa tendência deslocou-se para a publicação de livros de lombada de papel – os populares *paperbacks* ou livros de bolso. “Os editores despertaram, particularmente, para as possibilidades da produção de *paperbacks*, e nos anos 1960 as revistas estavam experimentando um gradual declínio nos números de circulação, enquanto mais romances estavam sendo publicados” (ROBERTS, 2000:81)⁸⁴.

Em 1955, Jack Finney escreveu um romance, intitulado *Invasores de Corpos* (*The Body Snatchers*), que em 1956 foi adaptado para o cinema com o título *Vampiros de Almas* (*Invasion of the Body Snatchers*, dirigido por Don Siegel). A história retratava a invasão de uma raça alienígena em forma de esporos a uma pequena cidade norte-americana, duplicando de maneira exata os seus habitantes, simultaneamente matando os originais. Mais do que isso, era uma representação de uma invasão comunista aos Estados Unidos, visando subverter os valores norte-americanos e com os invasores assumindo exatamente a aparência de cidadãos americanos. Esse pessimismo, aliado à paranoia proveniente dos primeiros estágios da Guerra Fria (e movimentos político/sociais como o macarthismo), demonstrara uma mudança considerável em relação ao “maravilhamento” e curiosidade tecnológica de contos e romances pré-Segunda Guerra Mundial:

(...) quando lendo os romances de [E.E. “Doc”] Smith [considerado inventor do subgênero “*space opera*”] a proliferação de superlativos de tamanho – “enorme”, “vasto”, “horrível”, “colossal”, “poderoso”, “estupendo”, “imenso” e assim em diante – ecoa na sensibilidade do leitor em uma espécie de apreensão de admiração, uma aproximação de sublimidade miltônica [própria de John Milton] em um idioma de FC (ROBERTS, 2000:73)⁸⁵.

⁸⁴ No original: “Publishers woke up particularly to the possibilities of paperback production, and by the 1960s magazines were experiencing a gradual decline in circulation numbers, whilst more and more novels were being published”.

⁸⁵ No original: “(...) when reading through Smith’s novels in sequence, the proliferation of superlatives of size – ‘enormous’, ‘vast’, ‘awful’, ‘colossal’, ‘mighty’, ‘stupendous’, ‘immense’ and so on – does batter one’s reading sensibilities into a sort of apprehension of awe an approximation of Miltonic sublimity in an SF idiom”.

No entanto, com o aumento das tensões entre os Estados Unidos e a União Soviética, os conflitos sociais e políticos marcaram presença em romances de FC com caráter político, cético e até pessimista, como, por exemplo, *O Planeta dos Macacos*, de Pierre Boulle, publicado em 1963.

Roberts argumenta que a FC se tornou um fenômeno popular genuinamente de massa durante a década de 1960. E ele cita três textos que considera paradigmáticos para o surgimento dessa “Nova Onda” durante os anos 1960: a trilogia *O Senhor dos Anéis*⁸⁶ (1954-1955), de J.R.R. Tolkien, *Um Estranho Numa Terra Estranha* (1961), de Robert A. Heinlein, e *Duna* (1965), de Frank Herbert. Esses livros alcançaram uma popularidade enorme, não fazendo parte da “Era de Ouro” da FC durante os anos de 1940 e 1950. Esse sucesso foi pavimentado pelas perturbações sociais e políticas da época e pelos novos e assustadores conhecimentos da tecnologia bélica, assim como também pavimentou a chegada de novos e sofisticados textos que fazem parte da FC pós-moderna, como *A Mão Esquerda da Escuridão* (1969), de Ursula K. Le Guin, e *Neuromancer* (1984), de William Gibson.

2.2.5 O Pós-Guerra e a Proliferação do Mangá e da Animação Japonesa

O Japão, nação de 127 milhões de pessoas de acordo com estimativa de 2014, é considerado um país reservado, exclusivo e que olha primeiramente para si mesmo, conforme explica Paul Gravett. O primeiro país ocidental a forçar sua entrada cultural no Japão, foram os EUA, quando seus navios atracaram – sob a ameaça de uso de armas – no porto de Edo, em 1853. Desde então, os dois países mantêm uma relação política, cultural e econômica relativamente próxima, especialmente depois da ocupação americana ao final da Segunda Guerra Mundial.

Se nos Estados Unidos a Segunda Guerra Mundial e a detonação das bombas atômicas em Hiroshima e Nagasaki foram responsáveis pela legitimação e aumento de popularidade da FC no país – que, como vimos anteriormente, alcançou sucesso de massa na década de 1960 –, no Japão, esse período se mostrou providencial para um aumento na quantidade de publicações de mangás, os quadrinhos japoneses, e no número de estúdios de animações. Desde então, o mangá, que possui raízes históricas em tradições de xilogravura e desenhos que remontam ao século XII, e a animação japonesa (o anime)

⁸⁶ Reconhecemos *O Senhor dos Anéis* como pertencente ao escopo da literatura fantástica. No entanto, não consideraremos a obra de Tolkien como ficção científica.

são vistos como produtos multiculturais (GRAVETT, 2004:22). Gravett, autor de *Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos*, publicado no Brasil pela Editora Conrad, explica que o mangá ou, ao menos, o mangá moderno “nasceu do encontro do Ocidente com o Oriente, do velho com o novo, ou, como outro slogan da modernização do século XIX colocou, foi um caso de *wakon yosai* – ‘espírito japonês, aprendizado ocidental’” (GRAVETT, 2004:22).

O pesquisador brasileiro Roberto de Sousa Causo escreve, nesse contexto:

Em 1945, Kiyoshi Hayakawa estabeleceu a Hayakawa Sobo – uma casa editorial que introduziu ficção de detetive e faroestes, além de FC. Essa fase de imitação, que não foi desperdício de esforço, permitiu aos derrotados cidadãos japoneses aprender mais sobre a cultura de seus ocupantes. De fato, tentar olhar para o Ocidente por meio da FC pode ter constituído a primeira aproximação para a próxima fase da modernização pós-guerra do Japão (CAUSO, 2009:147)⁸⁷.

Foi Osamu Tezuka que, inspirado nos desenhos animados de Walt Disney, revitalizou e reinventou o quadrinho japonês, sendo responsável, também, por criar um padrão estético que pode ser reconhecido até hoje: personagens com fisionomia ocidental, olhos expressivos e desproporcionais, ausência de cores nas ilustrações e linhas de movimento. Ao contrário do que ocorre nos EUA, no Japão, os desenhistas e roteiristas dessas histórias em quadrinhos, chamados *mangakas*, “são livres para mudar o gênero, o estilo, a duração e o público-alvo de suas histórias e produzem obras diferentes e finitas. Nos EUA ou na Europa, patentes antigas e lucrativas, como *Super Homem*, *Judge Dredd* ou *Spirou*, de propriedade das editoras, têm que ser mantidas vivas” (GRAVETT, 2004:19).

De certa forma, os mangás cumprem, no Japão, a função das revistas *pulp* nos EUA durante a primeira metade do século XX, mas com consideráveis distinções. Há a característica física: os quadrinhos japoneses são impressos em material barato, de baixa qualidade e impressos em grandes quantidades, alcançando vendas que os quadrinhos norte-americanos sequer sonhariam (por exemplo, em 2009 o volume 56 de *One Piece* vendeu 2,85 milhões de cópias) (BROTHERS, 2009). Os mangás compartilham

⁸⁷ Apesar de ser um autor brasileiro, o texto de Roberto de Sousa Causo, utilizado, foi publicado originalmente em inglês. No original: “In 1945 Kiyoshi Hayakawa established Hayakawa Sobo – a publishing house that introduced detective fiction and westerns in addition to SF. This imitation phase, no waste of effort, enabled the defeated Japanese people to learn more about their occupier’s culture. Indeed, to try to look at the West through SF might well have constituted their first approach to the new phase in Japan’s post-war modernization”.

semelhanças com as revistas *pulp* na variedade das linhas dos seus gêneros e subgêneros, mas talvez os mangás tenham uma variedade ainda maior de narrativas disponíveis em seu mercado nacional. Existem narrativas de todos os tipos: FC, fantasia, terror, histórias policiais, comédia, erótico, histórias para o público masculino jovem (*shonen*), para o público feminino jovem (*shojo*) e, não somente histórias de detetives, horror e FC, gêneros nos quais as revistas *pulp* norte-americanas se especializaram. “O mangá proporciona um exemplo claro desse intercâmbio cultural entre o Oriente e o Ocidente. Os quadrinhos japoneses, que virtualmente desapareceram durante a guerra, reapareceram como uma forma de arte influenciada pelo Ocidente” (CAUSO, 2009:147)⁸⁸.

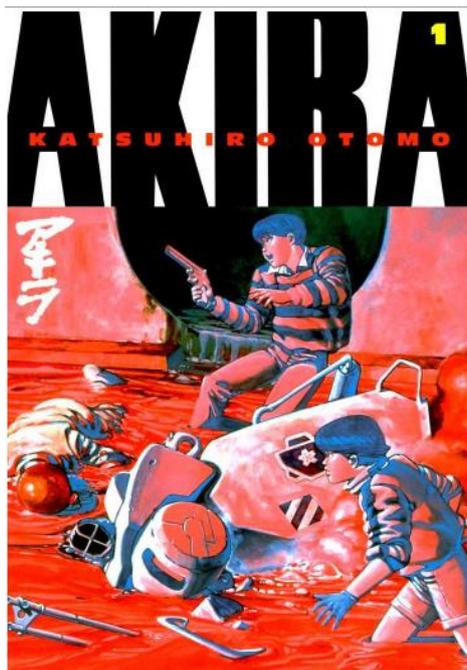
As histórias em quadrinhos e animações japonesas sofreram muito nos anos da Segunda Guerra Mundial, sendo alvos de intensa censura e orientados para a propaganda política e discurso belicista. No entanto, com o fim da Segunda Guerra Mundial e o crescimento econômico vertiginoso da economia do país nas décadas seguintes, os mangás também cresceram em número e variedade, até se tornarem “a locomotiva da cultura popular japonesa, (...) [incorporando] diversas estratégias de gênero apropriadas da época das revistas *pulp* nos Estados Unidos” (CAUSO, 2009:147)⁸⁹.

Os animes e mangás abraçaram a FC com certa facilidade, seguindo passos semelhantes às suas contrapartidas ocidentais: primeiro com histórias de aventuras e depois com viagens interestelares do subgênero *space opera* até os anos de 1970, quando foram acrescidas pelas primeiras histórias de robôs gigantes, os *mechas*, como *Mazinger Z* (1972) e *Mobile Suit Gundam* (1979), este último uma visão mais sombria e política do subgênero. No final da década de 1980 e começo da década de 1990, o Japão abraçou as narrativas pós-modernas do *cyberpunk* com *Akira*, de 1988 (ver imagem na próxima página) e *Ghost in the Shell*, de 1995.

⁸⁸ No original: “Manga provides a clear example of this cultural interchange between East and West. Japanese comics, which had virtually disappeared during the war, reappeared as a Western-influenced art-form”.

⁸⁹ No original: “(...) the powerhouse of Japanese pop culture and it incorporates numerous genre strategies appropriated from the age of pulp magazines in the United States”.

Figura 24



O mangá *Akira*, publicado em 1984, se tornou um dos principais expoentes do *cyberpunk* na literatura e nas animações japonesas⁹⁰.

2.2.6 Narrativas de FC Pós-Moderna: Ficção Feminista e Cyberpunk

Não existe um consenso para delimitar quando começou a transição do período da Modernidade para a Pós-modernidade. Esse conceito, aliás, também não gera consenso. Na atualidade, Zygmunt Bauman (2001), utiliza a metáfora da “Modernidade Líquida” para designar o período contemporâneo no qual essas mudanças socioculturais marcadas pelo desenvolvimento do capitalismo tardio – aconteceram. Fredric Jameson e Terry Eagleton, por sua vez, usam o termo “Pós-modernidade”. Não obstante, para alguns pesquisadores, o conceito de “Pós-modernismo” simplesmente não existe, e as mudanças paradigmáticas que aconteceram durante o século XX e que se alastraram para o século XXI são mais uma etapa da Modernidade. Um dos autores que defende essa visão, como é do amplo conhecimento dos pesquisadores, é Jürgen Habermas.

Aqui, nesta dissertação, usamos o termo “Pós-modernidade” no sentido de um novo ordenamento sistemático, resultante da proliferação do capitalismo neoliberal durante o século XX. O foco, no entanto, recai sobre as mudanças ocorridas durante a década de 1990, com a dissolução da União Soviética em 1991, uma vez que os produtos

⁹⁰ Fonte: < <http://mangafox.me/manga/akira/v01/c001/1.html> >. Acesso em: 21/07/2016

culturais que estamos analisando são ambos do ano de 1995. Diferentes autores usam diferentes concepções para o conceito de pós-modernidade. A definição de Terry Eagleton, apresentada a seguir, parece concisa e clara o suficiente para uma introdução, e dialoga com a noção com que aqui trabalhamos.

Eagleton, primeiramente, diferencia os termos “Pós-Modernismo” e “Pós-Modernidade”. “A palavra *Pós-modernismo* refere-se em geral a uma forma de cultura [que abrange a literatura, o cinema, a moda, a arquitetura, as artes plásticas etc.] contemporânea, enquanto o termo *Pós-modernidade* alude a um período histórico específico” (EAGLETON, 1996:7). Vivian Sobchack salienta que é de extrema importância que “pós-modernismo deva ser entendido não somente como um “estilo cultural”, mas, sim, como uma nova norma sistemática cultural” (SOBCHACK, 1999:241)⁹¹.

Pós-modernidade é uma linha de pensamento que questiona as noções clássicas de verdade, razão, identidade e objetividade, a ideia de progresso ou emancipação universal, os sistemas únicos, as grandes narrativas ou os fundamentos definitivos de explicação. Contrariando essas normas do iluminismo, vê o mundo como contingente, gratuito, diverso, instável, imprevisível, um conjunto de culturas ou interpretações desunificadas gerando um certo grau de ceticismo em relação à objetividade da verdade, da história e das normas, em relação às idiosincrasias e a coerência de identidades. Essa maneira de ver, como sustentam alguns, baseia-se em circunstâncias concretas: ela emerge da mudança histórica ocorrida no Ocidente para uma nova forma de capitalismo – para o mundo efêmero e descentralizado da tecnologia, do consumismo e da indústria cultural, no qual as indústrias de serviços, finanças e informações triunfam sobre a produção tradicional, e a política clássica de classes cede terreno a uma série difusa de “políticas de identidade” (EAGLETON, 1996:7).

Brian McHale, no livro *Postmodern Fiction*, afirma que a FC pós-moderna é mais ontológica do que epistemológica (*apud* CLUTE e NICHOLS, 1993:950). Isto é, ela busca “ser”, ao invés de “conhecer” os mundos em que suas narrativas habitam. Os autores da *The Encyclopedia of Science Fiction* afirmam, acerca de algumas das características da FC pós-moderna: “O pós-modernismo normalmente é usado para implicar uma ludicidade brincalhona, flexão de gêneros e a negação de estética pura ou

⁹¹ No original: “It is of critical importance that “postmodernism” be understood not merely as a cultural ‘style’, but rather as a “new systemic cultural norm””.

envolvimento moral; acima de tudo, uma escrita que sabe ou ainda empertiga a si mesma *como escrita*, ao invés de um retrato inocente" (CLUTE, NICHOLS, 1993:950)⁹².

Ou seja, as obras de FC da década de 1980 e 1990 mostram habilidade em navegar por entre diversos gêneros, utilizando várias de suas características. Por exemplo, a FC de viagem no tempo e comédia de faroeste *De Volta para o Futuro 3* (1990), e o uso do romance *noir* com a FC que envolve inteligências artificiais e realidades virtuais, como na animação *Ghost in the Shell*. Também se distingue pelo uso da metaficção, como na animação *Neon Genesis Evangelion*, na qual os dois últimos episódios propõem questões sobre ficção e realidade, “desconstruindo” a animação do último episódio que retrocede ao estágio de *storyboard*.

Com o advento de novas e mais avançadas tecnologias de comunicação, novas vozes surgem no mundo contemporâneo, e a FC pós-modernista se mostrou ciente das transformações que estavam e continuam ocorrendo. “As mudanças e transformações globais nas estruturas políticas e econômicas no mundo contemporâneo colocam em relevo as questões de identidade e as lutas pela afirmação e manutenção das identidades nacionais e étnicas” (WOODWARD, 2000:24-25).

Isso proporcionou mais espaço para narrativas de autoras feministas de FC, como a já citada Le Guin e seu livro *A Mão Esquerda da Escuridão*, no qual ela faz um exercício de imaginação de gênero ao analisar a sociedade de um planeta onde os habitantes não possuem sexo definido. Também se destacam Vonda N. McIntyre, Joanna Russ, Marge Piercy, Suzy McKee Charnas, James Tiptree Jr. (que, na verdade, chamava-se Alice Sheldon) e outras⁹³, demonstrando que o gênero, embora hegemonicamente masculino, possuía uma relação de afinidade com o feminismo e os movimentos feministas da década de 1970.

Esses mesmos avanços tecnológicos, políticos e econômicos, que criaram uma sociedade globalizada, também foram responsáveis pela alienação de muitas vozes e, com o advento da era digital, conforme explicou o filósofo francês Jean Baudrillard (1991), a sociedade contemporânea passa a viver em uma hiper-realidade, composta de simulacros. Baudrillard, que atuou como crítico cultural pós-estruturalista e pós-modernista, analisou

⁹² No original: “In literature, Postmodernism is usually held to imply showy playfulness, genre-bending, and denial of neat aesthetic or moral wrap-up; above all, writing that knows or even struts itself as writing, rather than as innocent portrayal”.

⁹³ Fonte: < <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/feminism> >. Acesso em: 15/12/2015.

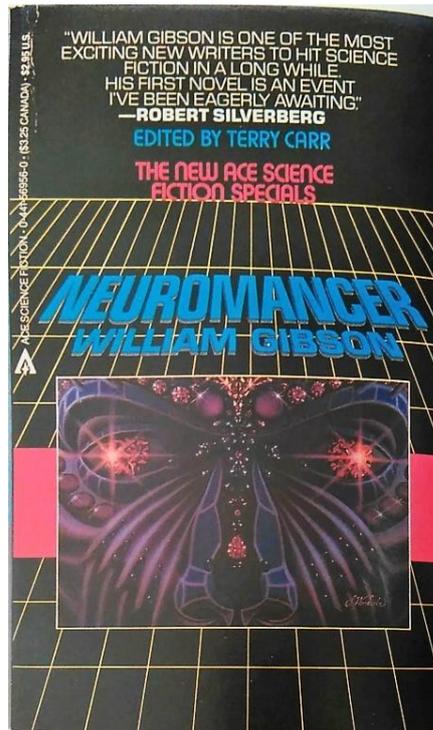
os modos de mediação e comunicação tecnológica, enfatizando sua preocupação com a forma como o progresso tecnológico gera mudanças sociais. Uma preocupação semelhante ocorre nas obras do subgênero *cyberpunk*, o que explicaria, por exemplo, seu surgimento e sucesso nos anos 1980. Essa consideração pode ser encontrada em autores como CLUTE e NICHOLS (1993:288), que terminam seu verbete trazendo um trecho do romance de William Gibson, *Neuromancer* (ver imagem na página seguinte), de 1985:

Tema central nas ficções *cyberpunk* é o conceito de *Realidade Virtual*, como no romance de [William] Gibson, *Neuromancer*, em uma sequência em que as redes de informação do mundo são uma espécie de ambiente virtual, no qual um humano pode entrar conectando-se no ciberespaço e “projetando sua consciência desprovida de corpo na alucinação consensual que é a matrix”. (CLUTE, NICHOLS, 1993:2885)⁹⁴.

Narrativas *cyberpunk* tendem a apresentar personagens deslocados da sociedade, com implantes tecnológicos em seus corpos, que são capazes de adentrar realidades virtuais (às vezes, eles não têm conhecimento de que estão inseridas em uma, como no caso do filme *Matrix*, de 1999), e que habitam mundos onde os sistemas políticos são controlados por grandes corporações ocupando o lugar do Estado.

⁹⁴ No original: “Central to cyberpunk fictions is the concept of Virtual Reality, as in Gibon’s *Neuromancer* sequence, where the world’s data networks form a kind of machine environment into which a human can enter by jacking into a cyberspace deck and projecting ‘his disembodied consciousness into the consensual hallucination that was the matrix’”.

Figura 25



Capa de *Neuromancer*, 1984⁹⁵. O romance de William Gibson se tornou marco seminal da literatura cyberpunk.

O surgimento de animações como *Neon Genesis Evangelion* e *Ghost in the Shell*, pode-se afirmar com segurança, foi em parte o resultado de mudanças profundas e conturbadas no cenário econômico, político, tecnológico e social ocorridas em todo mundo, sobretudo, depois da dissolução da União Soviética, em 1991. Mudanças que já estavam paulatinamente em ação desde o começo do século XX, com a proliferação do capitalismo e os avanços tecnológicos de comunicação e no campo das armas nucleares.

Será nosso trabalho, nos próximos capítulos, avaliar como essas mudanças estão presentes nas narrativas das duas produções japonesas eleitas para objeto de estudo, como elas se serviram das transformações dos gêneros e subgêneros da FC que estudamos até o momento, e como ambas foram afetadas pelas mudanças tecnológicas e pelo surgimento de novas narrativas no âmbito da própria animação japonesa.

⁹⁵ Fonte: CLUTE, John. *Science Fiction, An Illustrated Encyclopedia*. Dorling Kindersley, Londres, 1995.

Capítulo 3

CRISE, IDENTIDADE E UTOPIA

Com o término da Segunda Guerra Mundial, o Japão passou por um exponencial crescimento econômico e urbano, que trouxe mudanças drásticas na sociedade e no comportamento do cidadão. Essas mudanças foram amparadas por significativos desenvolvimentos tecnológicos na área da robótica, das computações, da indústria automobilística, dos eletroeletrônicos e dos farmacológicos. E ocorreram simultaneamente a um período de mudanças na sociedade mundial, culminando com a queda do Muro de Berlim, em 1989, e a dissolução da União Soviética, em 1991.

Essas mudanças, que serão discutidas no decorrer deste capítulo, marcaram profundamente as narrativas das duas animações japonesas estudadas neste trabalho: o seriado *Neon Genesis Evangelion* e o longa-metragem *Ghost in the Shell*. Neste capítulo, serão analisadas as mudanças do período em que as duas animações foram produzidas e lançadas originalmente. O olhar recai, nessa análise, sobre a narrativa de *Neon Genesis Evangelion*, com foco no protagonista Shinji Ikari e o plano de Instrumentalidade Humana da organização Seele. Busca-se compreender como Shinji Ikari reflete as crises de identidade do período pós-Guerra Fria e suas relações com a utopia.

3.1 CONSTRUÇÃO E CRISE DE IDENTIDADES NO SÉCULO XXI

Os elementos presentes na construção da identidade são complexos, e construir uma identidade própria é um processo longo, elaborado, reflexivo e auto-reflexivo, que não pode ser compreendido em um único capítulo. No entanto, algumas noções básicas são importantes para as discussões realizadas adiante. Uma definição simples e compacta

pode ser encontrada no *Dicionário de Estudos Midiáticos*, editado por Nicholas Abercrombie e Brian Longhurst, que servirá como ponto de partida:

[Identidade é] o sentido de si e o processo de definição desse sentido. Numerosas disciplinas e pensadores procuraram explicar como nossas identidades são constituídas, por meio de uma variedade de processos psicológicos, culturais e sociais. É constantemente discutido que a identidade é algo que está sujeito a mudanças históricas. Por exemplo, a ideia de que cada um de nós tem nossa própria identidade individual é um produto do desenvolvimento das sociedades modernas, que se centralizaram ao redor da ideia do indivíduo (ABERCROMBIE e LONGHURST, 2007:177)⁹⁶.

Alguns autores trabalham com o conceito de identidade por meio de oposições binárias. Ou seja, para essa visão, na construção de uma identidade é importante definir o que é o que dela faz parte e o que não faz. Por exemplo, para Stuart Hall (2000:106): “A identificação (...) envolve um trabalho discursivo, o fechamento e a marcação de fronteiras simbólicas e a produção de ‘efeitos de fronteiras’. Para consolidar o processo, ela requer aquilo que é deixado de fora – o exterior que a constitui” (HALL, 2000:106).

Kathryn Woodward corrobora essa afirmação, explicando que o processo de construção de uma identidade é tanto simbólico quanto social (WOODWARD, 2000:10). Páginas adiante, ela complementa:

Ao analisar como as identidades são construídas, sugeri que elas são formadas relativamente a outras identidades, relativamente ao “forasteiro” ou ao “outro”, isto é, relativamente ao que não é. Essa construção aparece mais comumente sob a forma de oposições binárias (WOODWARD, 2000:49).

Luís Mauro Sá Martino explica que a identidade é construída por meio de um complexo sistema de comunicação. Como um “texto”, criado pela cultura de cada pessoa. “Essa cultura permite-lhe construir uma identidade, isto é, montar uma mensagem dizendo ‘este sou eu’ para as outras pessoas” (MARTINO, 2010:5).

Uma grande variedade de elementos é empregada no desenvolvimento desse “texto”: a imagem que nós criamos para as outras pessoas, as roupas, o cabelo etc.; os livros e filmes que lemos e assistimos, nossas filiações políticas, os times de futebol para

⁹⁶ Nota: Todas as traduções são do autor do trabalho. No original: “(...) the sense of self and the process of definition of that sense. Numerous disciplines and thinkers have sought to explain how our identities are constituted through a range of psychological, cultural and social processes. It is often argued that identity is something that is subject to historical change. For example, the idea that we each have our own individual identity is a product of the development of modern societies, which have been centrally based around the idea of the individual”.

os quais torcemos, nossa religião e contexto social geográfico, econômico e histórico. O texto é interpretado pelas outras pessoas, estabelecendo relações de identidade, por meio da leitura dos signos utilizados em sua construção. Ou seja, em grande parte, a construção de sua própria identidade se dá pela maneira como as outras pessoas a identificam.

Identities são construções constantemente modificadas, criadas por longos e complexos processos. Martino afirma que “[as] fronteiras da identidade estão em permanente mudança, às vezes de tal maneira complexas que nem sempre são vistas como ‘mudanças’ – a consciência de si mesmo não é fácil de ser alcançada. De acordo com alguns pensadores, é impossível” (MARTINO, 2010:37).

Com o avançar dos anos, mudanças sociais, econômicas e tecnológicas paradigmáticas passaram a influenciar profundamente a construção da identidade de um indivíduo. Que mudanças foram essas e como elas afetaram as identidades individuais e sociais, criando, o que alguns autores chamam de “crise de identidade”?

Hall afirma que a construção da identidade do indivíduo contemporâneo passou por três importantes estágios durante a Modernidade. Primeiramente, há o nascimento do que ele chama de “Sujeito do Iluminismo”. Esse indivíduo era baseado na concepção de um sujeito centrado, dotado de razão e cuja existência permanecia essencialmente a mesma no decorrer de sua vida. “O centro essencial do eu era a identidade de uma pessoa” (HALL, 2006:2). Isso representa uma drástica ruptura histórica com a sociedade feudal, inaugurando um novo modelo cultural, econômico e social, com base na adoção do capitalismo e da crença inabalável no uso da razão em detrimento da religião e da espiritualidade (SOUSA, 2003). Esse indivíduo dotado de identidade “(...) centrada na imagem do Homem racional, científico, libertado do dogma e da intolerância, e diante do qual se estendia a totalidade da história humana, para ser compreendida e dominada”, seria capaz de almejar sua própria emancipação e liberdade.

O segundo estágio da identidade do indivíduo descrito por Hall é o que ele chama de “Sujeito Sociológico”. Este seria um estágio mais avançado da relação entre o “Eu” e a sociedade durante o Iluminismo. Sua existência torna-se evidente por meio de suas interações sociais:

[Diante da] crescente complexidade do mundo moderno e a consciência de que este núcleo interior do sujeito não era autônomo e autossuficiente, mas era formado na relação com “outras pessoas

importantes para ele”, que mediavam para o sujeito os valores, sentidos e símbolos (...) dos mundos que ele/ela habitava (HALL, 2006:2).

Ou seja, a “essência interior”, ou o que Hall chama de “o Eu real”, ainda existe, mas é constantemente modificada em um contínuo diálogo “com os mundos culturais ‘exteriores’ e as identidades que esses mundos oferecem” (HALL, 2006:2).

No entanto, mudanças políticas, econômicas e tecnológicas de um futuro globalizado fragmentaram essas identidades únicas, centradas e imutáveis do indivíduo moderno. É o que autores como Hall, Woodward e Bauman definem como a “crise de identidade pós-moderna”. Esse seria o terceiro e atual estágio da construção da identidade de um indivíduo, conforme proposto por Hall.

Essa desestabilização da identidade única e centralizada, afirma Woodward (2000:22), ajuda a analisar a desestabilização social e política causada pela dissolução da União Soviética, em 1991, uma vez que não existem mais dois pontos distintos e globais de identificação política. Para Hall (2006:4), a

(...) sociedade não é como os sociólogos pensaram infinitas vezes, um todo unificado e bem delimitado, uma totalidade, produzindo-se através de mudanças evolucionárias a partir de si mesma, como o desenvolvimento de uma flor a partir de seu bulbo. Ela está constantemente sendo “descentrada” ou deslocada por forças fora de si mesma.

Se, durante o período compreendido pela Modernidade, as identidades eram fixas e imutáveis, atualmente, no período chamado de Modernidade Tardia ou Pós-modernidade, “no admirável mundo novo das oportunidades fugazes e das seguranças frágeis, as identidades ao estilo antigo, rígidas e inegociáveis, simplesmente não funcionam” (BAUMAN, 2004:33). Elas se tornaram fluidas, líquidas, mutáveis e até mesmo contraditórias.

“A complexidade da vida moderna exige que assumamos diferentes identidades, mas essas identidades podem estar em conflito. Podemos viver, em nossas vidas pessoais, tensões entre nossas diferentes identidades” (WOODWARD, 2000:31-32), uma vez que os desejos e anseios de uma determinada identidade podem entrar em conflito com os desejos ou anseios de outra, dentro de um mesmo indivíduo. “Em nosso mundo fluido, comprometer-se com uma única identidade para toda a vida, ou até menos do que a vida toda, mas por um longo tempo à frente, é um negócio arriscado” (BAUMAN, 2004:96).

A derrubada do Muro de Berlim, no dia 9 de novembro de 1989, simbolizou o colapso do bloco comunista no Leste Europeu, conseqüentemente, trazendo à tona novas vozes e novas identidades que buscavam afirmação e reafirmação de identidades outrora supostamente perdidas em dois movimentos distintos (WOODWARD, 2000:22). Refletindo esse novo estado de coisas, a FC pós-modernista foi marcada pelo advento de novos subgêneros literários, como o *cyberpunk* que surgiu na década de 1980 e que explora conceitos de hiper-realidade, realidade virtual e hiper-capitalismo, enquanto, paralelamente, observou-se o avanço de novas visões sociais contemporâneas dentro da FC, como, por exemplo, da FC feminista, na década de 1970.

3.2 O JAPÃO URBANO E NEOLIBERAL

Outra característica importante do que alguns autores chamam de Pós-Modernidade (como, por exemplo, Terry Eagleton e Fredric Jameson), para a discussão deste capítulo foi a introdução do modelo econômico neoliberal no Japão depois da Segunda Guerra Mundial. Responsável por mudanças profundas na tecnologia, urbanização e cultura japonesas, esse fator também contribuiu para uma grave crise de identidade do cidadão japonês.

O Japão é um país tradicionalmente guerreiro, com rígidas normas de conduta social, política e econômica. E foi assim por muitos anos. A figura do samurai, por exemplo, é inerente à cultura japonesa e constitui parte de sua identidade. Ao longo de sua história, o país passou por inúmeras guerras. Derrotou a Rússia em 1905, mas não conseguiu repetir o feito na Segunda Guerra Mundial, e os dois bombardeios atômicos de Hiroshima e Nagasaki, em 1945, além da rendição incondicional aos Estados Unidos e aos Aliados, romperam com sua tradição belicista (DE MASI, 2014:77). Esse rompimento representou um duro golpe na identidade nacional do pequeno país asiático.

As forças militares de autodefesa japonesa, as JSDF (Japan Self Defence Forces) hoje são encarregadas somente de ações de pacificação e de autodefesa. Recentemente, com o aumento das tensões entre o Leste Asiático (Japão, Coreia do Sul e China) e a Coreia do Norte, o papel da JSDF na sociedade japonesa tem sido alvo de debates. Esse questionamento foi foco da memorável animação do gênero *mecha* dirigida por Mamoru Oshii, *Mobile Suit Patlabor 2*, em 1993. Nela, um ex-soldado da ONU, que viu suas tropas serem destruídas em uma missão no Leste Asiático, decide provocar o caos na cidade de Tóquio por meio de ataques pontuais (como na imagem abaixo) e manipulação

cibernética que colocam na berlinda a habilidade do governo japonês de proteger sua população, e também a subserviência do Japão aos interesses dos Estados Unidos, que buscam intervir antes que a situação em Tóquio fuja do controle.

Figura 26



Helicópteros de combate bombardeiam Tóqui em uma das principais sequências de ação de *Patlabor 2*⁹⁷. O filme dirigido por Mamoru Oshii em 1993, criticava as políticas internas e externas do Japão no começo dos anos 1990. Em 1995, Oshii viria a dirigir o longa *Ghost in the Shell*.

O Japão não é um país territorialmente extenso. Setenta por cento de sua área é praticamente inabitável, composta por montanhas. Seus rios são numerosos, porém curtos e rasos, resultantes de sua topografia estreita e montanhosa. O país também é atingido por rigorosos invernos, enquanto, no período compreendido entre os meses de agosto e outubro, é afligido por uma quantidade considerável de tufões. Além desses elementos, o Japão ainda conta com 60 vulcões ativos (mais uma quantidade desconhecida de inativos), marcando a região com terremotos e tsunamis.

Para Sonia Luyten, esse cenário pouco amistoso é responsável por criar uma longa história de pobreza no país (LUYTEN, 2012:11), que também possui mudanças climáticas marcantes e alta densidade populacional. Essa pobreza tornou-se uma característica enraizada no cenário cultural do Japão, com “uma forte tradição de

⁹⁷ Fonte: *Patlabor the Movie 2*, min. 1:16:09. Observação: dois anos depois de seu lançamento, *Patlabor 2* causaria polêmica no Japão após um atentado terrorista no metrô de Tóquio, em que foi despejado gás-sarin causando a morte de 12 pessoas. No longa-metragem de Mamoru Oshii, um dirigível despeja gás sobre a cidade de Tóquio, causando intenso pânico entre a população e as forças armadas. No filme, entretanto, o gás usado era inofensivo. Fonte: < <http://www.imdb.com/title/tt0124770/trivia?item=tr1313876> >. Acesso em: 21/07/2016.

austeridade oposta à ostentação, sempre vista como uma virtude já que não podia ser evitada, num país que é basicamente pobre” (idem, 2012:11).

A industrialização do país se deu a partir de 1868 quando o imperador Mutushito adotou como base econômica o liberalismo. Em três décadas, o Japão já era a nação mais aberta e desenvolvida de toda a Ásia. No entanto, desde esse momento, estabeleceu-se um conflito entre esse processo e a tradição austera e disciplinada dos samurais, cuja necessidade tornou-se dispensável para o imperador japonês: a espada samurai foi logo substituída pela arma de fogo, e o aspecto de imobilidade da tradição deu lugar ao avanço científico e tecnológico.

Entre 1860 e 1930, o Japão obteve significativos progressos em sua malha ferroviária e na expansão de sua frota marítima. A derrota na Segunda Guerra Mundial para os Estados Unidos e os Aliados, em 1945, marcada também pelas detonações atômicas de Hiroshima e Nagasaki, mergulharam a nação em uma grande miséria. No entanto, a derrota foi sucedida por um crescimento vertiginoso na economia japonesa, amparado pelos setores automobilísticos (Honda, Toyota), eletrônica de consumo (Sony, Panasonic, Toshiba, Sharp), instrumentos musicais e entretenimento (Sega, Nintendo, Konami, Yamaha).

Depois da Segunda Guerra Mundial, o PIB cresceu 10 pontos na década de 1960, 5 pontos na década de 1970 e 4 pontos na década de 1980. Em seguida, houve a explosão da bolha especulativa, surgimento de escândalos políticos e irregularidades financeiras, as contas públicas revelaram rombos inesperados e a maré de prosperidade recuou (DE MASI, 2014:76).

Todo esse desenvolvimento econômico e tecnológico carregou consigo um agressivo processo de expansão urbana que, por si só, trouxe graves consequências para o cidadão japonês. É o que afirma Redmond (2004:130):

Um dos mais significativos desses traumas foi a épica transformação do Japão de uma sociedade predominantemente agrária para uma industrial. A Grã-Bretanha levou mais de um século para se tornar uma sociedade urbana e os Estados Unidos e Europa Ocidental realizaram a mesma façanha em cerca de setenta anos; o Japão o fez em menos de trinta anos (1945-1975). Esse incrível feito veio com o preço de um enorme deslocamento cultural, conflito intergeracional e *stress*

psicológico, já que o japonês comum teve que lidar não só com uma ou duas, mas várias revoluções culturais, de uma só vez⁹⁸.

O ano de 1995, data de lançamento das animações *Neon Genesis Evangelion* e *Ghost in the Shell*, foi um período conturbado na história do Japão. Dois eventos, como já adiantado páginas antes neste trabalho, logo na primeira metade do ano, marcaram de forma negativa a vida do cidadão. O primeiro foi o terremoto de Hanshin, próximo à cidade de Kobe, no dia 17 de janeiro. Seu epicentro foi a 16 km de profundidade e causou a morte de 6.434 pessoas, deixando mais de 300 mil desabrigadas. Foi, até então, o maior terremoto da história do Japão desde o de Kantō, em 1923⁹⁹.

Dois meses depois, no dia 20 de março, um grupo terrorista dispersou gás sarin em diversas linhas do metrô de Tóquio, matando 12 pessoas e ferindo mais de mil. Na época, foi o ataque mais severo a ser sofrido pelo Japão desde a Segunda Guerra Mundial. Este fato, juntamente com o terremoto de Hanshin, abalou consideravelmente a confiança do cidadão japonês, que já enfrentava escândalos políticos e o princípio de um período de estagnação econômica. Laura Monteiro Plata em *The Crisis of Self on Evangelion*, contribui para um entendimento mais amplo do personagem Shinji, ao discutir temas como as crises políticas e econômicas no Japão em 1995, como elas afetaram o cidadão Japonês e como esses fatores são representados no personagem Shinji Ikari:

O rompimento da bolha [1985-92], a constante corrupção política e instabilidade política, as tensões comerciais com os Estados Unidos (...) criaram desconfiança na população e apatia com relação à política, o que levou a uma queda significativa no número de votantes (PLATA, 2014)¹⁰⁰.

Dessa maneira, Shinji pode ser visto como tanto como a personificação das tristezas internalizadas por Hideaki Anno (que durante o processo de produção do seriado passou por uma depressão – o que veremos mais adiante na Crise de Identidade de Shinji Ikari), como do cidadão japonês, frente as mudanças sócio-econômicas que aconteciam

⁹⁸ No original: “One of the most significant of these traumas is Japan’s epic transformation from a predominantly agrarian society to an urbanized and industrial one. Britain took more than a century to become an urban society, and the United States and Western Europe accomplished the same feat in about seventy years; Japan did so in less than thirty years (1945-1975). This tremendous achievement came at the price of enormous cultural dislocation, intergenerational conflict, and psychological stress, as ordinary Japanese had to cope with no just one or two but several cultural revolutions, all at once”.

⁹⁹ O terremoto da Kantō foi responsável pela morte de mais de 100 mil pessoas em 1923. Uma representação dele encontra-se na animação de Hayao Miyazaki “Vidas ao Vento” de 2014. Fonte: < http://en.wikipedia.org/wiki/Great_Hanshin_earthquake >. Acesso em: 15/04/2015

¹⁰⁰ No original: “The burst of the bubble, the constant political corruption, the political instability, the trade tensions with the United States (...) created distrust in the population and apathy towards politics which led to a significant decline in voter turnout”.

naquele período. (PLATA, 2014)¹⁰¹ demonstra como o estouro da bolha especulativa, a corrupção política, o terremoto e os atentados terroristas “criaram desconfiança na população e apatia com relação à política, o que levou a uma queda significativa no número de votantes”.

Isso é representado, no seriado, pela ausência de figuras do Estado japonês capazes de controlar a situação – normalmente – comandada pelas organizações Nerv e Seele. Estas possuem planos próprios, que não necessariamente coincidem com as necessidades da população. É comum, inclusive, que os personagens, civis ou militares, tenham a sensação de que a verdade está sendo escondida deles.

Esses fatores fizeram sua presença ser sentida nas duas animações que são objeto de estudo deste trabalho, principalmente em *Neon Genesis Evangelion* e, particularmente, na figura de seu personagem central, Shinji Ikari.

3.3 A CRISE DE IDENTIDADE DE SHINJI IKARI

Como pudemos observar, mudanças no panorama político mundial, o desenvolvimento de novas tecnologias e a consolidação do capitalismo neoliberal no Oriente causaram transformações na vida do cidadão japonês. Essas transformações, marcadas pelo surgimento de novas incertezas, são perceptíveis nas narrativas de *Neon Genesis Evangelion* e *Ghost in the Shell*, principalmente na construção de seus protagonistas, Shinji Ikari e Motoko Kusanagi.

Motoko teve sua identidade afetada pela constante penetração de tecnologias em seu próprio corpo, que motivaram questionamentos sobre a natureza de sua humanidade, como veremos no próximo capítulo. Já Shinji Ikari foi consideravelmente afetado pelas transformações sociais, políticas e geográficas ocorridas ao seu redor, causadoras da fragmentação de sua estrutura familiar. Esta, conseqüentemente, foi responsável pelas sensações de abandono e incerteza sofridas por ele.

É comum que vários estudos sobre a personalidade de Shinji Ikari, realizados por autores como Mike Crandol, Dennis Redmond e Danni Cavallaro, levem em consideração todos esses aspectos e identifiquem Shinji não só como personificação de seu idealizador,

¹⁰¹ No original: “The burst of the bubble, the constant political corruption, the political instability, the trade tensions with the United States (...) created distrust in the population and apathy towards politics which led to a significant decline in voter turnout”.

Hideaki Anno, mas como personificação dos anseios e angústias do próprio cidadão japonês no período de lançamento do seriado.

Shinji é filho de Gendo Ikari, líder da organização internacional secreta Nerv (a palavra alemã para “nervo”). Depois da morte da mãe em um experimento científico com um robô gigante quando ele era pequeno, Shinji foi deixado pelo pai aos cuidados de um tutor até os 14 anos de idade, quando foi chamado por Gendo para pilotar o recém-completado Eva – um robô gigante que só pode ser tripulado por crianças de 14 anos, desenvolvido para lutar contra imensas alienígenas, os “Anjos”, que atacam a humanidade.

O abandono por parte do pai é a característica mais marcante da vida de Shinji, constituindo-se no trauma que permeia toda a narrativa de 26 episódios do seriado. E representa também um afastamento em relação às características tradicionais do herói japonês, de acordo com Mike Crandol. Além de se sentir abandonado, Shinji é um adolescente comum, desprovido de qualidades sobre-humanas como inteligência e habilidades físicas acima da média:

Shinji é um afastamento dos heróis mais idealistas comuns em animações *mecha* (ou ficção de aventura em geral, na verdade). Heróis de aventura costumam representar as aspirações da audiência: eles são as pessoas que nós gostaríamos de ver. Shinji, ao contrário, é representativo das realizações da audiência: suas falhas são as que nós reconhecemos em nós mesmos (CRANDOL, 2002)¹⁰².

Consequentemente, Shinji torna-se um personagem interessante de ser analisado. Suas diferenças em relação ao estereótipo do herói comum do gênero FC dentro do mercado de animações japonesas proporcionam-lhe nuances e facetas que dificilmente seriam encontradas em outras animações do circuito *mainstream* no Japão. Sua vulnerabilidade é ponto de partida para nossa discussão (como ilustrado na figura 27, na página seguinte).

Shinji é um personagem que constantemente se recusa a participar de sua jornada. O mitólogo estadunidense Joseph Campbell, em seus amplos estudos sobre a produção mítica dos cinco continentes, levantou a hipótese de que existe uma base comum (que ele

¹⁰² No original: “Shinji is a departure from the more idealistic heroes commonplace in *mecha* anime (or adventure fiction in general, for that matter). Adventure heroes customarily represent the audiences' aspirations: they are people we'd like to be. Shinji, conversely, is representative of the audiences' realizations: his flaws we recognize in ourselves”.

chamou de “monomito”) a essas narrativas, não importando a época histórica, a cultura ou a região geográfica. Campbell divide a “Jornada do Herói” em vários estágios, que podem ser resumidos em três segmentos principais: a Separação, a Iniciação e o Retorno (CAMPBELL, 1949).

Figura 27



Após a morte de Misato Katsuragi em *The End of Evangelion*, Shinji desce de elevador até o Eva Unidade 01 em meio a uma de suas muitas crises¹⁰³.

Os primeiros passos da Jornada do Herói são a travessia do Mundo Comum para o Mundo Especial ou Sobrenatural, o Chamado à Aventura e a Recusa a esse chamado. Shinji é um personagem que constantemente se recusa a participar da aventura no decorrer do seriado. Isso se torna evidente desde o primeiro episódio, mantendo-se como um padrão nos episódios seguintes. No primeiro capítulo de *Neon Genesis Evangelion*, Shinji é chamado pela oficial comandante Misato Katsuragi e tirado do mundo comum, onde vive sob a tutela de um mentor, e levado ao mundo sobrenatural, onde deve pilotar o robô gigante Evangelion e salvar a humanidade da destruição. Vejamos como Campbell interpreta essa passagem em sua apresentação da Jornada do Herói:

O primeiro passo, a separação, ou afastamento, consiste numa radical transferência da ênfase do mundo externo para o mundo interno, do macrocosmo para o microcosmo, do desespero da terra devastada para a paz do reino sempiterno que está dentro de nós. Mas esse reino, como nos ensina a psicanálise, é precisamente o inconsciente infantil. Este é o reino no qual penetramos durante o sono (CAMPBELL, 1949:27).

A narrativa de *Neon Genesis Evangelion* trabalha com padrões repetidos em seus episódios. Cada capítulo apresenta uma narrativa completa, normalmente com começo,

¹⁰³ Fonte: *The End of Evangelion*, ep. 25, min. 33:52.

meio e fim, na qual os estágios da Jornada do Herói são representados. Em alguns casos, a narrativa ultrapassa um único episódio, sendo desenvolvida em episódios posteriores, embora isso seja algo raro. Ou seja, os estágios aparecem várias vezes no decorrer da série e cumprem um papel importante no desenvolvimento do personagem.

Shinji eventualmente decide pilotar o Evangelion, mas apenas por coerção, quando seu pai arma um teatro, colocando a gravemente ferida Rei Ayanami no comando do robô gigante até que Shinji intervenha e lute contra o gigante alienígena. No entanto, Shinji não o faz de livre e espontânea vontade, e, sim, porque recebeu uma ordem – o que gera diversos conflitos com sua oficial comandante, Misato.

Os mitos e contos de fadas de todo o mundo deixam claro que a recusa é essencialmente uma recusa a renunciar àquilo que a pessoa considera interesse próprio. O futuro não é encarado em termos de uma série incessante de mortes e nascimentos, e sim em termos da obtenção e proteção do atual sistema de ideias, virtudes, objetivos e vantagens (CAMPBELL, 1949:67).

A constante recusa de Shinji ao chamado e a falta de fé em suas habilidades podem ser vistos como manifestação dos dilemas e questionamentos do cineasta idealizador do seriado, Hideaki Anno, e do cidadão japonês naquele período. Anno, na época da produção de Evangelion, estava se recuperando de uma depressão que o tirou do mercado por vários meses, o que leva o repórter James Gates a compará-lo ao cineasta dinamarquês Lars Von Trier:

A reputação de Anno como um terrível polarizador de seu ofício cria paralelos com outro artista que nada contra a maré: Lars Von Trier. Eles trabalham em meios diferentes, mas ambos os diretores enfrentaram problemas de saúde mental durante os anos e ambos fizeram trabalhos que cativaram, dividiram e enfureceram audiências em igual medida (GATES, 2014)¹⁰⁴.

Como uma manifestação de seu criador, Shinji é um personagem em constante crise, procurando estabelecer algum tipo de identidade firme e coesa num contexto em que as identidades são fluidas e descentralizadas. Ele busca estabelecer uma identidade como piloto de Evangelion nos episódios iniciais do seriado, porém isso é algo que só funciona por um tempo. Logo, ser apenas um piloto de Eva não é o bastante.

¹⁰⁴ No original: “Anno’s status as a polarising enfant terrible of his craft draws parallels with another artistic contrarian: Lars Von Trier. They work in different mediums but both directors have battled with mental health issues over the years and both have made works that have captivated, divided and infuriated audiences in equal measure”.

Em busca de um possível relacionamento, Shinji tenta se aproximar de Rei Ayanami. Trata-se, no caso, de Rei, de uma personagem ainda mais complexa e enigmática, que lhe causa uma estranha atração, enquanto ele simultaneamente inveja o relacionamento que a jovem tem com Gendo Ikari: aproximar-se dela talvez significa se aproximar de seu pai. Novamente, isso não é o bastante, mas a chegada de outro piloto, Asuka Langley Soryu, coloca-o frente a frente com uma personalidade desafiadora, que o força a buscar seus limites como piloto, o que chama a atenção de seus oficiais superiores e de Gendo Ikari. No entanto, os constantes afastamentos de Asuka levam ao comprometimento da relação entre os dois, ao ponto de, no final da série, Asuka estar tão emocionalmente perturbada, que se torna incapaz de pilotar o Evangelion. Quanto a Shinji e seu pai, o relacionamento entre os dois parece estar melhorando, até que Gendo pede a seu filho que mate seu melhor amigo, quando um Eva é infectado por um Anjo com forma de fungo, no episódio 17.

Uma característica interessante do desenvolvimento de Shinji é a maneira como os responsáveis construíram sua personalidade na primeira metade do episódio, fazendo-o se relacionar com seus colegas, seus oficiais superiores e seu pai, de forma que ele se torne quase feliz, para então desconstruí-la na segunda metade, em um processo explicado do seguinte modo por Mike Crandol:

Abandonado ainda criança por um pai aparentemente indiferente, Shinji acredita ser indigno de amor e aceitação, o que dá origem a uma total falta de confiança em si mesmo e nas outras pessoas. A primeira metade de *Evangelion* o vê construir a confiança em suas próprias habilidades (por meio da pilotagem do Eva) e desenvolver amizades, pela primeira vez, com seus colegas de escola e de trabalho. Tudo isso é destruído no segundo e terceiro atos de *Evangelion*, quando, através de uma série infeliz de acontecimentos, Shinji mergulha em um estado ainda mais desanimador do que o em que ele começou (CRANDOL, 2002)¹⁰⁵.

Shinji não é o único personagem a se sentir descentralizado, destacado ou isolado do restante da sociedade em *Neon Genesis Evangelion*. Essa, aliás, parece ser a norma de todos os personagens do seriado, que, de algum modo parecem se sentir sozinhos e abandonados. Cada um escolhe uma maneira diferente de lidar com a situação: Asuka

¹⁰⁵ No original: “Abandoned as a young child by his seemingly uncaring father, Shinji believes himself unworthy of love and acceptance, which gives rise to a total lack of trust in himself and in others. The first half of *Evangelion* sees him build confidence in his own abilities (through piloting the Eva) and develop friendships for the first time with his classmates and coworkers. This is all destroyed in *Evangelion*’s second and third acts, when through an unfortunate series of events Shinji plunges into an even more despondent state than which he began”.

esconde o trauma do suicídio de sua mãe, quando ela era pequena, atrás de uma fachada arrogante, independente e pugnaz. Rei esconde o fato de não ser um humano de verdade, mas sim um clone da mãe de Shinji, por meio da indiferença e da inexpressividade, de forma que suas verdadeiras emoções não possam ser lidas por outras pessoas – ou, às vezes, nem por si mesma. Misato lida com a morte de seu pai durante o Segundo Impacto recorrendo à bebida, ao sarcasmo e à negação. Ainda assim, ela não consegue manter um relacionamento estável com Kaji, o homem que foi seu namorado quando ela era mais jovem e por quem sempre foi apaixonada.

Gendo Ikari, talvez o personagem mais ambivalente do seriado, assume o papel de principal antagonista – e de contraponto ao herói, logo nos primeiros episódios. No entanto, a medida em que o seriado avança, descobrimos que as motivações para suas atitudes são tentativas de reviver sua falecida esposa, cuja morte ainda o assombra, impedindo-o de estabelecer uma conexão emocional com seu filho.

E, por fim, há a organização Seele, que promove em segredo um plano chamado Projeto de Instrumentalidade Humana: esse plano visa fundir todas as consciências da humanidade em uma única entidade onisciente, afastada da condição humana e, portanto, da tristeza, da solidão e da incerteza.

Ao contrário das outras séries [do gênero *mecha*], [*Evangelion*] mergulha desapaixonadamente nas personalidades distorcidas dos personagens, em que o medo do abandono ou da traição (...) e um não menos onipresente sentimento de desconexão com o mundo (...) ameaçam paralisá-los além de qualquer ajuda (CAVALLARO, 2009:61)¹⁰⁶.

Mais do que a fusão de elementos de FC com elementos estéticos e narrativos de caráter e origem religiosa – assunto do quinto capítulo –, as sequências de ação ou a fragmentada narrativa ao estilo *noir* – outro aspecto que veremos mais profundamente no decorrer do trabalho, no quinto e último capítulo –, talvez a característica mais inquietante de *Neon Genesis Evangelion* seja exatamente a maneira como essa produção lida com seus personagens. Como exorciza – ou explora – questionamentos acerca das mudanças que ocorreram no Japão e no mundo, e como eles afetaram a população do país e como elas representam questões universais.

¹⁰⁶ No original: “Unlike other series, however, it delves dispassionately into the characters’ twisted personalities, as the fear of abandonment and betrayal (...) and a no less ubiquitous sense of disconnectedness from their world persistently threaten to parlay them beyond remedy”.

3.4 TRAÇOS DE ÉDIPO O DE ANTI-EDIPO

É necessário observar que, no decorrer deste capítulo, dois elementos importantes se destacam: primeiro, que as identidades, conceitualmente falando, são construídas por meio de oposições binárias – ou seja, identificando o que faz parte de uma identidade e o que não faz –, e, segundo, que o relacionamento de Shinji com seu pai cumpre um papel essencial no desenvolvimento do herói de *Neon Genesis Evangelion*. Agora veremos como se dá esse relacionamento e como ele ajuda na discussão da crise de identidade de Shinji.

Hall (2000:100) explica que as “identidades podem funcionar, ao longo de toda a sua história, como pontos de identificação e apego apenas por causa de sua capacidade para excluir, para deixar de fora, para transformar o diferente em ‘exterior’, em abjeto”. Não há personagem em *Evangelion* que seja mais oposto, e mais parecido, a Shinji do que seu pai, Gendo Ikari. Sua conturbada relação com o progenitor vem desde a morte da mãe de Shinji, fazendo com que Gendo o abandonasse – deixando-o aos cuidados de um tutor. Esse abandono e a fragmentação da estrutura familiar fazem com que Shinji seja um personagem com dificuldades de se relacionar com outras pessoas, constantemente com medo de rejeição e de futuros abandonos.

Contudo, descobrimos no decorrer da série que a alma da mãe de Shinji habita o interior do Evangelion Unidade 01, pilotado por ele. Quando essa informação se torna disponível tanto para Shinji quanto para seu pai, ela explica a sequência de ações que Gendo executa nos episódios seguintes, para garantir que sua esposa retorne. Essa conduta pode ser vista como uma inabilidade de Gendo lidar com a morte da esposa, fazendo com que Shinji se transforme numa constante lembrança da família que o pai não pôde ter.

Gendo Ikari pode ser interpretado tanto como pai simbólico quanto imaginário. Simbolicamente, em *Evangelion*, ele pode ser considerado a figura que representa um “Ogro” ou um “Monstro” (no esquema da Jornada do Herói proposto por Campbell), também sendo identificado como um conjunto de adversidades pelas quais o herói precisa passar para que consiga alcançar seu objetivo. Para Jean Chevalier e Alain Gheerbrant, editores do *Dicionário de Símbolos*, o pai é “o símbolo da geração, da posse, da dominação do valor. Nesse sentido, ele é uma figura inibidora; castradora, nos termos da psicanálise” (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2012:878). Mas ele também é o “Rei”, o

indivíduo que ocupa a torre mais alta do castelo, aquele que deve ser eventualmente destronado pelo seu filho, para que este ocupe seu lugar no futuro. Gendo, no seriado, parece ocupar a posição de um monarca em seu trono, que fica no topo da sala de operações da Nerv, de onde ele comanda as missões de Shinji, Rei e Asuka.

A figura do pai simbólico é muito importante na construção da identidade de um indivíduo, especialmente enquanto ele ainda é criança. A identificação do indivíduo começa “quando o infante se dá conta de que é separado da mãe (...). A criança reconhece sua imagem refletida, identifica-se com ela e torna-se consciente de que é um ser separado de sua mãe” (WOODWARD, 2000:63).

No livro *O Herói de Mil Faces*, no qual Joseph Campbell estabelece os estágios da Jornada do Herói (ou a jornada do herói *simbólico*), o autor explica:

Os seres humanos nascem cedo demais; quando o fazem, estão inacabados e ainda não estão preparados para o mundo. Em consequência, toda a defesa de que têm contra um universo de perigos é a mãe, sob cuja proteção ocorre um prolongamento do período intrauterino (CAMPBELL, 1949:17).

Se o primeiro estágio de definição de uma identidade começa quando a criança percebe que ela e a mãe não são a mesma pessoa, conseqüentemente, o pai é visto como um inimigo (idem, 1949:17), um indivíduo que priva a criança do conforto e da segurança de sua mãe.

Grande parte do seriado, como temos vindo mostrando, se preocupa em aprofundar os aspectos psicológicos do protagonista Shinji Ikari, tendo como foco o confronto com a figura do pai (Gendo Ikari) e a ausência da figura da mãe (Yui Ikari). Impossível não observar, nessa relação, traços importantes do chamado Complexo de Édipo, sem, no entanto, fechar a análise para outras interpretações possíveis.

Recordando, “Édipo Rei” é uma peça de teatro grego escrita por Sófocles no século V antes de Cristo. O mito conta a história de Laio, rei de Tebas, que, ao consultar o oráculo de Apolo, foi alertado de que “se tiver um filho, será assassinado por ele, e sua mulher [Jocasta] o esposará” (CARPEAUX, 1976:12). “Em vão Laio procura evitar que Jocasta conceba um ser condenado ao parricídio e ao incesto. Quando isso acontece, imediatamente decide: a criança será morta tão logo nasça” (idem, 1976:13).

Quando Édipo nasce, seu pai o entrega para um pastor com ordens de que a criança seja morta. No entanto, o pastor o entrega para um companheiro, que, por sua vez, leva a criança para Pólibo, rei de Corinto.

Pólibo trata a criança como seu filho. Os anos se sucedem tranquilamente e, no futuro, a criança consulta o oráculo, recebendo a mesma mensagem que foi dada ao seu pai. Recebendo a informação de que Pólibo é seu pai adotivo, Édipo foge de Corinto, “para evitar o cumprimento de tão horrível profecia (...) para o caminho oposto ao de Corinto. Para Tebas” (CARPEAUX, 1976:13). Durante a jornada, ele se depara com um grupo de negociantes e seu líder. Ele os mata sem saber que o líder do grupo era Laio, seu pai. Ao chegar em Tebas, livra a cidade da ameaça de uma Esfinige, que atormenta a população, recebendo o trono e casando-se com a rainha Jocasta, sua mãe. Eles tiveram quatro filhos. No entanto, quando descobrem a verdade, Jocasta comete suicídio e Édipo fura os próprios olhos, como punição por não ter reconhecido a própria mãe (FERRARI)¹⁰⁷:

A punição não é o suicídio: é a cegueira e o exílio. É a vida na noite profunda, na purgação contínua de seus crimes; na negação de todo o conforto, de todo devaneio; na lembrança constante da própria culpa, como um açoite fustigando – sem necessidade de intervenção divina (CARPEAUX, 1976:19).

De acordo com Flávio Rangel, “inúmeros estudiosos têm se debruçado sobre esta peça, à procura do verdadeiro motivo que a transformou num prodígio de comunicação” (RANGEL, 1976:100). Para ele, “a mais recente é a teoria freudiana do famoso homem que existe em todos nós, apaixonado pela mãe e odiando o pai” (idem, 1976:100).

Sigmund Freud se inspirou nessa história para formular seus conceitos de desenvolvimento sexual infantil, afirmando existir uma relação tripla entre a mãe, o pai e a criança, e um desejo incestuoso da criança pela mãe e a interferência do pai nessa relação (FERRARI). Dessa forma, o primeiro impulso sexual (no caso, masculino) é dirigido à mãe, enquanto o primeiro impulso agressivo é dirigido ao pai¹⁰⁸.

Shinji parece se encaixar de diversas maneiras no Complexo de Édipo proposto por Freud. Seu pai é visto durante todo o seriado como a figura ameaçadora em sua vida,

¹⁰⁷ Fonte: FERRARI, Juliana Spinelli. “Complexo de Édipo”. Disponível em: < <http://www.brasilecola.com/psicologia/complexo-edipo.htm> >. Data de publicação desconhecida. Acesso em 04/05/2015.

¹⁰⁸ *The Interpretation of Dreams*. Capítulo V.

de quem ele constantemente busca aprovação, sem sucesso. O ponto mais baixo da relação entre os dois se dá no episódio 17, previamente descrito, quando Gendo usa um sistema de controle remoto para operar o Eva Unidade 01 à distância, culminando na destruição de um Anjo que havia infectado outro Evangelion. Shinji, conseqüentemente, se recusa a voltar a pilotar o Eva, e seu pai responde, afirmando que não precisa mais dele e que ele pode ir embora se quiser.

Mas Gendo precisa do garoto, pois o Eva Unidade 01, habitado pela alma da mãe de Shinji, recusa qualquer sistema de controle operacional que não seja do garoto. Dessa forma, quando um novo Anjo ataca Tóquio 3, e nem Asuka nem Rei são capazes de detê-lo, Shinji é compelido a voltar para o campo de batalha, impedindo heroicamente a destruição da Nerv, e quase morrendo no processo. Ele continua a pilotar o Evangelion até o antepenúltimo episódio, mas a relação com seu pai não evolui mais, e seu sentimento de solidão e de incapacidade de se conectar com as pessoas só aumenta até o fim do seriado.

Não obstante, outra interpretação também parece válida. À medida que a narrativa avança, penetrando cada vez mais nas profundezas da mente de Shinji, vamos tendo acesso a novas e importantes características de seu pai. É importante ressaltar que este é um desvio do mito original, e sua aplicação por Freud: em *Neon Genesis Evangelion*, embora Shinji tenha uma visão de seu pai como uma figura castradora e inibidora, um inimigo, na verdade, é ele, e não o pai, quem tem acesso à mãe. No seriado, é o pai quem é privado do amor e da companhia da mãe. Muito nas ações de Gendo Ikari é orientado para o objetivo de ele se unir novamente à esposa amada. No entanto, é Shinji quem tem acesso a ela, em duas ocasiões. Primeiro, quando ele é absorvido pela Unidade 01 no episódio 20 e, depois, no longa-metragem *The End of Evangelion*.

Durante o segundo encontro, Shinji consegue encontrar, finalmente, um pouco de paz em um momento de ternura. Gendo Ikari, por sua vez, é privado de todos esses momentos, o que o paralisa, ao ponto de criar uma grave animosidade com relação ao garoto. O embate entre os dois termina de forma otimista em *Neon Genesis Evangelion*, uma vez que Gendo é uma das pessoas a visitar a mente de Shinji e a auxiliá-lo em sua última jornada. No entanto, no filme *The End of Evangelion*, Gendo, é devorado por um simulacro do Eva Unidade 01, constatando, melancolicamente que ele “merecia aquilo”.

No fim, é possível argumentar que, do ponto de vista de Gendo Ikari, a relação entre pai, mãe e filho, no seriado, funciona quase como uma espécie de anti-Édipo. Na medida em que Shinji é aquele que tem acesso à mãe, Gendo o enxerga como um concorrente, chegando a admitir, no longa-metragem, que ele tinha “medo” do filho.

O problema persistente é que Shinji não consegue entrar em sintonia com seu pai. E se, para o garoto, Gendo é a pessoa mais oposta a ele, a pessoa mais próxima e semelhante a Shinji é o enigmático piloto Kaworu Nagisa, que aparece somente no episódio 24 da série. Os dois têm um breve relacionamento – e fica implícito que esse relacionamento poderia vir a se tornar romântico – até que Shinji descobre que Kaworu é o último Anjo que deve ser enfrentado pela Nerv, o primeiro e único a assumir forma humana.

A destruição de Kaworu pelas mãos de Shinji, no final do episódio 24, deixa Shinji devastado e de coração partido. Ele entra em um estado de depressão maior do que aquele em que se encontrava no começo do seriado, conforme explica Crandol:

Evangelion é sobre estar sozinho, sobre se sentir sozinho, e de chegar à conciliação com a solidão. Mas Shinji não está sozinho ao se sentir sozinho. Os outros personagens principais de *Evangelion* sofrem de exatamente os mesmos medos e incertezas: eles simplesmente lidam com eles de formas diferentes (CRANDOL, 2002)¹⁰⁹.

Mais eis que Hideaki Anno oferece um final alternativo para os dilemas de Shinji. No último episódio de *Neon Genesis Evangelion*, que foi ao ar em 27 de março de 1996 no Japão, todo o palco da série é desconstruído e transformado em uma comédia de situação (*sitcom*). Shinji não é mais um piloto de Evangelion, mas, sim, um estudante comum que é acordado por Asuka toda manhã para ir à escola. Seus pais estão vivos e convivem sem conflitos. Gendo lê o jornal na cozinha e sua esposa se pergunta se um dia Shinji e Asuka estarão juntos como casal. No caminho para a escola, Shinji tromba com Rei Ayanami, uma aluna nova que fica constrangida pelo fato de o garoto ter visto sua calcinha quando ambos caíam na calçada. No colégio, Misato Katsuragi tem seu papel redesenhado como o de uma professora popular entre os garotos e odiada entre as garotas. Uma discussão irrompe quando Ayanami confronta Shinji por ter visto sua roupa íntima, e Misato larga mão de dar aula para observar divertidamente as crianças discutindo.

¹⁰⁹ No original: “Evangelion is about being alone, about feeling alone and coming to terms with loneliness. But Shinji is not alone in feeling alone. Evangelion's other main players suffer from the exact same fears and uncertainties; they just deal with them in different ways”.

Esse final cômico é inesperado e pouco condizente com o tom geral da obra, mas proporciona uma conclusão interessante para o desenvolvimento de Shinji ao longo dos 26 episódios. Para Cavallaro (2009:73), “[se] Shinji pode aceitar *este* mundo, então é sugerido que ele pode se sentir no direito de ocupar *qualquer* mundo disponível ao invés de se esconder ou fugir”¹¹⁰. Ela ainda afirma:

Uma comédia às custas de Shinji, esse final cômico é um comentário sobre o desenvolvimento psicológico do personagem, mas também, não menos significativamente, um comentário acerca dos diferentes níveis de profundidade ou superficialidade que a arte do anime pode optar em desejar. Qualquer tópico, Anno sugere, pode oferecer os materiais brutos para uma tragédia ou uma comédia, ou ainda ambos nas mãos de um artista inspirado (CAVALLARO, 2007:61)¹¹¹.

É importante ressaltar que não parece ser objetivo do seriado (e tampouco deste trabalho) psicanalisar o grupo de protagonistas, principalmente Shinji Ikari. Não há uma tentativa de colocá-lo no divã de Freud. Essa é somente uma das interpretações possíveis para a relação do personagem com seu pai (talvez a mais evidente, mas não necessariamente a única). A grande complexidade de *Evangelion* e de seu aspecto psicológico, reside no campo das possibilidades: nos diferentes caminhos a seguir, e que se apresentam tanto na vida ficcional do protagonista, quanto na narrativa do seriado como um todo.

3.5 CRÍTICA À RACIONALIDADE TÉCNICA EM NEON GENESIS EVANGELION

Tendo-se concluído as considerações acerca das crises de identidade que no século XXI afetaram a vida do cidadão japonês e que se mostraram presentes no desenvolvimento do personagem Shinji Ikari, a segunda parte deste capítulo se ocupará em investigar como essa crise gerou críticas ao Iluminismo no seriado *Neon Genesis Evangelion*.

¹¹⁰ No original: “If Shinji can accept this world, it is suggested, then he can feel entitled to occupy any available world without unrelentingly feeling he has to either hide or run away”.

¹¹¹ No original: “A joke at Shinji’s expense, this comedic finale is an apt commentary on the character’s psychological development but also, no less significantly, on the degrees of depth or superficiality to which the art of anime may opt to aspire. Any topic, Anno here intimates, may offer the raw materials for either a tragedy or a farce or indeed both in the hands of an inspired artist”.

3.5.1 Primeiras Relações com Hiroshima e Nagasaki

Desde o início, a FC moderna teve relações muito estreitas com a tecnologia nuclear. Há autores que acreditam que a FC se tornou verdadeiramente popular – especialmente no cinema – em decorrência do advento da bomba atômica, que apresentou ao mundo uma nova e assustadora possibilidade a respeito do futuro do planeta. Este é o caso da pesquisadora norte-americana Vivian Sobchack, autora do livro *Screening Space: The American Science Fiction Film*, quando ela afirma que, “embora filmes de FC existissem isoladamente em determinadas instâncias antes da Segunda Guerra Mundial, a FC só emergiu como um gênero criticamente reconhecido depois de Hiroshima” (SOBCHACK, 1999:21)¹¹². De modo semelhante, para o escritor Aris Mousoutzanis, a FC mostrou um relacionamento peculiar com a era nuclear, que “(...) em sua maior parte, condena a guerra nuclear, mas que também ganha uma estranha legitimidade com ela. Muitas narrativas de FC repentinamente começaram a parecer mais plausíveis e realistas, e a bomba atômica serviu como ponto de partida de muitos clássicos de FC” (MOUSOUTZANIS, 2009:458)¹¹³.

O Japão, talvez mais do que qualquer outro país do globo, reconhece a ambivalência e as contradições do desenvolvimento tecnológico do século XX, tendo sido bombardeado por dispositivos nucleares duas vezes, nos dias 6 (Hiroshima) e 8 (Nagasaki) de agosto de 1945. Mesmo antes dos ataques nucleares, durante os estágios finais da Segunda Guerra Mundial, mais de 65 por cento das residências de Tóquio (em sua maior parte feitas de madeira) foram destruídas por bombas incendiárias, enquanto Osaka perdeu 57 por cento de seus edifícios e Nagoya, 89 por cento. Em 9 de março de 1945, 2 mil toneladas de bombas incendiárias destruíram cerca de 25,6 quilômetros quadrados de Tóquio e mataram pelo menos 80 mil pessoas. Nos dez dias seguintes, mais mil e quinhentos projéteis, constituindo 9 mil toneladas de explosivos, foram despejados sobre Tóquio, Osaka, Nagoya e Kobe, matando aproximadamente 500 mil civis e deixando 15 milhões de desabrigados (ORBAUGH, 2009:115).

¹¹² No original: “(...) although SF film existed in isolated instances before the World War II, it only emerged as *critically* recognized genre *after* Hiroshima” (grifos do original).

¹¹³ No original: “(...) most of which condemns nuclear war but also gains an awkward legitimacy from it. Many sf narratives suddenly began to appear more plausible and realistic, and the atomic bomb served as a starting point for many sf classics”.

Com a destruição da esquadra naval, e com os bombardeiros norte-americanos e os ataques nucleares que culminaram na rendição incondicional do Japão em 15 de agosto de 1945, não é de se surpreender que tanto da cultura japonesa representada por meio dos mangás e animes trate de possibilidades sombrias do desenvolvimento muitas vezes descontrolado da tecnologia. Muito da cultura dos mangás e animes é uma consequência da ocupação dos Estados Unidos no país¹¹⁴. O término da guerra recompensou os autores e desenhistas de mangás com uma inédita liberdade criativa, inexistente até então sob a pressão de um governo que utilizava os quadrinhos e animações com propósitos propagandistas desde os anos 1930.

Para Sharalyn Orbaugh, um “resultado dessa massiva destruição foi um reservatório de imagens terríveis do que a tecnologia de longo-alcance poderia fazer com o corpo humano”:

Não é surpreendente que muito da cultura japonesa pós-Guerra aborde questões científicas e seus efeitos a longo-prazo. O que é surpreendente, no entanto, é que muito da FC japonesa descreva a tecnologia com nuance e complexidade, ressaltando seus aspectos favoráveis, assim como os perigosos (ORBAUGH, 2009:115)¹¹⁵.

Tanto *Neon Genesis Evangelion* quanto *Ghost in the Shell* corroboram, em suas abordagens, o argumento de Orbaugh, só que de maneiras diferentes. Em *Evangelion*, os imensos robôs, projetados com a mais alta tecnologia, são a arma definitiva na batalha contra os igualmente imensos alienígenas que ameaçam a sobrevivência da raça humana. Porém, são imprevisíveis, assumindo “vontade própria” em diversos momentos do seriado, fugindo ao controle de seus jovens pilotos. Em *Ghost in the Shell*, implantes cibernéticos dão aos seus usuários novas e inimagináveis possibilidades, embora lentamente criem a desumanização de seus personagens principais.

Em seus estágios iniciais de desenvolvimento, a FC japonesa possuía uma visão até mesmo juvenil ou ingênua da tecnologia. Esse é o caso, por exemplo, de *Godzilla*, o gigante lagarto radioativo, produzido na década de 1950, que se tornou um dos primeiros

¹¹⁴ A ocupação dos Estados Unidos no Japão na 2ª Guerra Mundial pelos aliados foi comandada pelo general Douglas MacArthur e durou até 1952. Paul Gravett explica, no livro *Mangá*, que a ocupação norte-americana acabou criando uma ruptura entre os dois países e que essa ruptura levou ao desenvolvimento dos *mangás* e *animes* tal como os conhecemos hoje. Foi por meio da ocupação norte-americana que o Japão conseguiu se enxergar com outros olhos.

¹¹⁵ No original: “One result of this massive destruction was a reservoir of hideous images of what long-range technology could do to the human body. It is not surprising that so much of postwar Japanese culture addresses issues of science and its long-term effects. What is surprising, however, is that so much Japanese sf depicts technology with nuance and complexity, noting its favorable aspects as well as its dangers”.

exponentes dessa nova leva de histórias de ficção japonesas. Essa leva mostrava monstros gigantescos lutando contra as forças armadas japonesas, muitas vezes equipadas com robôs gigantes, de forma muito semelhante a *Neon Genesis Evangelion*. “A ciência ‘ruim’ – os testes nucleares norte-americanos no Pacífico Sul – produziu o Godzilla enviando-o em sua fúria destrutiva, mas somente a ‘boa’ ciência – feita benevolente e pura pelo cientista japonês, poderia derrotá-lo” (ORBAUGH, 2009:117)¹¹⁶.

No entanto, com o passar dos anos, as animações e quadrinhos japoneses de FC se tornaram mais sofisticados, explorando melhor conteúdos de violência, desenvolvimento tecnológico, expansão do capitalismo, erotismo, sexualidade e flexão de gêneros, mostrando uma interessante afinidade com o subgênero *cyberpunk* no final dos anos 1980 e começo dos anos 1990.

3.5.2 Crítica Nuclear e o Fracasso do Projeto Iluminista

Os bombardeios atômicos no Japão, na metade da década de 1940, foram logo sucedidos pelos testes atômicos feitos pelos Estados Unidos e União Soviética nas décadas seguintes. Estes, por sua vez, geraram uma polarização, tanto ideológica quanto militar, que durou do final da década de 1950 até o começo da década de 1990. Juntos, foram responsáveis pelo surgimento de um novo discurso teórico que se espalhou profundamente pelas produções de FC tanto na TV quanto na literatura, tanto no Ocidente quanto no Oriente, problematizando as consequências de um possível embate nuclear entre as duas nações durante a Guerra Fria.

A extinção nuclear representava uma ausência final que constituía o fim da espécie, ao mesmo tempo em que ela apagava a si mesma como evento ao remover todas as testemunhas: a morte, portanto, estava sempre iminente e sempre adiada. A guerra nuclear estava sempre presente, uma vez que as superpotências estavam prontas para lançar seus mísseis no segundo em que o lado oposto lançasse os seus: mas também estava ausente, uma vez que ainda não havia começado (WILLIAMS, 2009:249)¹¹⁷.

¹¹⁶ No original: “Bad’ science – US nuclear testing in the South Pacific – produced Godzilla and sent him on his destructive rampage, but only ‘good’ science – made benevolent and pure by the self-immolation of the Japanese scientist – can defeat him”.

¹¹⁷ No original: “Nuclear extinction represented an ultimate absence which constituted the end of the species while also erasing itself as an event by removing all witnesses; death was thus both imminent and always deferred. Nuclear war was always present since the superpowers were ready to launch their missiles the second the opposing side launched theirs; but it was also absent, since it had not started yet”.

Tal preocupação se tornou um tópico proeminente de discussão dentro da FC em diversos filmes e livros lançados nas décadas de 1950 e 1960, como *O Dia em Que a Terra Parou* (*The Day the Earth Stood Still*, EUA, 1951), de Robert Wise, e *Godzilla* (*Gojira*, JAP, 1954), no cinema, e na literatura com *Um Cântico Para Leibowitz* (1959), de Walter M. Miller Jr., e *Fahrenheit 451* (1953), de Ray Bradbury; e se mantiveram presentes nas décadas seguintes em destaque, até os dias de hoje, com a série de livros juvenis *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins (adaptada para o cinema em 2012), os filmes *Mad Max* (1979, 1981, 1985 e 2015), de George Miller, e o romance vencedor do prêmio Pulitzer de 2007, *A Estrada* (*The Road*, EUA, 2007), de Cormac McCarthy.

Em *O Dia em Que a Terra Parou* (ver imagem abaixo), uma raça alienígena visita o planeta Terra para alertá-lo de que em breve a humanidade se tornará uma superpotência militar, o que já causa preocupação em outros planetas. O protagonista alienígena urge para que os líderes militares encerrem seus programas de desenvolvimento nuclear, antes que medidas extremas venham a ser tomadas por uma elite de policiais robóticos de outros mundos, para impedir que a ameaça nuclear humana se espalhe por toda a galáxia. Em *Godzilla*, constantes experimentos atômicos realizados pelos Estados Unidos criaram uma criatura reptiliana gigantesca e destrutiva, que fica à solta em Tóquio e precisa ser detida pelas forças armadas japonesas. Esses contos de advertência se tornaram comuns, principalmente na década de 1950.

Figura 28



Capa do filme *O Dia em que a Terra Parou*, de Robert Wise¹¹⁸. A humanidade é alertada por uma raça alienígena a frear seu desenvolvimento nuclear armamentista.

¹¹⁸ Fonte: < <http://leilahpublications.com/wp-content/uploads/2015/11/the-day-the-earth-stood-still-poster.jpg> >. Acesso em: 15/07/2016

Um Cântico Para Leibowitz, escrito por Walter M. Miller Jr e publicado em 1959, mostrava uma Terra desolada por uma guerra nuclear que gerou um processo de “simplificação”, em que os sobreviventes buscaram encontrar e destruir toda e qualquer tecnologia, culpando-a pela destruição do mundo. Nesse contexto, uma seita religiosa se empenha durante séculos a recuperar, transcrever e guardar textos e aparatos tecnológicos importantes para o futuro.

Mais do que advertir sobre os perigos do desenvolvimento nuclear-armamentista, tais histórias de FC mostravam rupturas de determinados modelos sociais, políticos e econômicos, como é o caso de *Neon Genesis Evangelion* e *Ghost in the Shell*, e exploravam as contradições do pensamento iluminista e moderno:

A Dialética do Esclarecimento (1947) de Adorno e Horkheimer expôs a contradição que obscurecia a aplicação do raciocínio iluminista e a disseminação do conhecimento científico: quanto maior a tecnologia que a humanidade desenvolve para se emancipar de seus limites naturais, maior o poder destrutivo que ela possui para infringir a si mesma (WILLIAMS, 2009:248)¹¹⁹.

Este aspecto é bastante explorado em *Neon Genesis Evangelion*, por meio da figura dos robôs gigantes, os Evas. Ao mesmo tempo em que são aparatos tecnológicos construídos – a princípio – para salvar a humanidade da destruição, o Terceiro Impacto, essas mesmas máquinas são utilizadas pela organização Seele no longa-metragem *The End of Evangelion* (1997) para causar o Terceiro Impacto. A mesma tecnologia criada para salvar a humanidade pode ser utilizada para destruí-la. É uma questão de interesses. Nas palavras de Adorno e Horkheimer:

Quando o desenvolvimento da máquina já se converteu no desenvolvimento da maquinaria de dominação (...), os atrasados não representam meramente a inverdade. Por outro lado, a adaptação ao poder do progresso envolve o progresso do poder, levando sempre de novo àquelas formações recessivas que mostram que não é o malogro do progresso, mas exatamente o progresso bem-sucedido que é culpado de seu próprio oposto. A maldição do progresso irrefreável é a irrefreável regressão (ADORNO e HORKHEIMER, 2006:41).

Mousoutzanis corrobora essa afirmação, explicando que “a perceptível crise da Modernidade sugerida pelos Pós-modernistas foi narrada na FC da cultura popular em

¹¹⁹ No original: “Adorno and Horkheimer’s *Dialectic of Enlightenment* (1947) exposed the contradiction shadowing the application of Enlightenment reasoning and the spread of scientific knowledge: the greater the technology that humankind develops to emancipate itself from natural limits, the greater destructive power it possesses to inflict upon itself”.

termos pós-apocalípticos, [o que] presta um testemunho ao estado de catástrofe como o estranho lado inferior do progresso e da Modernidade” (MOUSOUTZANIS, 2009:461)¹²⁰.

Visualmente, os bombardeios de Hiroshima e Nagasaki são constantemente representados em *Neon Genesis Evangelion*. Uma dessas representações é a bomba N², um dispositivo explosivo de poder imenso, muito semelhante ao de uma bomba atômica, mas sem os efeitos nocivos da radiação criada por uma detonação nuclear. No episódio 7, “Hito no tsukurishimono” (“A Human Work”, ou “Um Trabalho Humano”), Misato Katsuragi precisa impedir que um Evangelion norte-americano movido a energia nuclear e desgovernado se transforme em uma bomba atômica móvel que atingirá uma área populosa.

O Segundo Impacto, o evento apocalíptico ocasionado pela destruição da calota polar, é igualmente uma referência clara aos bombardeios de Hiroshima e Nagasaki, constituindo também o aspecto mais importante da crítica nuclear em *Evangelion* e um dos elementos mais interessantes da FC apocalíptica ou pós-apocalíptica: a destruição da calota polar no seriado é a representação de uma ruptura com modelos e padrões sociais, políticos e econômicos previamente vigentes. Estes são substituídos por novos modelos de organização como utopias ou distopias que, conseqüentemente, problematizam questões contemporâneas de uma determinada sociedade.

Esse elemento está presente tanto em *Evangelion* quanto em *Ghost in the Shell*. No seriado, a destruição da calota polar resultou na morte de um sexto da população do mundo, na dissolução de diversas organizações governamentais, em uma terceira Guerra Mundial e na ascensão do Japão como potência global, econômica e tecnológica. No filme de Mamoru Oshii, algo semelhante acontece, com a Terceira Guerra Mundial sendo responsável por um crescimento vertiginoso do Japão no desenvolvimento de tecnologias nas áreas da biologia e robótica, transformando o país em uma potência comparada aos Estados Unidos.

Muito da ambivalência e contradição da Modernidade causada pela tecnologia atômica criou repercussões complexas, especialmente em *Neon Genesis Evangelion*, que

¹²⁰ No original: “That the perceived crisis of modernity suggested by postmodernists was narrativized in popular culture sf in post-apocalyptic terms further testifies to catastrophe’s status as the uncanny underside of modernity and progress”.

questiona toda a ideologia iluminista e moderna sob a forma do Projeto de Instrumentalidade Humana, conforme observaremos a seguir.

3.6 COGUMELOS ATÔMICOS E O SONHO UTÓPICO DA SEELE

A Seele, organização internacional secreta que comanda as operações militares da Nerv – e, conseqüentemente, a organização mais poderosa do planeta no contexto de *Neon Genesis Evangelion*, possui uma ideologia semelhante à que é objeto da crítica feita por Adorno e Horkheimer em *Dialética do Esclarecimento*: o projeto da Modernidade fracassou e os desenvolvimentos tecnológicos, biológicos e sociológicos, que deveriam emancipar a humanidade de modelos de doutrina e dominação, acabaram por criar novos modelos de dominação e controle. Com essa perspectiva, a Seele criou o plano intitulado Projeto de Instrumentalidade Humana, que visava um Terceiro Impacto, no qual todas as almas da humanidade seriam fundidas em uma única entidade autoconsciente e onipresente. Para tanto, é necessária a utilização do mais avançado dos Evangelions, o Eva Unidade 01, pilotado por Shinji Ikari, em uma sequência explorada inteiramente no longa-metragem *The End of Evangelion*.

Essa ideologia, propagada pelos mecanismos de Estado e pela Seele, se aproxima da descrição do mito, no sentido de ideologia, proposta por Roland Barthes, que afirma que o mito atua como “(...) um sistema de comunicação, (...) uma mensagem” (BARTHES, 2001:131). Para ele, o mito possui um caráter simplificador, cuja função principal é “evacuar o real” (BARTHES, 2001:163). Assim como na teoria de pensadores marxistas como Theodor Adorno e Max Horkheimer, o mito de Barthes é visto como um mecanismo do Estado burguês, usado para manipular e subjugar as classes trabalhadoras. Para Dennis Redmond, essa é a crítica mais importante em *Neon Genesis Evangelion*:

Embora Anno cite uma ampla variedade de textos místicos, religiosos e teológicos, símbolos e ícones no decorrer da série, que vão desde o xintoísmo, budismo, cristianismo, islamismo e diversas variedades de misticismo, ele tem uma finalidade decididamente secular em mente, aqui. O evangelho em questão não é uma religião, por si só, mas um sistema de crenças que abrangem todo o globo, e que tem certas características de uma religião organizada, mas que está principalmente preocupado com o controle da tecnologia e da força de trabalho humana (REDMOND, 2007:186)¹²¹.

¹²¹ No original: “Although Anno quotes from a wide variety of mystical, religious and theological texts, symbols and icons in the course of the series, ranging from Shintoism, Buddhism, Christianity, Islam and several varieties of mysticism, Anno has a decidedly secular purpose in mind here. The gospel in question

Esse controle é estabelecido pela Nerv e pela Seele, detentoras do conhecimento tecnológico, mas que usam esse conhecimento para o desenvolvimento de seus próprios objetivos, não necessariamente condizentes com os da população que eles prometeram proteger.

Mais preocupante, esse sonho utópico visionado pela Seele apresenta-se como um caráter sintomático da sociedade atual, de acordo com o escritor norte-americano Chris Hedges. O jornalista, que publicou em 2008 o livro *I Don't Believe in Atheists*, discute, de forma ensaística, o surgimento recente de grupos fundamentalistas nos Estados Unidos e no Reino Unido. Ele afirma que “o sonho utópico de uma sociedade perfeita e um ser humano perfeito (...) é um dos mais perigosos legados da fé cristã e do Iluminismo” (HEDGES, 2008:2)¹²².

É importante ressaltar, também, que a Seele busca atingir esse sonho utópico por meio da destruição, na humanidade, de qualidades inerentes à condição humana, como a individualidade e o livre-arbítrio, acreditando assim atingir um próximo estágio evolutivo desprovido dos sentimentos universais de solidão e tristeza que permeiam a história da raça humana.

3.7 O DESEJO DA UTOPIA

O termo “utopia” surgiu em 1516 como um conceito de cunho idealizado, criado por Thomas More. O livro *Utopia*, escrito em latim e traduzido para o inglês somente em 1551, apresentou as primeiras noções de utopia que se propagariam pela literatura, filosofia, teologia, práxis, epistemologia e teoria crítica (ROGAN, 2009:309). No caso do texto de More, a utopia em questão expressa em sua origem um desejo idealista de um pré-Iluminismo no século XVI, que se estendeu para o Romantismo e as narrativas feministas que floresceram nos séculos XVIII e XIX (idem, 2009:309).

Para o escritor norte-americano Fredric Jameson, autor do livro *Archeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*,

[a] utopia sempre foi uma questão política, um incomum destino para uma forma literária: ainda assim, do mesmo modo que o valor literário

is not a religion, per se, but a globe-spanning belief system which has certain characteristics of an organized religion, but which is primarily concerned with the control of technology and human labor power”.

¹²² No original: “The utopian dream of a perfect society and a perfect human being, the idea that we are moving toward collective salvation, is one of the most dangerous legacies of the Christian Faith and the Enlightenment”.

da forma é sujeito à permanente dúvida, seu status político é estruturalmente ambíguo. As flutuações de seu contexto histórico nada fazem para resolver essa variabilidade, que também não é uma questão de gosto ou julgamento individual (JAMESON, 2007:X)¹²³.

Para o autor, a utopia tornou-se identificada com o stalinismo¹²⁴ durante a Guerra Fria e, nos anos subsequentes ao seu término, como um “programa que negligenciava a fragilidade humana e o pecado original, e traía uma vontade de uniformização e um ideal de pureza de um sistema perfeito que sempre teve que ser imposto à força em seus súditos imperfeitos e relutantes” (JAMESON, 2007:X)¹²⁵.

A FC se mostrou um gênero bem servido de narrativas utópicas e distópicas como, por exemplo, *A Modern Utopia*, de H.G. Wells (1900), *Admirável Mundo Novo*, de Aldous Huxley (1932), *1984*, de George Orwell (1949 – ver imagem na página seguinte), e *Os Despossuídos*, de Ursula K. Le Guin (1974). Narrativas utópicas dentro da FC, normalmente, tratam das tensões presentes entre um “agora” que não existe mais e o lugar melhor que poderia resultar de uma visão crítica de seu estado decaído. A maior parte dos personagens de histórias do tipo são personagens rebeldes, ou capazes de enxergar as contradições existentes nesse modelo imposto por entidades autoritárias. Enquanto “ficções” científicas pós-apocalíptica, visionam um futuro como uma “ressurgência de um passado pré-moderno, pré-industrial” (MOUSOUTZANIS, 2009:459)¹²⁶. Paralelamente, histórias utópicas ou distópicas tratam de futuros mais distantes, nos quais as sociedades são uniformes e autoritárias, uma vez que elas enxergaram os componentes que levaram a antiga sociedade à extinção e usam esses métodos de controle e organização como um mecanismo de defesa contra outros possíveis apocalipses.

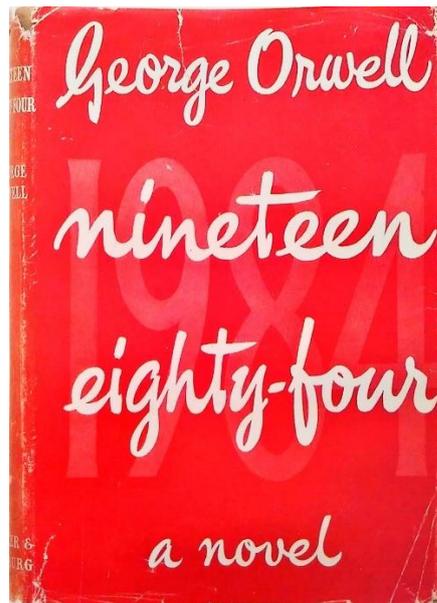
¹²³ No original: “Utopia has always been a political issue, an unusual destiny for a literary form: yet just as the literary value of the form is subject to permanent doubt, so also its political status is structurally ambiguous. The fluctuations of its historical context do nothing to resolve this variability, which is also not a matter of taste or individual judgment”.

¹²⁴ Observa-se que, utopia, no campo do entendimento de Jameson, é vista como algo negativo, e esse não é o único modo de ler, ou entender utopia. Neste trabalho não se desconhece o sentido positivo de utopia, conforme estudado por um conjunto de autores, como será investigado posteriormente.

¹²⁵ No original: “(...) to designate a program which neglected human frailty and original sin, and betrayed a will to uniformity and the ideal purity of a perfect system that always had to be imposed by force on its imperfect and reluctant subjects”.

¹²⁶ No original: “(...) future is often envisioned as the resurgence of a pre-modern, pre-industrial past”.

Figura 29



Capa de *1984*, de George Orwell¹²⁷. Escrito em 1949, o livro tornou-se uma das mais importantes narrativas distópicas do século XX.

As utopias e suas contrapartes negativas, as distopias, andam lado a lado na história da FC, de modo que nem sempre as duas podem ser distinguidas uma da outra. Distopias apresentam governos autoritários que utilizam violência, controle da mídia e propagação ideológica. Em narrativas clássicas, como *1984*, de George Orwell, e *Admirável Mundo Novo*, de Aldous Huxley, as

(...) guerras facilitam a ascensão das distopias; protagonistas suportam um desafio de suas recém-descobertas crenças; mulheres, amor e desejos carnis motivam resistência; linguagem é tanto uma ferramenta opressiva quanto libertadora; rituais quase religiosos são proeminentes e a utopia é levada à beira da escuridão (MURPHY, 2009:474)¹²⁸.

Os cenários de *Evangelion* e *Ghost in the Shell* são quase distópicos. *Evangelion*, apresenta uma sociedade desmantelada por um apocalipse semelhante a um holocausto nuclear, sendo controlada por organizações poderosas que detêm a tecnologia e possuem interesses escondidos e bastante díspares dos do restante da sociedade.

Para Jameson, aqui, “como em outras análises narrativas, o que é mais revelador não é o que pode ser dito, mas o que não pode ser dito, o que não é registrado pelo aparato

¹²⁷ Fonte: KYLE, David A Pictorial History of Science Fiction. The Hamlyn Publishing Group. Scarborough, Inglaterra, 1976.

¹²⁸ No original: “(...) wars facilitate dystopia's ascendancy; protagonists endure some trial of their newfound beliefs; women, love, and carnal desire motivate resistance; language is both an oppressive and liberating tool; quasi-religious rituals are prominent; and utopianism is pushed to the very brink of darkness”.

narrativo” (JAMESON, 2007:X)¹²⁹. Utopias (ou distopias), mais que tudo, significam uma ruptura com modelos previamente existentes, sociais, econômicos e políticos (ROGAN, 2009:315), mas constituem um objetivo que não é para ser alcançável. “Utopia, como Jameson teoriza, é a expressão do nosso desejo coletivo do que não pode ser realizado – em outras palavras, é um desejo, portanto sua representação é sempre altamente contingente, e sua realização é necessariamente impossível” (ROGAN, 2009:314)¹³⁰.

Shinji chega a uma conclusão que corrobora essa perspectiva no último episódio de *Neon Genesis Evangelion*, assim como no longa-metragem *The End of Evangelion*. No seriado, Shinji é apresentado a uma forma de realidade alternativa na qual sua identidade não é inerente à pilotagem do Evangelion, e descobre que existem outras realidades possíveis que ele pode habitar, sem que sinta a necessidade de fugir ou se esconder. (CAVALLARO, 2009:73). O longa-metragem, lançado pouco mais de um ano depois da conclusão da série, proporciona uma “visão” exterior dos acontecimentos dos dois últimos episódios de *Neon Genesis Evangelion*. Se no seriado o espectador tem uma visão “interna” dos turbilhões emocionais pelos quais o protagonista está passando durante o *Terceiro Impacto*, no filme as visões “exterior” e “interior” se sobrepõem.

Nele, o *Terceiro Impacto* tem início após uma brutal luta entre o Eva Unidade 02, pilotado por Asuka, e os novos Evangelions desenvolvidos pela Seele. Depois que Asuka perde o combate, a Seele começa a implementação de seu Projeto de Instrumentalidade Humana, invocando Lillith e absorvendo todas as almas da humanidade em uma imensa lua negra. Para obterem o resultado esperado, os membros da Seele utilizam o Eva Unidade 01 de Shinji como receptáculo para o embrião de Adão, que foi fundido com o corpo de Rei Ayanami. Contudo, Ayanami se revolta contra o plano original da Seele, colocando o controle do Terceiro Impacto nas mãos de Shinji Ikari.

Shinji, a bordo da Unidade 01, tem sua consciência deslocada de seu corpo e se pergunta diversas vezes se a fusão de todas as almas da humanidade não é uma boa ideia, uma vez que esse processo culminaria na aniquilação das diferenças, da solidão e da

¹²⁹ No original: “Here as elsewhere in narrative analysis what is most revealing is not what is said, but what cannot be said, what does not register on the narrative apparatus”.

¹³⁰ No original: “Utopia, as Jameson theorizes it, is the expression of or collective yearning for that which cannot be fulfilled – in other words, it is a desire, so its representation is always highly contingent and its realization necessarily impossible”.

tristeza humanas. Não obstante, depois de muita luta e um processo no qual ele encontra sua mãe em um mar de LCL – a matéria constituinte de todas as coisas vivas –, Shinji opta por não dar continuidade ao Terceiro Impacto, voltando, juntamente com Asuka, à sua forma física inicial em uma Terra pós-apocalíptica.

As utopias, na maneira como elas são apropriadas pelo poder, constituem desejos inalcançáveis de sociedades perfeitas que, em sua perfeição, contradizem os elementos mais básicos da humanidade, como a identidade, a individualidade, o discurso, a expressão, a imperfeição. O sonho da Seele é um sonho perseguido a altos custos, sob um véu de mentiras e de instrumentos ideológicos de Estado. Chris Hedges lembra, a propósito, que “não existe nada na natureza ou na história humana que sustente a ideia de que estamos avançando moralmente como espécie, ou que iremos superar as falhas da natureza humana” (HEDGES, 2008:5)¹³¹.

Enquanto pensadores marxistas, como Adorno e Horkheimer, denunciam o fracasso do Iluminismo, da Razão e da Modernidade, Hedges denuncia o papel pernicioso do sonho utópico do aperfeiçoamento da sociedade e da humanidade, que dificulta o enfrentamento dos problemas concretos e cruciais da atualidade (a guerra, a intolerância, a destruição ambiental, etc.). Alcena Rogan comenta a respeito:

[as] utopias podem ser indícios úteis do quão não-utópico o nosso mundo realmente é, e, ademais, o quanto esses indícios podem, em suas versões degeneradas, nos permitir ver o quanto a nossa consciência histórica está debilitada quando nós nos equipamos de não-lugares seguros e irrealis nos quais podemos exaurir nossas fantasias insignificantes (...) (ROGAN, 2009:314)¹³².

Ceder a esses impulsos de rejeição à condição humana pode parecer sedutor, a princípio, principalmente para o protagonista Shinji, que sente ter tido uma vida de solidão e de abandonos. Mas a maior parte das narrativas de FC que tratam de conceitos utópicos chega a uma conclusão semelhante à de Shinji. Ele, apesar de toda a dor e sofrimento, rejeita a possibilidade de viver sem sentir tristeza, solidão e,

¹³¹ No original: “There is nothing in human nature or human history to support the idea that we are morally advancing as a species or that we will overcome the flaws of human nature”.

¹³² No original: “(...) utopias can be useful indices of how un-utopian our world really is, and that furthermore they can, in their degenerate versions, allow us to see how our sense of historical awareness is crippled when we provide ourselves with safe, unreal no-place zones in which to play out our paltry fantasies (...)”.

consequentemente, amor, desejo, arrependimento e tristeza. Essa pode ser uma conclusão frustrante, porém é humana.

Capítulo 4

GHOST IN THE SHELL: IDENTIDADE, TECNOLOGIA E MEMÓRIA

4.1 TECNOLOGIA E FICÇÃO CIENTÍFICA

A relação entre a tecnologia e a humanidade é uma das mais potentes nos textos de ficção científica (FC). O escritor e pesquisador Adam Roberts explica:

Máquinas e tecnologia são o que mais associamos com FC, assim como agora nos tornamos profundamente acostumados a ter uma ampla variedade de máquinas e tecnologias nos cercando em nossas vidas cotidianas. Isso pode dificultar a associação ‘da máquina’ como alteridade; mas só pode existir pouca dúvida de que esse é, precisamente, o espaço ocupado pela máquina no texto de FC (ROBERTS, 2000:14)¹³³.

A tecnologia se tornou tão presente em nossas vidas, e evoluiu com tamanha velocidade no século XXI, que começou a se tornar difícil para a FC como gênero literário e cinematográfico acompanhar essa evolução. No entanto, essa articulação entre o gênero e a evolução de seu assunto esbarra numa noção enganosa de que FC é um gênero que necessariamente prevê o desenvolvimento de novas tecnologias, uma noção repudiada, por exemplo, pela escritora de FC Ursula K. Le Guin, conforme vimos no segundo capítulo.

No cinema há uma primazia de narrativas de FC que tratam de futuros nos quais a humanidade é obrigada a desenvolver novas tecnologias, em decorrência das mais variadas circunstâncias. Ou então, essa mesma humanidade regride, na forma de distopias, para situações pré-industriais. Na literatura, por sua vez, há uma preocupação

¹³³ Todas as traduções são do autor do trabalho. No original: “Machines and technology are what we most associate with SF, just as we have now grown utterly accustomed to having a wide range of machines and technology surrounding us in our everyday lives. This might make it difficult for ‘the machine’ to figure alterity; but there can be little doubt that is precisely the space occupied by the machine in the SF text”.

vigente com a bioengenharia, que é capaz de criar novas formas de sociedade. Com isso, o gênero explora como essas novas sociedades coexistem em determinados cenários sociais, políticos e econômicos de algum futuro imaginado, porém não necessariamente distante da nossa realidade.

Um dos elementos tecnológicos que mais marcaram presença na literatura de FC, e que é um dos focos centrais da animação *Ghost in the Shell*, é a figura do robô. O termo “robô” apareceu pela primeira vez em 1921, na peça *R.U.R.*, do autor checo Karel Čapek, que descrevia trabalhadores de origem orgânica – que atualmente associamos à figura do “androide” (ROBERTS, 2000:158). Nas décadas de 1940 e 1950, o autor russo naturalizado norte-americano Isaac Asimov escreveu histórias que foram compiladas em um único livro com nove contos, intitulado *Eu, Robô* (*I, Robot*; 1950), explorando as relações entre homem e máquina.

Foi em 1942, com a história *Runaround*, que Asimov elaborou as “Três Leis da Robótica”, um conjunto de regras criadas por ele que, dentro desse universo, funcionam como um sistema de segurança na programação dos robôs positrônicos e que constituem um tema unificador na narrativa do autor. Os contos de *Eu, Robô* tratam das maneiras com as quais os robôs lidam com essas Três Leis. São elas:

1. Um robô não pode ferir um ser humano ou, através da inação, permitir que um ser humano seja ferido; 2. Um robô deve obedecer às ordens dadas por seres humanos, exceto se tais ordens entrarem em conflito com a Primeira Lei, e 3. Um robô deve proteger sua própria existência desde que tal proteção não entre em conflito com a Primeira ou a Segunda Lei (CALIFE, *apud* ASIMOV, 2004:9).

“As histórias de ‘robôs’ de Asimov giram em torno dos potenciais narrativos inerentes à exploração das contraversões dessas regras; e, assim como em muitas definições de FC (...), há algo de autoderrotado nesse tipo de precisão” (ROBERTS, 2000:158)¹³⁴.

Para Adam Roberts, “[o] principal efeito dessas ‘três leis da robótica’ é priorizar a delineação *ética* da máquina. Os robôs de Asimov são máquinas supremamente éticas, governadas em primeira instância por um desejo de preservar e auxiliar a vida humana”

¹³⁴ No original: “Asimov’s ‘robots’ stories revolve largely around the narrative potentials inherent in exploring or contravening these rules; and, as with many of the definitions of SF (...) there’s something self-defeating in this sort of precision”.

(ROBERTS, 2000:159)¹³⁵. Asimov aprofunda pouco a natureza da inteligência artificial de seus robôs, independentemente de sua complexidade (que vai desde robôs programados para serem babás, até máquinas “pensantes” capazes de criar espaçonaves interestelares e de controlarem o mundo inteiro).

Nos anos seguintes, as Três Leis da Robótica foram utilizadas por autores dentro da FC (algumas vezes sob a forma de paródias) e por cientistas fora dela no desenvolvimento e programação de robôs “reais”. Não obstante, apesar dessa contribuição para as ciências aplicadas, para os autores da *The Encyclopedia of Science Fiction*, as histórias de Asimov exploravam as relações entre homem e máquina, sem abordar a questão da inteligência artificial.

Surpreendentemente poucas histórias atacam o problema da IA [Inteligência Artificial] diretamente; muito mais comumente, o problema é desviado ao se conjurar uma palavra mágica do ar. Isaac Asimov disse que seus robôs eram *positrônicos*, [o pósitron é a partícula de carga oposta ao elétron], e deixou por isso mesmo. Um dos mais compreensivos (mesmo que nem sempre compreensivo) trabalhos cibernéticos da FC é *Destination: Void* (1966), de Frank Herbert, no qual o problema não é só construir um computador muito complexo, mas uma máquina que poderia afirmar ser autoconsciente (CLUTE & NICHOLS, 1993:287)¹³⁶.

Dessa forma, a figura do robô começou a trazer questionamentos dentro do gênero que nem sempre eram abordados pelos escritores. “(...) [o] robô é aquele lugar no texto de FC no qual o tecnológico e o humano são mais diretamente misturados. O robô é a dramatização da alteridade da máquina, a sensação paranoica do inorgânico ganhando vida” (ROBERTS, 2000:161)¹³⁷.

Questionar a natureza da inteligência artificial de máquinas começou a gerar novas abordagens por parte de autores de FC. Eles observaram que, quanto mais avançadas essas máquinas, mais parecidas elas começavam a se tornar (física ou

¹³⁵ No original: “The main effect of his “three laws of robotics” is to foreground the ethical in the delineation of the machine. Asimov’s robots are supremely ethical machines, governed in the first instance by a desire to preserve and aid human life”.

¹³⁶ No original: “Surprisingly few stories attack the problem of AI directly; far more commonly, the problem is sidetracked by conjuring up a magic word from the air. Isaac Asimov said his robots were positronic, and left it at that. One of the most comprehensive (if not always comprehensible) cybernetic works in sf is *Destination: Void* (1966) by Frank Herbert, in which the problem is that of building not just a very complex computer but a machine that could be said to be conscious”.

¹³⁷ No original: “In other words, the robot is that place in a SF text where technological and human are most directly blended. The robot is the dramatization of the alterity of the machine, the paranoid sense of inorganic come to life”.

cognitivamente) com seres humanos: mais essa diferença entre Homem e Máquina começava a se tornar obscura.

Um bom exemplo de uma narrativa de FC que obscurece a fronteira entre um ser humano e um robô é [o filme] *Westworld* (1973), escrito e dirigido por Michael Crichton. Nele, um robô defeituoso em um parque de diversões para adultos com tema de faroeste cria uma onda de destruição e violência para os veranistas. A princípio, parece se tratar de um conto de alerta para o uso desgovernado de tecnologias que acabam fugindo do controle como tantas outras histórias de FC. No entanto (...), o protagonista, tendo escapado da morte pelas mãos de um robô-pistoleiro defeituoso, encontra uma mulher acorrentada em um calabouço implorando por água. Ele lhe dá uma bebida e, conseqüentemente, funde seus circuitos: ela era um robô o tempo todo. Tornou-se impossível distinguir humanos das máquinas (ROBERTS, 2000:159)¹³⁸.

Observa-se que o caso de *Westworld* opõe-se ao argumento da *Encyclopedia of Science Fiction*: não há necessidade de uma discussão coerente da inteligência artificial ou da diferença entre humano e máquina – basta a dramatização de situações simbólicas.

Nos anos 1980, começou a surgir um novo movimento literário que abordava a crescente “infiltração” de tecnologias no corpo humano e, concomitantemente, a indefinição da fronteira entre Homens e Máquinas, e como novas políticas do corpo se formavam com essa infiltração tecnológica. Não pelo surgimento de máquinas que se parecem com seres humanos, mas sim com seres humanos que, gradativamente, vão se tornando máquinas. Esse movimento literário foi chamado de *cyberpunk*.

No livro *Mirrorshades*, de 1986, uma antologia de histórias curtas que definem o *cyberpunk*, o escritor Bruce Sterling (autor de *Piratas de Dados e Tempo Fechado*) explica que o *cyberpunk* lida com dois temas principais:

O tema da invasão dos corpos: membros prostéticos, circuitos implantados, cirurgias cosméticas, alteração genética. [E] o tema ainda mais poderoso da invasão da mente: interfaces entre cérebro-computador, inteligência artificial, neuroquímica – técnicas que radicalmente redefinem a natureza da humanidade, a natureza do ser (STERLING, *apud* LANDON, 1997:161)¹³⁹.

¹³⁸ No original: “(...) the protagonist, having escaped death at the hands of the malfunctioning gunslinger robot, finds a woman chained in a dungeon begging for water. He gives her a drink and thereby fuses her circuits: she had been a robot all along. It is impossible to tell human and machine apart”.

¹³⁹ No original: “The theme of body invasion: prosthetic limbs, implanted circuitry, cosmetic surgery, genetic alteration. The even more powerful theme of mind invasion: brain-computer interfaces, artificial intelligence, neurochemistry – techniques radically redefining the nature of humanity, the nature of the self”.

O *cyberpunk* surgiu no que é chamado de a Segunda Onda de escritores de FC, ou como define Brooks Landon, a “New New Wave”. Para ele, “(...) ao contrário de escritores da Segunda Onda que tendiam a um desinteresse pela tecnologia, senão uma tecnofobia, os escritores *cyberpunk* eram intensamente interessados em novas fronteiras tecnológicas – mas cientes das implicações dessas novas tecnologias” (LANDON, 1997:160)¹⁴⁰.

O *cyberpunk* possui uma relação simbiótica com a tecnologia, de uma forma que outros subgêneros da FC não necessariamente possuem. Adam Roberts afirma que

(...) todo *cyberpunk* é necessariamente pró-tecnologia, como uma forma de ver e representar um mundo que prioriza o tecnológico sobre o psicológico, com implicações óbvias para o tipo de ficção escrita sob sua égide (ROBERTS, 2000:168)¹⁴¹.

Em *Culturas e Artes do Pós-Humano*, a professora Lucia Santaella explica que o “corpo humano se tornou problemático e as inquietações sobre uma possível nova antropomorfia têm estado no centro dos questionamentos sobre o que é ser humano na entrada do século XXI” (SANTAELLA, 2010:181). Ela chama esse corpo “sob interrogação (...) de corpo ‘biocibernético’” (idem, 2010:181). Abaixo, uma ilustração dos implantes cibernéticos em *Ghost in the Shell*.

Figura 30



Imagens de implantes biocibernéticos em *Ghost in the Shell*: no filme, o uso desses implantes se tornou comum na população japonesa do futuro¹⁴².

¹⁴⁰ No original: “(...) unlike the New Wave writers who tended to be disinterested in technology, if not technophobic, *cyberpunk* writers were intensely interested in new technological frontiers – but wary of the implications of these new technologies”.

¹⁴¹ No original: “(...) all *cyberpunk* as necessarily pro-technology, as a way of seeing and representing the world that prioritizes the technological over the psychological under its aegis”.

¹⁴² Fonte: *Ghost in the Shell*, min. 45:47.

Santaella afirma que “dissolvendo-se essas categorias [categorias analíticas chave que estruturavam o nosso mundo], o biológico, o tecnológico, o natural, o artificial e o humano começam a se misturar” (SANTAELLA, 2010:199), criando-se assim os grandes questionamentos da literatura cyberpunk que permeiam a vida humana do século XXI, imersa nesse turbilhão de novos desenvolvimentos tecnológicos.

Embora tenha sido cunhado em “1983 por Bruce Bethke com a história ‘Cyberpunk’, que já estava em circulação algum tempo antes como manuscrito” (CLUTE e NICHOLS, 1993:288)¹⁴³, o termo foi usado pelo escritor e editor Gardner Dozois para caracterizar um movimento literário cujos principais expoentes, na época, eram Bruce Sterling e William Gibson, além de Rudy Rucker, Lewis Shiner e outros (idem, 1993:288). Foi Gibson, que, em 1984, lançou *Neuromancer*, que viria ser conhecido como o marco seminal do movimento *cyberpunk*, influenciando diversas obras do subgênero nos anos seguintes.

Lançado em maio de 1989 por Masamune Shirow e transformado em uma franquia com três séries de televisão, quatro filmes, três OVAs (animações lançadas diretamente em vídeo) e quatro jogos de videogame, *Ghost in the Shell* (conhecido no Brasil como *O Fantasma do Futuro*) se tornou, ao lado de *Akira* (1988), uma das mais importantes e conhecidas obras do gênero *cyberpunk* no Japão. Entre seus temas mais relevantes estão as relações virtuais entre indivíduos e a infiltração de organismos cibernéticos no corpo humano e, como consequência, novos questionamentos levantados acerca da natureza humana.

Inicialmente, iremos abordar a infiltração da tecnologia no corpo em um processo conhecido como transhumanismo – uma forma de evolução autoconsciente, para depois abordarmos a questão da cibercultura, da vida e da realidade virtuais, dentro da animação. Para delinear de forma mais contundente o objeto de estudo, usaremos somente o longa-metragem de 1995 dirigido por Mamoru Oshii.

¹⁴³ No original: “The word was almost certainly coined by Bruce Bethke in his story ‘Cyberpunk’ (1983 AMZ), which had for some time before publication been circulating in manuscript. The term was picked up, either directly or indirectly, by writer and editor Gardner Dozois and used by him to characterize a literary movement whose main exponents, at first (...) were seen as being Bruce Sterling and William Gibson, along with Rudy Rucker, Lewis Shiner (...)”.

4.2 TRANSHUMANISMO E FC: A EVOLUÇÃO AUTO CONSCIENTE

Estudos de cibernética tornaram-se muito importantes no campo da epistemologia, das ciências do conhecimento e das tecnologias nos últimos anos (FELINTO, 2013:3). A cibernética é o estudo dos sistemas, mas ela não faz distinção entre sistemas computadorizados e sistemas orgânicos.

A Cibernética era uma ciência que se propunha estudar o controle dos sistemas. E quando eles falam em sistemas, eles entendem tanto sistemas vivos como sistemas maquímicos – uma vez que na Cibernética não existe diferença entre máquina e organismo (FELINTO, 2013:1-2).

O corpo, assim como a máquina, é um conjunto de informações que pode ser editado ou programado: “para a Cibernética, de fato, o homem, tanto quanto a máquina, é um ser programado” (idem, 2013:4). Guardadas as respectivas diferenças entre os estudos de cibernética e pós-humanismo, eles nos dão uma perspectiva interessante sobre os horizontes do corpo humano: se o corpo é um sistema que pode ser editado, de forma semelhante a dados em um computador, isso significa o surgimento de novos questionamentos sobre a natureza humana – e é essa a grande preocupação de estudo do subgênero *cyberpunk*.

Para Lucia Santaella,

É esse limiar que vem recebendo a denominação de pós-humano e ganhando notoriedade crescente não só devido à literatura *cyberpunk* e uma filmografia correspondente, mas também devido às repercussões que tem produzido em círculos artísticos e acadêmicos especializados (SANTAELLA, 2010:191).

Transhumanismo, aqui, deve ser compreendido tanto como um movimento cultural, um “programa” evolucionário induzido pela tecnologia (ALLENBY e SARETWITZ, 2011:2), ou como um tema recorrente na FC desde os anos 1980; um tema que compõe um dos aspectos mais importantes do subgênero *cyberpunk*.

“Nas intersecções entre FC, estudos críticos de ciência e tecnologia e teoria cultural, existe um debate complexo e fascinante acontecendo sobre a natureza da natureza humana diante de uma penetrante *tecnocultura*” (HOLLINGER, 267:2009)¹⁴⁴.

¹⁴⁴ No original: “At the intersections of sf, critical studies of science and technology, and cultural theory, there is a complex and fascinating ongoing debate about the nature of human nature in an increasingly pervasive technoculture”.

Entre as discussões realizadas pelas teorias transhumanistas e os estudos de FC pós-modernistas, encontra-se a reflexão do que “pode estar guardado para o corpo humano, conforme ele se torna cada vez mais vulnerável à intervenções e transformações tecnológicas” (HOLLINGER, 267:2009)¹⁴⁵.

O transhumanismo, aliado ao subgênero *cyberpunk*, desde meados dos anos 1980 até os dias de hoje, tem criado importantes discussões ontológicas, envolvendo as possibilidades da evolução humana e as possíveis crises que essas mudanças podem ocasionar no que diz respeito à biologia, à identidade e, conseqüentemente, à própria condição humana – uma vez que a evolução biológica da humanidade deixa de se tornar um processo não-consciente para se tornar um processo consciente (OVERHAGE, 1970). A FC tem elaborado, descrito e extrapolado esses questionamentos, com histórias de bioengenharia, androides que começam a assumir identidades humanas e identidades humanas que começam a mudar com o avanço e a implementação da tecnologia no corpo humano.

No entanto, antes de nos debruçarmos sobre os conceitos *transhumanistas* na narrativa e na personagem principal de *Ghost in the Shell*, é necessário delimitarmos bem o que esses conceitos significam. Em 2011, Braden R. Allenby e Daniel Sarewitz, professores da Universidade Estadual do Arizona, lançaram um livro, chamado *The Techno-Human Condition*, no qual eles explicam o que é, de fato, Transhumanismo, sob um ponto de vista tecnológico, sexual e ético. O livro será usado como o ponto de partida para esta discussão.

Para prosseguirmos com nosso estudo, é importante, agora, conceituar o que é transhumanismo. Os professores da Universidade do Arizona definem transhumanismo como um estado transitório para um novo estágio da evolução humana (ALLENBY, SARETWITZ, 2011:2). Em *Neon Genesis Evangelion* esse próximo estágio da condição humana é a fusão de todas as consciências da humanidade em uma única entidade, incorpórea e autoconsciente. Os Evas pilotados pelos protagonistas funcionavam tanto como extensões da condição humana (física e psicologicamente)¹⁴⁶, como também

¹⁴⁵ No original: “What might be in store for the human body as it becomes increasingly vulnerable to technological intervention and transformation”.

¹⁴⁶ Esta relação simbiótica entre homem-máquina pode ser entendida, talvez, como uma visão da internet no futuro e das relações humanos com tecnologias de imersão.

veículos para a perpetuação do plano da agência Seele para alcançar o próximo estágio da evolução humana.

Em *Ghost in the Shell*, algo semelhante acontece. Mas, ao invés de robôs gigantes, essa mudança paradigmática da condição humana se dá de forma mais sutil e gradativa: o uso crescente de avançados componentes biomecânicos, inseridos diretamente nos corpos humanos que alteram suas habilidades psicomotoras, de tal forma que eles geram questionamentos sobre a extensão da própria humanidade.

Até agora, alguns dizem, nossa aplicação da tecnologia para desenvolver nossas habilidades era, em sua maior parte, externa: nós construímos ferramentas que podíamos forjar para ampliar nossa capacidade de fazer coisas, mas como manejadores nós estávamos essencialmente fixados em nossas capacidades. Nós controlávamos nosso ambiente externo, não nossos interiores. Mesmo quando nós fazíamos coisas para ampliar nossas habilidades externas, nós o fazíamos com intervenções externas – óculos, educação, e coisas semelhantes. Agora, nós estamos velhos, com novas e poderosas tecnologias genéticas no horizonte, com a crescente fusão das inteligências humanas e maquinarias, e com neurofarmacêuticos, partes corpóreas artificiais e terapias de células-tronco. Nós estamos começando a empreitada de nos transformarmos de fora para dentro, exercendo explícita e conscientemente controle sobre nossa existência interior, e evoluindo a nós mesmos de maneira que criamos novas oportunidades, novos desafios e novas maneiras de pensarmos quem nós somos e aonde estamos indo (ALLENBY, SARETWITZ, 2011:3)¹⁴⁷.

Narrado em uma paisagem futurista onde o Japão é a potência dominante depois de um conflito mundial nuclear, *Ghost in the Shell*, lançado em 1995, não traz nada de inovador nem para o anime tampouco para o subgênero da FC a que pertence, o *cyberpunk*. Com uma proposta semelhante à do romance de Bruce Sterling (escritor norte-americano considerado um dos principais expoentes do subgênero), *Shismatrix*, de 1984, as duas histórias apresentam um futuro em que corpos são modificados por meio de

¹⁴⁷ No original: “Until now, some are saying, our application of technology to enhancing our capabilities was largely external: we constructed tools that we could wield to increase our capacity to do things, but as wielders we were essentially fixated in our capabilities. We controlled our external environment, not our internal selves. Even when we did things to enhance our inner capabilities, we did them with external interventions – eyeglasses, education, and the like. Now, we are old, with powerful new genetic technologies on the horizon, with the increasing fusion of human and machine intelligence, and with neuropharmaceuticals, artificial body parts, and stem cell therapies, we are beginning the business of transforming ourselves from the inside out, of exerting explicit and conscious control over our existing selves and our evolving selves in ways that create new opportunities, new challenges, and new ways of thinking about who we are and where we are going”.

poderosos melhoramentos prostéticos ou por meio de uma igualmente poderosa auto-engenharia.

Nas animações japonesas e mangás como *Cyborg 009* (1966), *Bubblegum Crisis* (1988), *AD Police* (1990), *Appleseed* (1985), *Patlabor I e II* (1989 e 1993) e *Ghost in the Shell* (1995), as narrativas “(...) abordam diversos questões no cerne da subjetividade ciborgue: quanto material orgânico é necessário para se considerar um ‘ser humano?’”:

A emoção humana é possível em um mundo onde corpos não são mais receptáculos da mente/alma? Por causa da grande quantidade de narrativas que abordam essas questões, é possível argumentar que a natureza e as consequências da nossa transformação de humano para ciborgue são exploradas mais profundamente na cultura popular japonesa do que em qualquer outro local. É importante notar mais uma vez que a subjetividade do ciborgue é mais frequentemente explorada de uma visão simpática e interior (ORBAUGH, 121:2009)¹⁴⁸.

Histórias como as citadas acima são capazes de posicionar seus personagens principais em contextos que criam uma grande incerteza. “O que *devemos* fazer? E como nos preparamos agora para um futuro no qual lições cruciais e valores do passado podem não ser suficientes para um comportamento racional, ético e responsável?” (ALLENBY, SARETWITZ, 2011:3)¹⁴⁹.

Grande parte da dificuldade em responder a esses questionamentos está na falta de precisão de conceitos transhumanistas, assim como de um entendimento preciso do que vem a ser um “ser humano”. Uma parte importante da indagação levantada em *Ghost in the Shell* gira em torno do que torna efetivamente humana uma pessoa. Se é sua biologia ou suas memórias, em um futuro em que modificar tanto sua própria biologia quanto sua própria memória tornou-se igualmente possível e é uma prática perpetuada tanto por organizações governamentais quanto por entidades criminosas. Observemos a questão pelo lado da biologia:

Transhumanismo também pode ser reconhecido como apenas outra variedade do optimismo tecnológico (...), que frequentemente tem sido

¹⁴⁸ No original: “These narratives play out various issues at the heart of cyborg subjectivity: how much organic material is necessary to consider a being ‘human?’ (...) Is human emotion possible in a world which bodies are no longer containers for the mind/soul? Because of the huge number of narratives that address such questions, it could be argued that the nature and consequences of our transformation from the human to the cyborg is explored more thoroughly in Japanese popular culture than in any other venue. And it is significant to note again that the subjectivity of the cyborg is most often explored from a sympathetic interior view”.

¹⁴⁹ No original: “What should we do? And how do you prepare now for a future in which the crucial lessons and values of the past may no longer be sufficient for rational, ethical, and responsible behavior in the future?”

conspícuo na cultura ocidental, especialmente na cultura americana, tendo crescido do compromisso do Iluminismo na aplicação da razão para a benfeitoria da humanidade (ALLENBY, SARETWITZ, 2011:7)¹⁵⁰.

Mas, como vimos em *Neon Genesis Evangelion*, faz parte da literatura – cinema e, conseqüentemente, mangá e animação japonesa – de FC pós-modernista uma observação mais ambivalente (não necessariamente pessimista) da aplicação tecnológica. Tanto o seriado de 1995 quanto o longa-metragem de *Ghost in the Shell* fazem contundentes críticas ao projeto iluminista e, conforme explica Brooks Landon, essa é uma das características da literatura *cyberpunk*.

O cyberpunk mais uma vez marcou o surgimento de um movimento [seguindo a New Wave] (...) para responder a uma óbvia e crescente divergência entre as visões tradicionais da FC de um crescente futuro não cooperativo que consistentemente diferenciava desse tipo de visão. (...) cyberpunk foi, ele mesmo, um lugar de resistência à metanarrativa de FC, uma tentativa corretiva de trazer essa epistemologia positiva e otimista mais em linha com a realidade. Para alguns, essa nova ênfase em reconhecer as complexidades das mudanças culturais e tecnológicas parecia pessimista e “anti-humanista”, uma traição dos valores da FC; para outros, pareceu sofisticado e rigoroso, em harmonia com as tradições da FC *hard* (LANDON, 1997:159)¹⁵¹.

FC e o transhumanismo continuam mantendo uma relação próxima entre si, conforme explicam Brian R. Allenby e Daniel Sarewitz. Esses autores afirmam que “[uma] tendência entre os transhumanistas [é a] de extrapolar observações sobre a atual tecnologia e como ela leva a empolgantes visões sobre imortalidade, transcendência espacial e transformação social” (ALLENBY, SARETWITZ, 2011:8. Em *Ghost in the Shell*, o próprio personagem Mestre das Marionetes pode ser visto como uma representação das empolgantes possibilidades imaginadas pelas correntes teóricas transhumanistas. Ele é uma inteligência artificial avançada o bastante para se tornar consciente de sua própria existência (de acordo com o que ele afirma), conseqüentemente se posicionando como um novo estágio da evolução humana.

¹⁵⁰ No original: “Transhumanism can also be recognized as just another variety of the technological optimism (...) that has often been conspicuous in Western culture, and especially American culture, having grown out of the Enlightenment commitment to the application of reason to human betterment”.

¹⁵¹ No original: “Cyberpunk once again marked the appearance of a movement (...) to respond to an obvious and growing divergence between SF’s traditional visions of the future and an increasingly uncooperative future that consistently fell far short of that vision. (...) cyberpunk was itself a site of resistance to the metanarrative of SF, a corrective attempt to bring its positivist and optimistic epistemology more into line with reality. For some, this new emphasis on recognizing the complexities of cultural and technological change seemed pessimistic and ‘antihumanist’, a betrayal of SF values; for others, it seemed sophisticated and rigorous, in keeping with the traditions of hard SF”.

Os autores argumentam que, com esses avanços tecnológicos nas áreas da genética e da biotecnologia, aliadas à decisão de mudar o foco da melhoria para o interior do ser humano, que a humanidade está a se tornar a primeira espécie a estabelecer um controle autoconsciente sobre nossa própria evolução (ALLENBY, SARETWITZ, 2011:8-9). Não obstante, “os transhumanistas explicitamente abraçam a perseguição da imortalidade, da perfeição humana, do domínio sobre a natureza, da transcendência sobre os limites que o tempo e o espaço impõem ao indivíduo” (idem, 2011:17)¹⁵², objetivos que podem ser perigosos, de acordo com os dois autores. Primeiro, por ser uma ideia que busca se separar dos existentes programas de desenvolvimento tecnológico que fazem parte da humanidade desde seu primórdio, afirmando ser algo novo ou separado desse processo. E, segundo, por não ser somente um processo de melhoria material, mas “de uma humanidade melhorada (uma reivindicação que deveria disparar alarmes, dada a história dos movimentos de eugenia no começo do século XX)” (ALLENBY, SARETWITZ, 2011:18)¹⁵³.

Também é uma reivindicação que esbarra em conceitos do Iluminismo, e *Ghost in the Shell* faz críticas ao uso da tecnologia como ferramenta para a evolução humana de uma maneira semelhante à de *Neon Genesis Evangelion*. No seriado dirigido por Hideaki Anno, a crítica é voltada ao plano dos agentes da organização Seele, que acreditam em um próximo estágio evolutivo da humanidade que a priva de sua própria condição humana. Para tanto, eles utilizam um robô gigante de avançada tecnologia como receptáculo para dar início a esse processo, conhecido no seriado como “Projeto de Instrumentalidade Humana”.

No caso de *Ghost in the Shell*, essas mudanças se dão pela implementação de componentes biomecânicos no corpo, o que também representa uma perturbação de uma ordem já estabelecida. No entanto, elas não necessariamente trazem benefícios para a população, ou pelo menos não na maneira que os discursos transhumanistas prometem. “Quando se trata de melhorar humanos, de nos tornar melhores em qualquer sentido significativo da palavra, há boas razões para pensar que as novas tecnologias podem fazer

¹⁵² No original: “Transhumanists explicitly embrace the pursuit of immortality, of human perfectibility, of dominion over nature, and of transcendence over the limits that time and space impose on the individual”.

¹⁵³ No original: “The claim here is not just one of material betterment, but of improved humanness (a claim that ought to set off alarm bells, given the history of the eugenics movement in the early twentieth century)”.

o trabalho – ou, ao menos, melhor do que, digamos, religião e política? ” (ALLENBY, SARETWITZ, 2011:20)¹⁵⁴.

É um argumento que fica relativamente evidente em determinados momentos de *Ghost in the Shell* e que aprofundaremos a seguir: o argumento de que toda essa suposta “melhoria” da condição humana não trouxe necessariamente felicidade ou respostas para perguntas existenciais para os protagonistas do longa-metragem e, no caso da heroína Motoko Kusanagi, muito pelo contrário: trouxe somente mais crises e questionamentos internos.

O argumento de que escolha individual e liberdade pessoal são a essência do transhumanismo implica uma predição questionável: de que os mais aperfeiçoados entre nós serão os mais livres e mais capazes de exercer escolha. Quem são os indivíduos mais aperfeiçoados no mundo hoje - aperfeiçoados tanto física e cognitivamente com os últimos avanços tecnológicos? Muito certamente são os soldados norte-americanos no Iraque e Afeganistão, com suas armas inteligentes, suas armaduras corporais, seus óculos de visão noturna, seus sistemas especiais de dieta e, nós devemos suspeitar, suas ingestões de neurofarmacêuticos como *modafinil* para mantê-los alertas mesmo quando eles são privados de sono por 36 horas. (...) E, qual de nós, menos aperfeiçoados, lendo essas palavras gostaria de trocar de lugar com eles? (ALLENBY, SARETWITZ, 2011:28-29)¹⁵⁵.

Os autores argumentam que o processo transhumanista rompe com as propostas do Iluminismo de emancipação da humanidade, do desenvolvimento racional e científico visando o bem-estar da sociedade, uma vez que esse processo está atrelado a uma lógica capitalista. “A dependência das economias modernas de mercado no crescimento contínuo significa que nós temos que continuar inventando e consumindo novas tecnologias, quer precisemos delas ou não –, de fato, não está claro o que ‘precisar’ significa na nossa moderna estrutura” (ALLENBY, SARETWITZ, 2011:32-33)¹⁵⁶.

¹⁵⁴ No original: “When it comes to improving humans, to making us better in any meaningful sense of the word, are there good reasons to think that new technologies can do the job – or, at least, can do it better than, say, religion, or politics?”

¹⁵⁵ No original: “The argument that individual choice and personal freedom are the essence of transhumanism implies a testable prediction: that the more enhanced among us will be the more free, the more capable of exercising choice. (...) Who are the most enhanced individuals in the world today – enhanced both physically and cognitively with the latest technological advances? Almost certainly they are America’s soldiers in Iraq and Afghanistan, with their smart weapons, their body armor, their night-vision goggles, their special diets systems, and, we would suspect, their ingestion of neuropharmaceuticals such as modafinil to keep them alert even when deprived of sleep for 36 hours. (...) Yet, who among the less enhanced of us reading these words would choose to trade places with them?”

¹⁵⁶ No original: “(...) the dependence of modern market economies on continual growth means that we have to keep inventing and consuming new technologies, whether we really need them or not – indeed is not clear what ‘need’ means in our modern framework (...)”.

O que os autores indicam é que esses processos estão aliados às exigências de um mercado, e não necessariamente buscam a auxiliar na evolução ou emancipação da humanidade. Consequentemente, assim como muitas narrativas *cyberpunk*, esses processos representam, de certa forma, um fracasso do projeto iluminista. Usando como exemplo seus alunos, os dois professores argumentam que os estudantes não estão se alterando e reforçando suas habilidades cognitivas à toa, ou visando um imediato bem-estar. Eles estão competindo uns com os outros para serem contratados por firmas que avaliarão seus valores pelo aumento de produtividade e eficiência econômica, “não suas ‘felicidades’ ou ‘liberdades’, em uma sociedade que mede suas conquistas em termos de produto interno bruto e vantagem comparativa em relação a outras sociedades” (ALLENBY, SARETWITZ, 2011:27)¹⁵⁷.

O resultado de todo esse aperfeiçoamento, para Alleby e Saretwitz, não necessariamente beneficiará indivíduos.

Em um mundo dominado por instituições grandes e competitivas (...), nós podemos fazer duas previsões com confiança considerável. Primeiro, os beneficiários do aperfeiçoamento geralmente não serão indivíduos, mas instituições; por uma conclusão pela dominância militar e cultural, não qualidade de vida ou uma ‘melhor humanidade’, mesmo que nós soubéssemos (...) o que isso significa. Segundo, aperfeiçoamentos particulares não podem ser vistos isoladamente; eles são mudanças em sistemas altamente complexos e adaptativos, e o relativamente primitivo teste utilitário dos transhumanistas, assim como os altamente normativos ou éticos dos anti-humanistas, estão, todos, sendo grosseiramente superados pela realidade em mãos (ALLENBY, SARETWITZ, 2011:28-29)¹⁵⁸.

Neuromancer surgiu em 1984 como o marco seminal do movimento *cyberpunk*, no qual William Gibson apresentava um futuro parodiando tanto o capitalismo quanto o consumismo, descrevendo uma sociedade em que poderosas e sufocantes corporações multinacionais travam uma batalha entre si pelo controle de informações, utilizando “uma

¹⁵⁷ No original: “(...) they are competing to be hired by firms that value their increased productivity and economic output, not their ‘happiness’ or ‘freedom’, in a society that measures its achievements in terms of gross domestic product and comparative advantage over other societies”.

¹⁵⁸ No original: “(...) in a world dominated by large and competing institutions (...) we can make two predictions with considerable confidence. First, the beneficiaries of enhancement will generally not be individuals, but institutions; as a corollary completion for military and cultural dominance, not quality of life or ‘better humanness’, even if we knew (...) what the latter was. Second, particular enhancements cannot be viewed in isolation; they are changes in highly complex and adaptive systems, and the relatively primitive utilitarian test of the transhumanists, and the highly normative moral or ethical tests of the anti-humanists, are each grossly outmatched by the reality at hand”.

cinicamente renunciada contracultura de mercenários dependentes de drogas e hackers de computadores chamados de ‘cowboys’” (LANDON, 1997:162)¹⁵⁹.

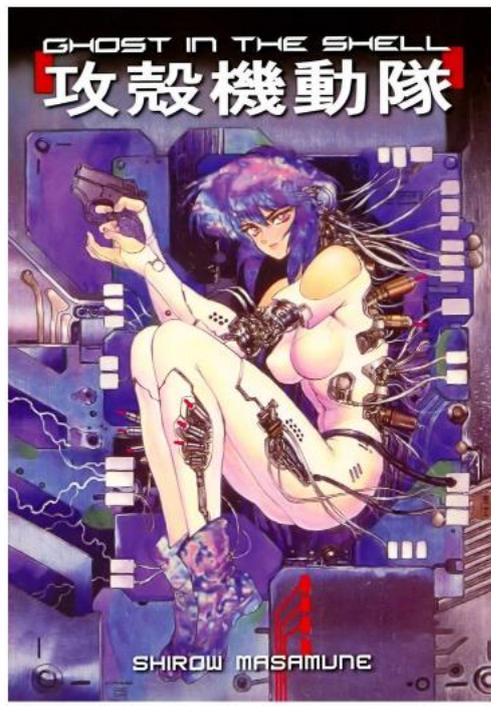
Ghost in the Shell, que deve muitas de suas conjecturas ao livro de Gibson, apresenta-nos um futuro onde a normativa são os avançados implantes tecnológicos, capazes de alterar a condição humana até seus fundamentos mais básicos: implantes que podem ser modificados por criminosos cibernéticos capazes de alterar as memórias de um indivíduo, substituindo-os por lembranças falsas, e manipulando a vontade desses indivíduos para que eles cometam crimes em seus nomes.

4.3 A MAJOR MOTOKO KUSANAGI EM GHOST IN THE SHELL

Motoko Kusanagi é a protagonista do mangá *Ghost in the Shell* (ver imagem na página seguinte), do longa-metragem de 1995 e dos lançamentos subsequentes da franquia, como *Ghost in the Shell Stand Alone Complex* e *Ghost in the Shell Solid State Society*. Em cada encarnação, Kusanagi é representada de forma diferente. Tanto sua representação estética quanto trajetória sofrem alterações, uma vez que cada um dos filmes e séries lançados desde a década de 1980 foram capitaneadas por vários cineastas, cada um com seu estilo.

¹⁵⁹ No original: “Parodying both capitalism and consumerism, *Neuromancer* equally divides its future economy between the smothering corporate power of the multinationals and a thriving black market in almost everything. Key to both economies is the manipulation or theft of information, the primary occupation of a cynically resigned counterculture of drug-dependent mercenaries and computer-hacking ‘cowboys’ (...).”

Figura 31



Capa de *Ghost in the Shell*, de Masamune Shirow. Observam-se grandes diferenças nos traços da personagem nos quadrinhos e no longa-metragem¹⁶⁰.

No mangá ela é uma ex-policia que agora integra uma divisão especial militar. Na obra original de Masamune Shirow, ela é representada como uma figura sorridente, brincalhona e que constantemente insulta seus companheiros de trabalho –, de maneira quase infantil e extrovertida, utilizando sua sexualidade como estratégia, não se limitando a relacionamentos heterossexuais. No mangá questão da sexualidade é amplamente explorada por meio do “e-sex”, uma forma de relacionamento sexual virtual que permite vários usuários compartilharem suas experiências sensoriais uns com os outros simultaneamente em um ato lucrativo, porém ilegal.

Em *Ghost in the Shell* de 1995, dirigido por Mamoru Oshii e adaptado por Kazunori Itō, Mokoto Kusanagi é representada de maneira consideravelmente diferente do mangá, tanto na questão estética quando na apresentação de sua personalidade. O filme deixa de fora a dimensão cibersexual como um todo. Além disso, ainda que a própria protagonista, a Major Motoko Kusanagi, seja indubitavelmente atraente, ela é representada de maneira muito menos “bonitinha” e substancialmente mais sombria pelo *designer* de personagens Hiroyuki Okiura, do que na obra original (CAVALLARO, 2006:185)¹⁶¹.

¹⁶⁰ Fonte: < http://mangafox.me/manga/koukaku_kidoutai/v01/c001/1.html >. Acesso em: 21/07/2016

¹⁶¹ No original: “The film leaves out the cybersexual dimension altogether. Moreover, even though the protagonist herself, Major Motoko Kusanagi, is undoubtedly attractive, she is imparted a far less cute and

A ausência do componente sexual na protagonista em *Ghost in the Shell* de 1995 parece ser uma estratégia escolhida por Mamoru Oshii – que preferiu focar nas implicações políticas da narrativa do mangá, também diminuindo a quantidade de pistas sobre a construção de sua identidade. Além dos traços fisionômicos da protagonista, o cineasta também obscureceu as preferências sexuais da personagem, e, conseqüentemente, a maneira como ela se expressa por meio de sua sexualidade e de como ela utiliza essa sexualidade de forma estratégica. Se na obra original Mokoto Kusanagi tinha uma aparência mais feminina e jovial, no anime dirigido por Mamoru Oshii ela recebeu um tratamento estético que lhe deixa com aparência mais andrógena. Mas não é somente isso. Sua personalidade sofreu significativas alterações com relação ao mangá. Motoko não é dona de uma personalidade extrovertida e bem-humorada, muito pelo contrário. Motoko é muito mais introvertida e calada do que na obra original e, conseqüentemente, mais ambígua.

4.4 CRISES DE IDENTIDADE NA FICÇÃO PÓS-MODERNISTA GHOST IN THE SHELL

Um aspecto importante a ser estabelecido sobre a personagem de Motoko Kusanagi é que, no começo da narrativa, ela era um indivíduo bem estabelecido em sua condição humana/tecnológica: ela sabia quem era e qual seu propósito. Porém, no decorrer da história, ela começa a questionar sua própria condição, muito por conta do surgimento de uma entidade chamada Mestre das Marionetes, que apresenta a ela conceitos que lhe eram previamente desconhecidos.

A Major Motoko é, na sociedade da narrativa do mangá e do anime, considerada um ciborgue, isto é, uma hibridização entre homem e máquina (CLUTE e NICHOLS, 1993:290). A popularização de ciborgues na FC data de 1971, com o livro *As Man Becomes Machine*, de David Rorvik. Desde então, constituíram-se duas classes principais de ciborgues no espectro da FC:

(...) ciborgues funcionais são pessoas modificadas mecanicamente para realizarem tarefas específicas, normalmente um trabalho braçal; ciborgues adaptativos são pessoas redesenhadas para trabalhar em um ambiente alienígena, às vezes tão completamente que suas

substantially more somber mien by the film's character designer Hiroyuki Okiura than is ever the case in the parent text".

humanidades se tornam problemáticas (CLUTE e NICHOLS, 1993:290)¹⁶².

Em teorias pós-humanistas, ciborgues constituem “um anseio por uma evolução (tecnológica) em uma pós-humanidade muito mais poderosa e durável [que é] constituída por indivíduos que não podem mais serem definidos por sua vulnerabilidade às limitações da carne” (HOLLINGER, 268:2009)¹⁶³. Consequentemente, a humanidade pode, diante dessa perspectiva, se converter em sua própria progenitura pós-humana (idem, 268:2009).

Muitas teorias críticas pós-humanistas também corroboram com a perspectiva dos indivíduos pós-humanos do livro de Bruce Sterling, *Schismatrix*, que possuem semelhanças significativas com os indivíduos de *Ghost in the Shell*. Em ambos, “o ‘humano’ não é mais – se é que um dia já foi – uma categoria ontológica coerente e estável” (HOLLINGER, 269:2009)¹⁶⁴.

Consequentemente, essa perspectiva representa uma ruptura com um certo entendimento da humanidade, “como um indivíduo herdeiro do Iluminismo convenientemente associado ao humanismo (principalmente ao liberal do século dezenove)” (HOLLINGER, 269:2009)¹⁶⁵. Para Lucia Santaella, essa ruptura fez com que a “identidade do corpo humana [se tornasse] altamente problemática, na medida em que a corporificação da subjetividade se tornou algo variável e flexível, ultrapassando os ‘horizontes da carne’ e os constrangimentos do corpo físico” (SANTAELLA, 2010:199-200).

Existe um debate se Motoko pode realmente ser inserida na categoria de ciborgue, ou se ela seria outro tipo de organismo sintético: um androide, por exemplo. Essa discussão, não estranha ou nova ao universo da FC – em especial no campo da FC *cyberpunk* –, cumpre um papel fundamental na narrativa de *Ghost in the Shell*. Isso ocorre porque androides, outra categoria de organismo, seriam inteiramente “artificiais”, mesmo

¹⁶² No original: “(...) functional cyborgs are people modified mechanically to perform specific tasks, usually a job of work; adaptive cyborgs are people redesigned to operate in an alien environment, sometimes so completely that their humanity becomes problematic”.

¹⁶³ No original: “(...) a yearning for humanity’s (techno) evolution into a vastly more powerful and longer-lived posthumanity constitute of subjects who may no longer be defined by their vulnerability to the limitations of the flesh”.

¹⁶⁴ No original: “(...) ‘the human’ no longer is – if it ever was – a coherent and stable ontological category”.

¹⁶⁵ No original: “This is the end of a certain understanding of the human, an ‘end of Man’ as the Enlightenment subject conventionally associated with (especially nineteenth-century liberal) humanism”.

que compartilhem características, pensamentos e consciências humanas que podem vir a se tornar problemáticas.

Muito da discussão filosófica envolvendo os personagens desta animação gira em torno dos componentes biomecânicos que são parte integrante dos personagens e dos cidadãos do futuro descrito por *Ghost in the Shell*. Concomitantemente, o uso desses elementos artificiais integrados no corpo humano levanta duas perguntas existenciais e consideravelmente complexas: “O que nos faz humanos?” e “Ao substituir todos os componentes de um determinado objeto, ele continua sendo o mesmo objeto?”.

(...) o diretor aborda essa questão [o que nos torna humanos] com a referência à crescente infiltração de organismos e mentalidades humanas por componentes tecnológicos, artificiais e sintéticos que não podem ser categorizados sem problematização como próteses, mas sim como partes integrais constituintes de uma pessoa (CAVALLARO, 2006:185)¹⁶⁶.

O termo “ghost”, ou “espírito” remete a um tema que circula constantemente no transcorrer da animação, significando a “essência” de um indivíduo e o elemento que diferencia um ser humano de um robô. De acordo com o universo expandido do mangá dos seriados e dos longas-metragens, “espírito” é um termo que só pode existir com uma “shell”, ou “casca/invólucro”, que, neste caso, seria um corpo, orgânico ou inorgânico. Ou seja, existe um “espírito” dentro de uma “casca”. Se outrora um não podia ser separado do outro, no futuro de *Ghost in the Shell* isso não é mais uma norma.

Um “espírito” pode ser separado de uma “casca”. “Casca” também podem existir sem “espíritos”. Não obstante, trocar de corpo, de “casca”, é considerado uma atividade criminosa e que pode também resultar na degradação psicológica do indivíduo. Ainda assim, essa possibilidade proporciona complexos questionamentos relacionados à identidade e alma de um determinado indivíduo que, narrativamente, são muito importantes em *Ghost in the Shell*.

Um “espírito” também pode ser vítima de ataques cibernéticos. Personalidades podem ser reprogramadas, assim como um “espírito” pode ser totalmente deletado de um organismo orgânico ou sintético. O principal antagonista do longa-metragem, o Mestre

¹⁶⁶ No original: “(...) the director addresses this issue with reference to the incremental infiltration of both human organisms and mentalities by technological, artificial and synthetic components that cannot be unproblematically categorized as auxiliary prostheses but actually constitute integral parts of a person’s being”.

das Marionetes, possui a habilidade de invadir as mentes das pessoas, manipulando-as para cometer crimes que logo começam a ser investigados pela Seção 9, a divisão policial em que Major Motoko Kusanagi atua.

A ferramenta mais crucial utilizada pelo programa para penetrar e manipular outros indivíduos consiste em memórias prostéticas implantadas em indivíduos, que inquestionavelmente as aceitam como lembranças genuínas. Esse tema ecoa em *Blade Runner: O Caçador de Androides* (1982), de Ridley Scott. De fato, tanto os filmes de Oshii e Scott enfatizam os vestígios dos passados das pessoas sob o disfarce de fotografias que, suprindo-as com memórias, supostamente deveriam proporcioná-los com um sentido de identidade (CAVALLARO, 2006:189)¹⁶⁷.

Tanto em *Blade Runner* quanto em *Ghost in the Shell*, imagens e fotografias cumprem um papel determinante no questionamento das identidades dos personagens. No filme de 1982, é criada uma ambiguidade em torno do protagonista Rick Deckard, interpretado por Harison Ford, que pode ou não ser um “replicante”, ou seja, um androide. Os androides, no universo de *Blade Runner*, eram providos de falsas memórias que mascaravam suas verdadeiras identidades, e Deckard tem sonhos com unicórnios que implicam a existência de falsas memórias implantadas em seu cérebro. Em *Ghost in the Shell*, um personagem secundário comete crimes sem saber que seu cérebro foi invadido por um programa de computador e, quando detido pela Seção 9, descobre que as memórias de sua esposa e filha são falsas, assim como a foto que ele possui das duas.

“Dotada de um corpo 95 por cento artificial no decorrer do grosso da ação, Kusanagi é compreensivelmente perseguida por preocupações sobre a verdadeira extensão de sua humanidade” (CAVALLARO, 2006:191)¹⁶⁸. Para lidar com essas preocupações, Kusanagi constantemente pratica atividades que podem ser consideradas um risco à sua vida. Ela possui uma preferência por mergulhos e explorações submarinas (como visto na imagem na próxima página), uma prática perigosa, já que o peso de seus melhoramentos cibernéticos pode afundá-la (e só não a afundam devido à existência de flutuadores em seu corpo). Com essas experiências, Kusanagi visa “(...) testar suas

¹⁶⁷ No original: “The most crucial tool used by the program to penetrate and manipulate other beings consists of prosthetic memories which the implanted subjects unquestioningly accept as genuine recollections. This theme echoes Ridley Scott’s *Blade Runner* (1982). Indeed, both Oshii’s and Scott’s films emphasize people’s on material vestiges of the past in the guise of photographs which, by supplying them with memories, are concurrently supposed to invest them with a sense of identity”.

¹⁶⁸ No original: “Endowed with a 95 percent artificial body throughout the bulk of the action, Kusanagi is understandably plagued by doubts concerning the actual extent of her humanity”.

emoções e, mais especificamente, sua habilidade de experimentar medo, júbilo e prazer” (CAVALLARO, 2006:191)¹⁶⁹.

Figura 32



Para se ficar mais próxima de si mesma, Motoko Kusanagi pratica mergulho como uma forma de meditação¹⁷⁰.

Um dilema semelhante é enfrentado pela personagem de *Neon Genesis Evangelion*, Rei Ayanami. No caso, Ayanami é clone da mãe de Shinji e, embora ela tenha suas emoções reprimidas durante a maior parte do seriado, o fato de ela ser uma “cópia” de outra pessoa não a impede de ter sentimentos perante os outros personagens, como raiva, ternura e até mesmo amor. No entanto, a escolha do diretor Hideaki Anno de explorar esses questionamentos na personagem de Ayanami, para além de suas emoções, é feita de forma diferente e menos ambígua do que a abordagem de Mamoru Oshii sobre a personagem de Kusanagi.

Oshii possui uma abordagem mais “sutil” ao lidar com as emoções e os questionamentos da Major Kusanagi. Um componente importante na construção da vulnerabilidade da personagem, para a escritora Dani Cavallaro, é o uso constante da nudez.

A ambiguidade de Kusanagi é reforçada pela representação de sua aparência física, em termos de noção sensual feminina relativamente estereotipada, cheia de curvas sensuais, e sua ênfase concomitante no

¹⁶⁹ No original: “(...) to test her emotions and, specifically, her very ability to experience fear, elation or pleasure”.

¹⁷⁰ Fonte: *Ghost in the Shell*, min. 28:28

fato de que, quando parece estar nua, ela na verdade está utilizando um traje com cor de carne tecnologicamente aprimorado, usado para auxiliar seu desempenho – e, dessa forma, insinuando sua latente vulnerabilidade (CAVALLARO, 2006:191)¹⁷¹.

Pode-se dizer, portanto, que a nudez empregada nas sequências de *Ghost in the Shell* serve para demonstrar a fragilidade feminina da personagem. Não obstante, como já foi mencionado no começo deste capítulo, o *design* da personagem sofreu significativas alterações do mangá para os longas-metragens e seriados que compõem a franquia *Ghost in the Shell*. No filme de 1995, Kusanagi tem uma aparência muito mais adulta e, até mesmo, “masculina” do que no mangá, onde ela parece ser muito mais jovem e no qual sua sensualidade é mais explorada. No filme de Oshii, o uso de coloração e sombreamento serve para ressaltar os músculos de Kusanagi, especialmente em sequências de ação, deixando-a com um corpo mais “masculino”, embora ela tenha seios salientes e quadril curvilíneo (ressaltando a ausência de genitália no corpo de Kusanagi). Isso é interessante, pois ressalta a ambiguidade da humanidade da personagem, desenvolvendo-a com uma aparência mais andrógena.

Propelida por estes questionamentos, Kusanagi, ao término do longa-metragem, decide se “fundir” com a consciência do Mestre das Marionetes, que descobrimos ser uma inteligência artificial tão avançada que se tornou autoconsciente, transformando-se, em suas palavras, “numa entidade viva”. Ele constantemente tenta se comunicar com Kusanagi ao longo do filme com esse propósito. Como uma nova forma de vida, o Mestre das Marionetes visa “adquirir o componente biológico de que ele necessita para assegurar a sobrevivência de sua espécie” (CAVALLARO, 2006:190)¹⁷².

Máquinas “vivas”, ou que possuem a habilidade de pensar e adquirir consciência de sua própria existência, não são novas na FC, ou no subgênero *cyberpunk*, especialmente no cinema. Em *O Exterminador do Futuro (The Terminator)*, EUA, 1984), de James Cameron, um programa chamado SkyNet se torna autoconsciente, propagando um holocausto atômico que leva a humanidade quase à extinção. Mesmo alguns anos antes, em 1979, Robert Wise dirigiu o primeiro longa-metragem da franquia *Star Trek*

¹⁷¹ No original: “Kusanagi’s ambiguity is reinforced by the film’s depiction of her physical appearance in terms of a fairly stereotypical notion of feminine sexiness replete with alluring curvaceousness, and its concurrent emphasis on the fact that even when she appears to be nude, she is actually donning technologically enhanced flesh-colored body suits intended to abet her performance – and thus again insinuating her latent vulnerability”.

¹⁷² No original: “(...) to gain the biological component it needs to ensure species survival”.

com *Jornada nas Estrelas, O Filme (Star Trek the Motion Picture, EUA, 1979)*, no qual a espaçonave *Enterprise* e sua tripulação interceptam uma gigantesca espaçonave que, como se descobre, é a sonda *Voyager*, que foi colhida e ampliada por uma civilização de máquinas conscientes e, durante séculos vagando pelo espaço, adquiriu tanto conhecimento que se tornou consciente de sua própria existência e está retornando para casa. Tramas semelhantes podem ser encontrados em *O Milagre Veio do Espaço (Batteries not Included, EUA, 1987)*, de Matthew Robbins, e na animação norte-americana *O Gigante de Ferro (The Iron Giant, EUA, 1999)*, que é dirigido por Brad Bird.

A solução encontrada pela protagonista para suas angústias e dilemas é concordar com o Mestre das Marionete, aceitando sua proposta de se “fundir” com ele, conseqüentemente adquirindo uma nova identidade e criando um novo tipo de organismo, que é quase destruído instantes depois, quando um helicóptero militar dispara contra Kusanagi e o Mestre das Marionetes, forçando Batou a resgatá-la e colocar seu crânio em uma nova “shell”. Essa cena cria uma forte sensação de deslocamento (CAVALLARO, 2006) e, conseqüentemente, proporciona uma complexa resposta para a crise de identidade de Makoto Kusanagi. Eis o que Cavallaro diz a respeito:

Do ponto de vista do humanismo liberal ocidental, essa estratégia pode ser vista com uma alusão lamentável à perda irremediável da individualidade e auto-percepção, mas de uma perspectiva oriental, a dissolução da identidade e fronteiras pessoais carrega conotações positivas. Na verdade, ela é consonante com o conceito japonês de *seishinshugi*: a catarse e crescimento espiritual por meio do sofrimento e da autoprivação (CAVALLARO, 2006:190)¹⁷³.

¹⁷³ No original: “From the viewpoint of Western liberal humanism, this strategy may be seen to allude to an irretrievably lamentable loss of selfhood and selfcontainedness, yet from an Eastern perspective, the dissolution of the identity and personal boundaries carries positive connotations. Indeed, it is consonant with the Japanese concept of *seishinshugi*: namely, spiritual catharsis and growth through suffering and self-deprivation”.

Figura 33



Pouco antes da destruição de seus respectivos corpos, Motoko (em primeiro plano) e o Mestre das Marionetes (em segundo plano) conversam sobre fundirem suas mentes¹⁷⁴.

Durante o processo, Kusanagi faz perguntas conhecidas, porém pertinentes, como: “Se eu fizer isso ainda serei eu? ”. O Mestre das Marionetes é incapaz de oferecer-lhe uma resposta satisfatória. O mesmo acontece com o filme. A questão é que Mokoto Kusanagi obtém uma solução semelhante à de Shinji Ikari em *Neon Genesis Evangelion*, solução para um problema pós-moderno. Kusanagi poderia se ater a uma realidade possivelmente "ilusória", um *simulacro* – conceito elaborado pelo teórico francês Jean Baudrillard –, com uma identidade que já não supre suas necessidades, sequer sendo capaz de responder aos seus questionamentos, ou criar uma nova existência para si mesma, uma existência que já não é atrelada a essa identidade previamente existente.

Eddie Leung Hiu Ming acredita que o final proporcionado por Mamoru Oshii é humanista, na medida em que ele aborda "entidades humanas e não humanas na Terra, para despertar o gradual desaparecimento da mente humana sob a onda de novas mídias e da globalização. Isso é puro humanismo" (LEUNG, 2006)¹⁷⁵.

Comparativamente, a realização de Kusanagi ao final de *Ghost in the Shell* é semelhante à de Shinji Ikari no último episódio de *Neon Genesis Evangelion*, quando ele é apresentado a uma nova realidade (neste caso, semelhante a um *sitcom*), em que sua identidade como piloto de Evangelion não existe. São ambos finais ambíguos para

¹⁷⁴ Fonte: *Ghost in the Shell*, min. 1:09:28.

¹⁷⁵ No original: “Because what he did is a bidirectional through on both human and non-human entities on Earth to awaken our gradually disappearing human mind under the wave of new media and globalization. This is pure humanism”.

animações japonesas contemporâneas que, apesar de serem de subgêneros diferentes da FC, fazem algumas das mesmas perguntas presentes no século XX e chegam a respostas semelhantes.

4.5 SIMULACROS E SIMULAÇÕES EM GHOST IN THE SHELL

Muito da FC pós-modernista trabalha com conceitos de realidade sendo sobreposta por camadas de simulacros. A ficção de Philip K Dick, *O Homem do Castelo Alto* (1962), apresenta um simulacro na forma de uma realidade alternativa, na qual os nazistas venceram a Segunda Guerra Mundial. Em *Solaris* (1961), de Stanislaw Lem, o protagonista é confrontado pelo simulacro de sua namorada falecida, criado por um planeta chamado Solaris que, na verdade, é uma entidade viva e pensante. Os conceitos de simulacros e simulações também se mostram presentes no subgênero *cyberpunk*, cuja invasão das tecnologias no corpo humano e a preponderância do elemento das realidades virtuais são algumas de suas características mais facilmente reconhecidas.

Jean Baudrillard foi um dos principais pesquisadores a estudar o conceito de simulacro e como o progresso tecnológico afeta mudanças sociais. Para o teórico francês, existem três categorias de simulacros que se relacionam com FC.

Simulacros naturais, naturalistas, baseados na imagem, na imitação e no fingimento, harmoniosos, otimistas e que visam à restituição ou à instituição ideal de uma natureza à imagem de Deus.

Simulacros produtivos, produtivistas, baseados na energia, na força, na sua materialização pela máquina e em todo o sistema da produção – objetivo prometiano de uma mundialização e de uma expressão contínua, de uma liberação de energia indefinida (o desejo faz parte das utopias relativas a esta categoria de simulacros).

Simulacros de simulação, baseados na informação, no modelo, no jogo cibernético – operacionalidade total, hiper-realidade, objetivo de controle total (BAUDRILLARD, 1991:151).

O autor explica que à “primeira categoria corresponde o imaginário da utopia” (BAUDRILLARD, 1991:151) – sobre a qual conversamos no capítulo anterior, na animação *Neon Genesis Evangelion*. Nela, um sonho utópico mobiliza o projeto fracassado da organização Seele, que, por sua vez, simboliza o sonho fracassado oriundo do Iluminismo. “À segunda, a fc propriamente dita”, enquanto, à terceira

(...) corresponde – haverá ainda um imaginário que responda a esta categoria? A resposta provável é que o bom velho imaginário da FC morreu e que alguma coisa está a surgir. Um mesmo destino de flutuação e de indeterminação põe fim à FC – mas também à teoria, como gêneros específicos (BAUDRILLARD, 1991:151).

Em *Science Fiction After 1900*, Brooks Landon aborda os conceitos de simulacros ao discutir o livro *Neuromancer* de Gibson. Ele explica que “reflexão, superfície, simulação se tornam a realidade operante do romance, de forma que eletrônicos se misturam em um mundo onde cópias são muitas vezes melhores que originais, e onde quase tudo reflete, replica ou imita outra coisa” (LANDON, 1997:162)¹⁷⁶.

Desde o começo deste capítulo, estamos discutindo a crescente infiltração de organismos cibernéticos no corpo humano, e como isso altera determinadas concepções sobre a natureza humana. Em *Ghost in the Shell*, o conceito de simulacro pode ser encontrado na crescente incorporação dos implantes cibernéticos na população da Tóquio do futuro, tornando os indivíduos cada vez mais parecidos com simulacros de seres humanos, cópias melhores e mais avançadas que os originais. Este conceito é simbolicamente representado por uma cena particular, na qual Motoko Kusanagi enfrenta um tanque de guerra num museu de história natural abandonado, quando – durante o combate – uma saraivada de projéteis atinge a figura da Árvore da Vida estampada na parede: o artificial está lentamente superando o natural.

Mas, talvez, a maior representação desse processo seja o Mestre das Marionetes, o hacker cujas ações servem como gatilho para o desenvolvimento da narrativa do longa-metragem. O Mestre das Marionetes, como vimos, é uma entidade virtual que se autoproclama autoconsciente. Ele foi desenvolvido pelo governo japonês para se infiltrar em bancos de dados e manipular decisões de governantes, mas, quando seu corpo original foi destruído, ele adquiriu consciência própria, estabelecendo sua mente em outro corpo. Se ele realmente for uma nova forma de vida tal como afirma, vivendo em um não-espaco que é o mundo virtual no qual habita, o Mestre das Marionetes também pode ser enxergado como simulacro de um ser vivo. Para garantir a sobrevivência de sua nova espécie, ele necessita do elemento da corporeidade que lhe falta. “O Mestre das Marionetes revela que a razão de ele ter sistematicamente tentado se comunicar com

¹⁷⁶ No original: “Reflection, surface, simulation become the operating reality in the novel, as electronics intermingle in a world where copies are often better than the originals and where almost everything reflects, replicates, or imitates something else”.

Kusanagi era que ele pretendia ‘se fundir’ a ela para ganhar o componente biológico de que necessita para garantir a sobrevivência da espécie” (CAVALLARO, 2006:190)¹⁷⁷.

A entidade Mestre das Marionetes eventualmente é destruída pela polícia japonesa, mas Batou é capaz de resgatar partes funcionais de Kusanagi e transferir seu “espírito” para uma nova “casca”, a de uma estudante de colegial, devido à escassez de corpos disponíveis no mercado negro. Essa ação pode ser enxergada como uma transcendência espiritual, ou até mesmo uma reencarnação. Porém, também pode ser vista como a abdicação do corpo humano por essa sociedade, corpo que foi substituído pelo de uma boneca ou marionete que pode ser modificada ou manipulada por forças exteriores (NAPIER *apud* CAVALLARO, 2006:191). Há ainda uma conotação espiritual nessa proposta: a presença de forças maiores no mundo, vindas para proporcionar mudanças paradigmáticas na humanidade tal como a conhecemos e que escapam ao nosso controle.

Em *Neon Genesis Evangelion* somos apresentados ao conceito de simulacro de várias formas. Uma é o próprio Evangelion, o robô gigante pilotado por seres humanos que é simulacro de um ser humano, projetado para ser uma extensão de sua condição. O que explica, de certa forma, a fisionomia humanoide do robô dentro da FC – ele representa uma criação com forma humana projetada para ampliar suas capacidades.

(...) a interpretação do orgânico e do inorgânico é ambivalente; por um lado, a tecnologia é vista como um tipo de espelho mágico capaz de multiplicar os poderes humanos ao infinito e por refletir a humanidade de uma forma idealizada; por outro, a tecnologia é associada à deglutição do humano pelo não-humano (CAVALLARO, 2000:28)¹⁷⁸.

O segundo conceito de simulacro apresentado em *Evangelion*, e que se aproxima mais das realidades alternativas criadas pela ficção de Philip K. Dick, é a sequência final do seriado, na qual Shinji Ikari se encontra presente em uma realidade alternativa, desprovida de alienígenas, robôs gigantes e ameaças de apocalipse, e com um núcleo familiar plenamente constituído. Novamente, é um caso em que o irreal não necessariamente substitui o real, mas o supera.

¹⁷⁷ No original: “The Puppet Master reveals that the reason it has persistently attempted to communicate with Kusanagi is that it aims to ‘merge’ with her in order to gain the biological component it needs to ensure species survival”.

¹⁷⁸ No original: “(...) an interpenetration of the organic and the inorganic are ambivalent; on the one hand, technology is viewed as a kind of magical mirror capable of multiplying human powers ad infinitum and of reflecting humanity in an idealized form; on the other, technology is associated with the engulfment of the human by the non-human”.

A grande questão proposta pelas animações *Ghost in the Shell* e *Neon Genesis Evangelion* é como esses simulacros alteram nossa percepção da condição humana, criando até mesmo novas formas de vida, uma vez que tanto corpo quanto memória podem ser editados e manipulados por indivíduos com acesso a determinados tipos de tecnologia, sem necessariamente habitarem ao menos uma realidade física.

No romance *Neuromancer*, William Gibson descreve o “Ciberespaço” e a “Matrix” da seguinte forma:

Ciberespaço. Uma alucinação consensual vivenciada diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações, por crianças que estão aprendendo conceitos matemáticos... uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas no não-espaço da mente, aglomerados e constelações de dados. Como luzes da cidade, se afastando... (GIBSON, 2008:69).

Ao término de *Neuromancer* o protagonista se conecta à “Matrix”, tornando-se capaz de ver um simulacro de si mesmo com sua antiga namorada, “vivendo” dentro da Matrix. A consciência desprovida de corpo existe em um mundo imaterial, podendo fluir por entre redes de dados e informações digitais. Para Lucia Santaella,

A importância dessa obra [*Neuromancer*] reside no fato de que ela marca a passagem do modelo do ciborg híbrido, ainda dividido entre o orgânico e o maquínico, para o ciborg como simulação digital, numa graduação que vai do simples usuário plugado no ciberespaço, tendo em vista a entrada e saída de fluxos de informação, até o limite dos avatares (termo cunhado por Stephenson em *Snow Crash*, 1992), cibercorpos inteiramente digitais que emprestam suas vidas simuladas para o transporte identificatório de usuários para dentro dos mundos paralelos do ciberespaço (...) (SANTAELLA, 2010:190).

Essa é uma das fundamentais características do Mestre das Marionetes: o fato de que ele é capaz de existir sem um corpo físico, navegando pela infinita “Rede” de dados que o filme menciona em várias ocasiões.

4.6 A MEMÓRIA NO CYBERPUNK E EM GHOST IN THE SHELL

Um dos elementos mais importantes na animação *Ghost in the Shell* e em todo o subgênero *cyberpunk* é a questão da memória. Há uma preocupação em torno do conceito de memória no *cyberpunk*, sob o argumento de que ele é capaz de proporcionar os fundamentos sobre os quais a humanidade de um indivíduo é baseada. Em seu livro

Cyberpunk & Cyberculture, Cavallaro discute essa questão no romance de William Gibson:

A noção de Gibson, de que computadores são uma metáfora para a memória humana, e que a memória é um conceito facilmente sujeito a revisão, também é uma preocupação central no conto de Phillip K. Dick, “*We Can Remember it for You Wholesale*”, e do filme de Paul Verhoeven “*O Vingador do Futuro*” [*Total Recall*, 1990], baseado em um texto de Dick. Ambos questionam radicalmente a ideia de que as identidades humanas são definidas pelas nossas memórias pessoais, sugerindo que lembranças podem ser artificialmente criadas (CAVALLARO, 200:205)¹⁷⁹.

Em *Ghost in the Shell*, a identidade de Motoko Kusanagi é razoavelmente bem estabelecida, apesar de 95% de seu corpo ser artificial. Questionamentos acerca da extensão – ou existência – de sua humanidade começam a surgir no momento em que o Mestre das Marionetes se mostra capaz de manipular a mente de indivíduos – seus “fantasmas” – para cometer seus crimes, implantando memórias falsas nessas pessoas (como visto na figura 34, abaixo). Partindo do conceito desenvolvido por Cavallaro, antes mencionado, no momento em que as lembranças se mostram editáveis, não há mais uma evidência concreta de uma humanidade presente no indivíduo.

Figura 34



Em *Ghost in the Shell*, um indivíduo que teve sua mente hackeada pelo Mestre das Marionetes, confronta a terrível verdade sobre sua existência ao olhar uma foto em que sua suposta família deveria aparecer. No entanto, na foto, só ele é representado¹⁸⁰.

¹⁷⁹ No original: “Gibson’s notion that computers are a metaphor for human memory and that memory is easily subject to revision is also a central preoccupation of Philip K. Dick’s short story ‘We can remember it for you wholesale’ and of Paul Verhoeven’s film *Total Recall* based on Dick’s text. Both question radically the idea that human identities are defined by personal memories by suggesting that recollections can actually be artificially grafted”.

¹⁸⁰ Fonte: *Ghost in the Shell*, min. 27:05

Como vimos anteriormente, o corpo há de se tornar informação capaz de ser editada por meio de um processo definido como transhumanismo. O mesmo, conforme vimos na animação *Ghost in the Shell*, pode ser feito com a memória.

Sem uma referência específica para a preocupação pós-moderna da “desnaturação” do corpo, Gibson reformula o corpo como “carne”, informação que pode ser “editada” por drogas e cirurgias e próteses em novas formas, ou ainda escapada inteiramente na experiência desencarnada do ciberespaço, uma fuga que conseqüentemente desafia nossos entendimentos do que significa ser humano (LANDON, 1997:163)¹⁸¹.

A capacidade de editar memórias gera experiências simuladas, ou ainda, simulacros de experiências, que, embora tenham sido obra de uma invasão cibernética por um programa de computador, *foram reais* para os indivíduos afetados por essa programação. De acordo com Cavallaro, *Ghost in the Shell* “radicalmente desafia modelos convencionais humanistas de memória e, conseqüentemente, abala noções relacionadas de realidade” (CAVALLARO, 2006:192)¹⁸².

Se o cérebro de um indivíduo é *hackeado* e ele ou ela é submetido (a) a uma experiência simulada durante um estado de consciência, pode-se dizer que a experiência tomou parte em medidas iguais de fantasia e realidade. Em um nível o evento é irreal, já que não ocorreu no mundo real. No entanto, em outro nível, ele não pode ser descartado como uma simples ilusão por parte do indivíduo, já que emanou de um programa *real* correndo dentro do violado sistema nervoso dele ou dela (CAVALLARO, 2006:192)¹⁸³.

¹⁸¹ No original: “Without specific reference to the postmodern concern with the ‘denaturing’ of the body, Gibson recast the body as ‘meat’, information that can be ‘edited’ by drugs and surgery and prosthetics into new forms, or even escaped from entirely into the disembodied experience of cyberspace, an escape that ultimately challenges our understanding of what it means to be human”.

¹⁸² No original: “(...) the movie radically challenges conventional humanist models of memory and hence unsettles related notions of reality”.

¹⁸³ No original: “If an individual’s brain is hacked into and she or he undergoes a simulated experience while in a conscious state, the experience could be said to partake in equal measures of fantasy and reality. On one level, the event is unreal insofar as it did not actually take place in the real world. Yet, in another level, it cannot be dismissed as a mere delusion on the person’s part insofar as it emanated from a real program running inside his or her violated nervous system”.

Capítulo 5

SÍMBOLOS, FICÇÃO E CONHECIMENTO

Certos elementos e recursos utilizados em *Neon Genesis Evangelion* e *Ghost in the Shell* se destacam tanto visualmente quanto no transcorrer de suas narrativas. Trata-se do uso recorrente de símbolos de ordem religiosa, cristã e judaica, principalmente em *Evangelion*. Nele, elementos simbólicos se apresentam de forma mais explícita, visualmente e na nomenclatura de vários de seus elementos. Já em *Ghost in the Shell* o simbolismo religioso aparece de modo mais sutil, principalmente sob a forma de arquétipos.

É objetivo deste capítulo identificar e interpretar esses símbolos e arquétipos dentro das duas animações japonesas e estudar como eles criam um diálogo entre si, e, conseqüentemente, uma ponte entre essas produções orientais e o Ocidente, uma vez que o Cristianismo e o Judaísmo não fazem parte, de forma marcante, da tradição religiosa japonesa.

Também é objetivo retomar a observação do fracasso do conhecimento científico, iniciada no terceiro capítulo desta dissertação, e abordar o conceito da ficção filosófica; da epistemologia fabulativa; da ficção como método, proposta por Vilém Flusser. Dessa forma, pretende-se entender como as duas animações se tornam, sob essa perspectiva, ficções filosóficas que geram críticas e conhecimentos sobre o mundo e sobre a condição humana.

5.1 SIMBOLISMO RELIGIOSO EM NEON GENESIS EVANGELION

Símbolos religiosos aparecem de forma marcante em *Evangelion*, tanto visualmente – como a Árvore da Vida, ou a Cruz – quanto na nomenclatura da série – como o uso recorrente das palavras Adão, Eva, Anjo etc. para representar aspectos e personagens importantes do seriado. Outros símbolos, como o Apocalipse, criam a problemática narrativa da animação japonesa, simultaneamente se apresentando de forma visual.

Foi objetivo do trabalho de conclusão de curso de jornalismo do autor desta dissertação, em 2013, interpretar esses elementos simbólicos em sua forma de produzir sentido e significado dentro da narrativa do seriado. O título da dissertação foi *O Rei, o Pai e o Monstro: Análise de Simbolismos Religiosos em Neon Genesis Evangelion*. Nela, certos autores, como Dennis Redmond, argumentam que esses elementos simbólicos são meras alusões visuais, como também foi visto no terceiro capítulo. No entanto, a simples aparição desses elementos simbólicos já é carregada de significado. Para tanto, foi utilizado o *Dicionário de Símbolos*, editado por Jean Chevalier e Alain Gheerbrant, apoiado por textos de Carl Jung, Joseph Campbell e Bruno Bettelheim. Começamos a interpretação com o título da série.

O título original da série, Shinseiki Evangelion, é composto de duas partes: a palavra japonesa composta Shinseiki, que significa “nova era” ou “nova geração”, e a palavra de origem grega “Evangelion”, que significa “boas notícias” (do eu = “bom” + angelein = “anunciação” ou “anunciar”; e angelos = “mensageiro”) e que subsequentemente veio a se tornar “evangelho” (em inglês, “gospel”). O título em inglês, *Neon Genesis Evangelion*, escolhido pelo estúdio Gainax, é composto da palavra grega neon, uma derivação da palavra “neos” (que significa “novo” ou “jovem”), “genesis” (“origem”, “fonte” ou “nascimento”) e “Evangelion” (CAVALLARO, 2007:54)¹⁸⁴.

Existe, então, alguma “boa nova” que possa ser evidenciada no seriado, ou a palavra *Evangelion* é mais utilizada com o intuito de atrair um público ocidental? Ambas as opções parecem válidas. Não obstante, pelo menos o seriado termina com certo otimismo, uma vez que a Humanidade foi capaz de derrotar os *Anjos* e, ainda assim, reter as características que lhe são intrínsecas, já que o Projeto de Instrumentalidade Humana

¹⁸⁴ Observação: esta tradução foi feita do inglês, com base no texto da autora Dani Cavallaro.

(que visava a união de todas as consciências da humanidade em uma única entidade) fracassou.

Não obstante, talvez a “Boa Nova” seja necessariamente para o protagonista Shinji Ikari, na constante busca por sua própria identidade e pela aceitação dos outros. O seriado e o filme *The End of Evangelion* terminam com Shinji finalmente aceitando suas imperfeições e as imperfeições dos outros como características que fazem parte do que é “ser humano”, e, conseqüentemente, com a expectativa de uma vida melhor.

5.1.1 Gênesis, Apocalipse e o Caos Primordial

Em *Evangelion* há uma dicotomia interessante entre Gênesis e o Apocalipse. Gênesis é o primeiro livro do Velho Testamento, enquanto o Apocalipse é o último do Novo Testamento. Tanto no seriado quanto no filme, há um importante problemática envolvendo a possibilidade do Apocalipse (como Fim dos Tempos), um assunto que foi mais amplamente discutido no terceiro capítulo desta dissertação.

No momento em que um *Anjo* entrar em contato com *Adão*, cujo corpo encontra-se presumivelmente crucificado no último nível das instalações da Nerv, se dará o fim do mundo e, conseqüentemente, da humanidade. Não obstante, conforme o encadeamento da série, o espectador é confrontado com diferentes possibilidades acerca do mesmo evento: o Terceiro Impacto. Descobre-se também que determinados grupos de personagens têm objetivos específicos com o Apocalipse, tal como o fim do mundo. Simbolicamente, o Apocalipse é

(...) o símbolo dos derradeiros dias do mundo, que serão marcados por fenômenos espantosos: gigantescas rebentações dos mares, desabamentos de montanhas, medonhos escancaramentos da terra, vastos incêndios do céu, num indescritível fragor. O apocalipse torna-se, assim, símbolo do fim do mundo (CHEVALIER, GHEERBRANT, 2012:65).

Em *Neon Genesis Evangelion*, todo o Terceiro Impacto ocorre dentro da mente do protagonista Shinji Ikari, mas o filme *The End of Evangelion* proporciona uma visão deste mesmo evento: uma com céus cor de sangue, um oceano laranja e imensas cruces vermelhas disparando contra o céu. As almas da humanidade são recolhidas no ovo de Lillith (algo que veremos mais adiante), uma imensa lua negra e, durante esse processo, gritam em desespero. Seus corpos retornam ao seu formato original, o LCL, sangue de Lillith, de onde vieram todas as coisas vivas (como visto na imagem a seguir).

Figura 35



O mar de Lillith é representado em *The End of Evangelion* como um oceano laranja, compondo uma imagem pós-apocalíptica. Observa-se os Evas da Saele crucificados ao fundo. No centro, Shinji estrangula Asuka antes da cena final do filme¹⁸⁵.

Há uma correlação entre essas imagens e o simbolismo evocado pelo Apocalipse. Não obstante, tanto em *Evangelion*, quanto no texto bíblico, há, no Apocalipse, uma espécie de renascimento após a morte. E não somente, como ele é um retorno à Deus e não um afastamento.

“No começo, Deus criou os céus e a terra” (Gênesis 1,1). “Então vi um novo céu e uma nova terra. O primeiro céu e a primeira terra desapareceram, e o mar sumiu” (Apocalipse 21,1). Se no Gênesis o homem perde o acesso à Árvore da Vida (3,22-24), no Apocalipse ele retorna (22,2).

Agora a morada de Deus está entre os seres humanos! Deus vai morar com eles, e eles serão os povos dele. O próprio Deus estará com eles e será o Deus deles. Ele enxugará dos olhos deles todas as lágrimas. Não haverá mais morte, nem tristeza, nem choro, nem dor (Apocalipse, Cap. 21, Ver 3-4).

A palavra “Gênesis” que vem do grego e significa “origem”, ou “nascimento”, não se encontra no título do seriado por acaso. Ao término de *Evangelion*, o protagonista morre para então renascer novo e diferente. O mesmo ocorre com todos os seres humanos

¹⁸⁵ Fonte: *The End of Evangelion*, ep. 26. Min. 1:25:37

da Terra. A Gênese, da mesma forma que o Apocalipse, cumpre um importante papel na história que está sendo contada.

No seriado de televisão, o objetivo por trás do Terceiro Impacto era transcender a humanidade para além dos limites da carne, unindo as consciências e as almas de todos em numa única entidade consciente. Esse processo falha, uma vez que Shinji – que, por uma série de fatores, detém o controle sobre o Terceiro Impacto – decide que uma consciência coletiva abdicaria das características que nos tornam humanos, em prol de uma existência sem solidão e sofrimento. Apesar de todos os seus momentos de tristeza e abandono, Shinji opta por uma existência em que não há garantias de que ele não será magoado ou abandonado. Decidido, ele retorna ao mar, de onde veio e, após um encontro com a alma de sua mãe, volta à sua forma física.

Não é por acaso que, em *The End of Evangelion*, Shinji recobra sua consciência no mar, e não é coincidência que é lá que ele reencontra sua mãe. Simbolicamente, a figura do mar, do oceano e/ou das águas está associada ao Caos Primordial. “As águas, massa indiferenciada, representando a infinidade dos possíveis, contêm todo o virtual, todo o informal, o germe dos germes, todas as promessas de desenvolvimento, mas também todas as ameaças de reabsorção” (CHEVALIER, GHEERBRANT, 2012:15).

No começo do Gênese, “A terra era um vazio, sem nenhum ser vivente e estava coberta por um mar profundo. A escuridão cobria o mar, e o Espírito de Deus se movia sob a face das águas”. (Gênese 1,2).

“Na Antiguidade greco-romana, o caos é a personificação do vazio primordial, anterior à criação, ao tempo em que a ordem não havia sido imposta aos elementos do mundo” (CHEVALIER, GHEERBRANT, 2012:182). “A expressão hebraica **tohu wa bohu** significa a desordem e o vazio. Trata-se do caos primordial, anterior à criação do mundo” (idem, 2012:183 – negrito no original), antes de Deus pronunciar “Seja feita a luz” (Gênese 1,3). Na análise moderna, o Caos simboliza a “derrota do espírito humano diante do mistério da existência” (ibidem, 2012:183).

Não obstante, o mar, fonte do caos anterior à criação do mundo, também é “símbolo da dinâmica da vida. Tudo sai do mar e tudo retorna a ele: lugar dos nascimentos, das transformações e dos renascimentos” (CHEVALIER, GHEERBRANT, 2012:592). “O mar é também o símbolo das *águas superiores*, da Essência divina, do

Nirvana, do Tao” (idem, 2012:650). Isso fica bastante evidente na conclusão de *The End of Evangelion*: o mar de onde veio toda a vida, é para onde a vida retorna.

Voltaremos à figura do Apocalipse, mais adiante, como um dos principais núcleos temáticos de estudo das animações *Ghost in the Shell* e *Neon Genesis Evangelion*, e como o “Apocalipse” pode ser interpretado nelas.

5.1.2 Terminologia na Série: Anjo, Lilith, Adão e Eva

Algumas das mais óbvias alusões judaico-cristãs em *Evangelion* se apresentam na terminologia do seriado. Os grandes alienígenas que descem dos céus com a promessa do Apocalipse são chamados de *Anjos*. O primeiro *Anjo* é chamado de Adão, enquanto os robôs gigantes que lutam contra essas ameaças são chamados de Evas (no singular “Eva”), que, no caso, entende-se tanto como uma alusão à mulher de Adão, como uma abreviação da palavra *Evangelion*. O *Anjo* que se encontra dentro das instalações da Nerv, ao contrário do que se imaginava, não é Adão, o primeiro *Anjo*, mas sim um *Anjo* chamado Lilith.

Anjo

Antes de estudar a figura do *Anjo* em *Neon Genesis Evangelion* é importante fazer uma ressalva. A palavra “Anjo”, em português, foi traduzida do inglês “Angel”, e não diretamente do japonês. No original, a palavra utilizada é “Shito”:

A palavra japonesa usada na saga para designar os Anjos é “Shito”, ou seja, “mensageiro”, que corresponde ao significado (pagão) da palavra grega “angelos”. O termo japonês para criaturas celestiais no papel dos anjos na tradição judaico-cristão é “tenshi”. Os anjos invocados por Anno não têm nada em comum com qualquer pintura ocidental, solenemente etérea, como Gabriel visitando Maria com sua proclamação desconcertante dos querubins rechonchudos no estilo barroco. Nem vêm equipados com asas, harpas e auréolas. Na verdade, são invariavelmente enormes, repletos de armamentos e francamente assustadores (CAVALLARO, 2009:61).

Não obstante, na mitologia judaico-cristã, os *Anjos* também são vistos como “mensageiros de Deus”. Conforme explicam os editores do *Dicionário de Símbolos*, os Anjos são:

Seres intermediários entre Deus e o mundo, mencionados sob formas diversas nos textos acádios, ugaritas, bíblicos e outros. Seriam seres puramente espirituais, ou espíritos dotados de um corpo etéreo, aéreo;

mas não poderiam revestir dos homens senão as aparências (CHEVALIER, GHEERBRANT, 2012:60).

Os Anjos servem como “mensageiros, guardiões, condutores de astros, executores de leis, protetores dos eleitos, etc.” (idem, 2012:60), ou, essencialmente, exercem função de “ministros”. Esses mensageiros “divinos” têm um objetivo aparentemente muito claro na maior porção do seriado: a destruição da raça humana. Suas origens são mantidas propositalmente escondidas e o espectador, da mesma forma que os personagens, não entende por que essas criaturas celestiais estão na Terra para trazer o Fim do Mundo. A princípio, portanto, *Neon Genesis Evangelion* parece se tratar de uma guerra entre Homem e Deus.

No entanto, a figura do *Anjo* pode ser interpretada de outras maneiras em *Evangelion*. Laura Monteiro Plata, por exemplo, enxerga os *Anjos* como uma alegoria para um Japão que busca se defender das ameaças neoliberais de um mundo consideravelmente mais capitalista e globalizado do que a realidade que o país conhecia antes da Segunda Guerra Mundial (PLATA, 2014).

Eles também podem ser interpretados como Anjos do Mal. Há várias menções a Anjos Caídos, na Bíblia. No Novo Testamento, Deus fez os Anjos perfeitos, até que um, Lúcifer, foi tomado pela soberba, e desejou tomar para si o reino de seu Criador: “Eu fiz de você um anjo protetor, com as asas abertas. Você vivia no meu monte santo e andava pelo meio de pedras brilhantes. A sua conduta foi perfeita desde o dia em que foi criado, até que você começou a fazer o mal” (Ezequiel 28,14-15).

Figura 36



Em *Evangelion*, Anjos podem assumir várias formas. À esquerda, Tabris¹⁸⁶, o 17º Anjo, assumiu a forma de um garoto chamado Kaworu Nagisa no episódio 24. À direita, o colossal *Anjo* Zeruel¹⁸⁷, o 14º a aparecer, força sua entrada nas instalações da Nerv, no episódio 19.

Com esse propósito, Lúcifer convenceu um terço dos anjos a se unirem a ele, e começaram uma guerra contra Deus.

E apareceu no céu outro sinal: era um enorme dragão vermelho com sete cabeças e dez chifres e com uma coroa em cada cabeça. Com a cauda ele arrastou do céu a terça parte das estrelas e as jogou sobre a terra (...). Depois houve uma guerra no céu. Miguel e os seus anjos lutaram contra o dragão, que combateu junto com os seus anjos. Mas o dragão foi vencido, e por isso ele e os seus anjos não puderam mais ficar no céu. O enorme dragão foi lançado fora do céu. Ele é aquela velha cobra, chamada Diabo ou Satanás, que leva todas as pessoas do mundo a pecar. Ele foi jogado sobre a terra, e os seus anjos também foram jogados junto com ele (Apocalipse 12, 3-4, 7-8).

No seriado, a origem dos *Anjos* nunca é revelada, e essas criaturas possuem mais nuances do que somente o “bem” e o “mal”. Isso permite interpretá-las de diversas maneiras. Não há menções concretas à figura de Lúcifer em *Evangelion*, mas é possível estabelecer que os *Anjos* da série se assemelham à figura dos Anjos Caídos presente na Bíblia. Os seres humanos também podem ser interpretados como os Anjos Caídos, uma vez que todos seres vivos são, na verdade, Lilim, o último *Anjo*, e travam uma Guerra contra os supostos “mensageiros de Deus”.

Psicologicamente, Cavallaro identifica os *Anjos* como “concretizações das ansiedades e dos medos dos personagens principais. Suas insistentes intromissões

¹⁸⁶ Fonte: *Neon Genesis Evangelion*, ep. 24. min. 17:20.

¹⁸⁷

Fonte:

http://vignette3.wikia.nocookie.net/evangelion/images/b/be/Zeruel_enters.png/revision/latest?cb=20121219023327 >. Acesso em: 19/07/2016

proporcionam uma relação metafórica para a repetição compulsiva dos personagens de retomarem seus sentimentos de crise ao longo da narrativa” (CAVALLARO, 2009:62)¹⁸⁸.

Na medida em que a história de *Evangelion* avança, compreendemos que a relação entre a humanidade e os *Anjos* é mais complexa do que previamente estabelecido. Essa relação cada vez mais ambígua, que funciona como uma das grandes qualidades da série, revela que as semelhanças entre a humanidade e esses seres alienígenas não é só muito grande como os seres humanos, na verdade, foram todos criados pelos *Anjos*.

Essa revelação acontece no longa-metragem *The End of Evangelion*, no qual entendemos que o último *Anjo*, Lilim, na verdade, é composto pelas bilhões de almas da humanidade. A cena no filme em que as almas são coletadas pela Lua Negra de Lilith (outro símbolo visual que remete a uma tradição judaico-cristã) pode ser lida como uma espécie de “retorno ao paraíso”, ou um “retorno ao útero”, embora haja pouquíssimas menções ao Reino de Deus no seriado.

Na ficção científica, não é incomum a figura do “Deus Astronauta”, ou seja, a figura de seres alienígenas que foram responsáveis pelo surgimento da vida na Terra. *Evangelion* se usa desse recurso ao revelar que a origem da humanidade está diretamente associada à existência dos *Anjos*. Isso pode corroborar a noção do “criador” que busca destruir sua própria criação. No entanto, no 24º episódio da série, o penúltimo *Anjo*, travestido de um garoto de 14 anos, não é capaz de trazer o Apocalipse sobre a Terra, por amor ao protagonista Shinji.

Adão, Eva e Lilith

O primeiro *Anjo*, na mitologia de *Evangelion*, como vimos, é chamado de Adão (cuja imagem pode ser encontrada na página a seguir)¹⁸⁹. Ele é representado como um gigante de Luz em aparições bastante raras nos 26 episódios da série. O primeiro contato de uma equipe de cientistas na Antártida com esse gigante de luz resultou na liberação de uma enorme quantidade de energia, que destruiu a calota polar e quase resultou na

¹⁸⁸ Do original: “The Angels themselves could be regarded as concretizations of the principal characters’ anxieties and fears. Their insistent intrusions, moreover, provide a metaphorical correlative for the compulsive repetitiveness with which the afflicted personae circularly return their feelings of crisis throughout the narrative”.

¹⁸⁹ Para mais informações sobre os *Anjos* no seriado *Neon Genesis Evangelion*, ver apêndices.

extinção da humanidade. Abaixo, Chevalier e Gheerbrandt (2012:11-12) discutem Adão como símbolo:

(...) sob um ponto de vista simbólico, pode-se entender a expressão no sentido de que Adão é feito à imagem de Deus do mesmo modo que uma obra-prima é feita à imagem do artista que a realizou (...). Esta é a realidade do espírito – à imagem de Deus, mas diferente de Deus – que Adão simboliza. Daí derivam as outras invocações no universo: a consciência, a razão, a liberdade, a responsabilidade, a autonomia, todos os privilégios do espírito, porém, de um espírito encarnado e, portanto, à imagem de Deus, e não idêntico a Deus.

Figura 37



Imagem de Adão em *Neon Genesis Evangelion*. O gigante de luz é o primeiro Anjo a ser encontrado pela humanidade¹⁹⁰.

Em *Evangelion*, a criatura mais próxima da imagem de Adão é Eva. E embora o termo para designar os robôs gigantes pilotados pelos protagonistas seja uma abreviação da palavra *Evangelion*, seu uso recorrente como “Eva” não é uma coincidência. No Gênesis,

A mulher viu que a árvore era bonita e que as suas frutas eram boas de se comer. E ela pensou como seria bom ter entendimento. Aí apanhou uma fruta e comeu; e deu ao seu marido, e ele também comeu. Nesse momento os olhos dos dois se abriram e eles perceberam que estavam nus. Então costuraram umas folhas de figueira para usar como tangas (Gênesis, Cap. 3, Ver 6).

¹⁹⁰ Fonte: *Neon Genesis Evangelion*, ep. 15, min. 21:41

Consequentemente, isso resultou na expulsão do Homem do Éden.

Então o SENHOR¹⁹¹ Deus disse o seguinte: agora o homem se tornou como um de nós, pois conhece o bem e o mal. Ele não deve comer a fruta da árvore da vida e viver para sempre. Por isso o SENHOR Deus expulsou o homem do jardim do Éden e fez que ele cultivasse a terra do qual havia sido formado (Gênesis 3,22-23).

“Foi por ter desejado identificar-se com Deus que Adão se tornou também o primeiro a errar, com todas as consequências que essa primazia no pecado acarreta para seus descendentes” (CHEVALIER, GHEERBRANT, 2012:12). Dessa forma, se no livro do Gênesis Eva foi induzida a comer o fruto proibido, simbolizando o “pecado original, a perversão do espírito, o uso absurdo da liberdade, a recusa de toda a dependência” (idem, 2012:12), em *Evangelion*, o pecado original acontece sob a forma do Segundo Impacto; quando a humanidade se aproximou demais de Deus, ela quase foi destruída.

Em *Evangelion*, a relação entre Adão, Eva e o pecado é bastante forte: o contato com Adão é responsável por quase destruir a humanidade, um pecado com o qual os personagens principais, Shinji, Asuka e Rei devem conviver desde seu nascimento.

Na análise de Carl Jung, Adão “simboliza o homem cósmico, fonte de todas as energias psíquicas. Mais frequentemente visto sob a forma do velho sábio, Adão corresponde ao arquétipo do pai e do ancestral, é a imagem do ancião” (CHEVALIER, GHEERBRANT, 2012:13).

Do material genético foi criado o¹⁹² primeiro *Eva*, pilotado por Shinji Ikari no seriado. No Gênesis é descrito que, durante o sono de Adão, Eva foi retirada de uma de suas costelas, que é de onde provém, para os autores do *Dicionário de Símbolos*, “a crença na subordinação da mulher ao homem”. Para eles, “Eva é considerada como a primeira mulher, a primeira esposa, a mãe dos vivos. Num plano de interioridade, ela simboliza o elemento feminino no homem, na medida em que o homem interior comporta um espírito e uma alma” (CHEVALIER, GHEERBRANT, 2012:410).

Simbolicamente, *Eva* também significa “a sensibilidade do ser humano e seu elemento irracional” (idem, 2012:410). No seriado, o *Evangelion* também funciona como representação dos mais temíveis monstros internos dos personagens e, em mais de um

¹⁹¹ Grafia do original.

¹⁹² Observa-se que Eva, neste caso, é tratado no masculino, conforme acontece na série. Refere-se, portanto, ao *Robô Eva*, não a *Eva*, a mulher de Adão.

episódio, os imensos robôs gigantes escapam do controle de seus pilotos, com consequências assustadoras. Um exemplo é o episódio 19, “Otoko no tatakai” (*A Man’s Battle*), no qual Shinji perde o controle da Unidade 01, que literalmente devora o *Anjo* Zeruel e o aprisiona dentro do *cockpit*.

Mas os *Evas* também representam outros fatores na série. Eles são veículos, por meio dos quais o Projeto de Instrumentalidade Humana pode ser concretizado. Cada um deles também contém a alma de um ente querido dos pilotos. No caso de Shinji e Asuka, são suas respectivas mães e, dessa forma, os *Evas* também funcionam como úteros que acolhem os personagens em determinados momentos. Já no caso da Unidade 01, pilotada por Shinji, o *Eva* também representa o fruto ainda não germinado de uma vida futura.

Lilith, por sua vez, em *Evangelion*, tem uma existência tanto visual quanto simbólica. Ela é o Segundo *Anjo* e, por boa parte do seriado, foi confundida com Adão como o corpo desmembrado que se encontra crucificado no nível mais profundo das instalações da Nerv. No antepenúltimo episódio, quando o *Anjo* Tabris consegue romper as barreiras de defesa da Nerv para causar o Terceiro Impacto, ele descobre que quem jaz dentro do Dogma Central não é Adão, mas sim Lilith.

Figura 38

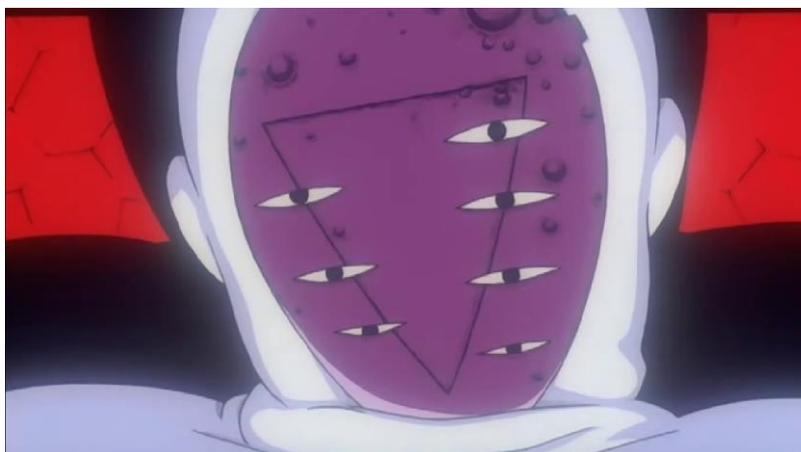


Imagem do Anjo Lillith, em *The End of Evangelion*, ep. 25. A imagem da máscara é a mesma que aparece no logo da Seele¹⁹³.

Na série, é do sangue de Lilith que veio, literalmente, toda a vida na Terra. Esse sangue de cor alaranjada e chamada de LCL é usado como líquido embrionário dentro das cápsulas nas quais os pilotos operam os *Evangelions*. No filme *The End of*

¹⁹³ Fonte: *The End of Evangelion*. Ep. 26. Min: 00:51:16

Evangelion, todas as pessoas da Terra retornam ao seu estado original, transformando-se em LCL e suas almas são coletadas em uma imensa Lua Negra, chamada no filme de *Lua de Lilith*.

“Na tradição cabalística, Lilith seria o nome da mulher criada antes de Eva, ao mesmo tempo em que Adão, não de uma costela do homem, mas ela também diretamente da terra” (CHEVALIER, GHEERBRANT, 2012:548). Simbolicamente, a figura de Lilith acarreta uma conotação negativa:

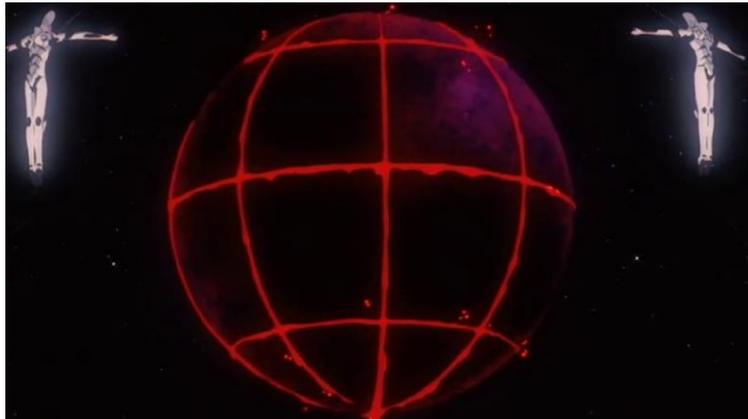
Enquanto mulher desenhada ou abandonada por causa de outra, Lilith representará os ódios contra a família, o ódio aos casais e aos filhos: evoca a imagem trágica da Lâminas na mitologia grega. Não pôde integrar-se nos quadros da existência humana, das relações interpessoais e comunitárias: foi lançada de novo ao abismo, ao fundo do oceano, onde não para de ser atormentada por uma perversão do desejo que a impede de participar nas normas (CHEVALEIR, GHEERBRANT, 2012:548).

Em *Evangelion*, Lilith não parece ter uma conotação tão negativa. Assim como Eva, ela remete à figura da Mãe. Foi de seu sangue que surgiu a vida e é para ele que a vida retorna, no final.

Quando Shinji decide que ele não quer dar continuidade ao Terceiro Impacto, o corpo de Lilith se decompõe e as almas da humanidade retornam a um gigantesco mar de LCL. Como vimos, o mar, ou oceano, é o símbolo da dinâmica da vida.

Nota-se também que os cineastas de *Evangelion* tiveram um certo cuidado até na representação física de Lilith no longa-metragem. No filme, Rei Ayanami se funde com Lilith, carregando dentro de si um embrião de Adão. Entre suas mãos surge a Lua Negra (vista na página seguinte), símbolo que “designa uma via perigosa, mas que pode conduzir de maneira abrupta ao centro luminoso do Ser e à Unidade” (idem, 2012:566).

Figura 39



A Lua Negra de Lillith é orbiada pelos Evas produzidos pela Seele. Nesta cena, o Terceiro Impacto começa a fracassar. A lua se rompe, como que sangrando, e despeja as almas da humanidade de volta para a Terra¹⁹⁴.

Como é demonstrado no filme, a passagem do plano físico para o plano considerado “espiritual” é bastante abrupta, e é possível ouvir os gritos de milhões de almas ao serem colocadas dentro da Lua Negra. Em seguida, o Eva Unidade 01 (com Shinji dentro dele) adentra em pose de cruz no sexo de Lilith, que se abre no cérebro¹⁹⁵, conforme imagem abaixo¹⁹⁶.

Figura 40



¹⁹⁴ Fonte: *The End of Evangelion*, ep. 26, Min. 01:19:22

¹⁹⁵ “A Lua Negra, que é associada a Lilith, a primeira mulher de Adão, cujo sexo se abriria no cérebro, está ligada essencialmente às noções do inatingível, do inacessível, da presença desmedida da ausência (e o inverso), da hiperlucidez dolorosa, de tão intensa. Mais que um centro de repulsão oculto, a Lua Negra encarna a solidão vertiginosa, o Vazio absoluto, que não é senão o Cheio por Densidade” (CHEVALIER, GHEERBRANT, 2012:566) Em *The End of Evangelion*, o Eva Unidade 01 de Shinji é crucificado e introduzido no sexo de Lilith.

¹⁹⁶ Fonte: *The End of Evangelion*, ep. 26, min. 1:11:01.

Outros Símbolos Visuais: Cruz, Árvore, Maçã, Serpente

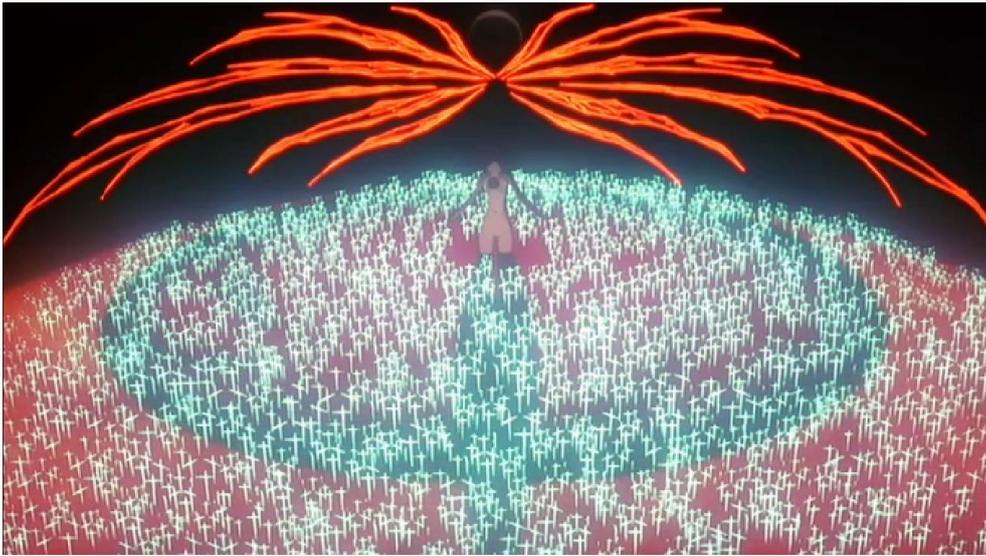
Além dos que observamos até agora, *Evangelion* se usa de uma grande variedade de outros símbolos visuais que aparecem com proeminência tanto no seriado quanto no filme.

A Cruz é um símbolo que faz parte de várias culturas, mas é mais relacionada com o cristianismo, e aparece proeminentemente em *Evangelion*, principalmente no longa-metragem. Uma vez que o corpo de Lilith se decompôs, transformando o mundo em um mar de LCL, milhares de cruces feitas de luz se erguem em direção ao espaço em uma das cenas mais marcantes de toda a franquia.

[a] tradição cristã enriqueceu prodigiosamente o simbolismo da cruz, condensando nessa imagem a história da salvação a paixão do Salvador. A cruz simboliza o Crucificado, o Cristo, o Salvador, o Verbo, a segunda pessoa da Santíssima Trindade. Ela é mais que uma figura de Jesus, ela se identifica com sua história humana, com a sua pessoa (CHEVALIER, GHEERBRANT, 2012:310).

Em cenas distintas aparecem crucificados o *Eva* Unidade 01 e o *Anjo Lilith* que se encontra em uma posição particularmente semelhante à de Cristo, com uma lança perfurando seu peito. Simbolicamente, a Cruz é o objeto de redenção do Homem, “símbolo do resgate devido por justiça e do anzol que pescou o demônio” (idem, 2012:310). Aos olhos dos membros da Seele (que em alemão significa “alma”), o *Eva* Unidade 01 personificava uma figura semelhante à de Cristo, um salvador para a humanidade: por meio dele que se daria o Terceiro Impacto e, conseqüentemente, o próximo estágio evolutivo do Homem.

Figura 41



Milhares de cruzes voam em direção ao Espaço no final de *The End of Evangelion*, ep. 26. Em seguida, o Terceiro Impacto fracassa¹⁹⁷.

A Árvore, que é um símbolo universal, também tem sua presença sentida em *Evangelion*. Quando o Eva Unidade 01 é crucificado em *The End of Evangelion* de seu tronco saem ramificações que parecem uma Árvore da Vida invertida. Esta, por sua vez, pertence à tradição Hindu. Em um momento anterior, a Árvore de Sefirot também aparece, feita de luz e envolvendo o Evangelion Unidade 01 que está suspenso a centenas de metros da superfície da Terra.

Figura 42



Imagem da Árvore de Sephiroth em *The End of Evangelion*, ep. 26. No centro, o Eva Unidade 01 de Shinji é crucificado¹⁹⁸.

¹⁹⁷ Fonte: *The End of Evangelion*, ep. 26, Min. 01:19:17

¹⁹⁸ Fonte: *The End of Evangelion*, ep. 26, min. 00:50:19

Embora também esteja presente em diversas culturas, há referências à Árvore da Vida na tradição cristã. “No paraíso terrestre, [ela] será o instrumento da queda de Adão, como a árvore da vida será o da sua redenção, com a crucificação de Jesus” (CHEVALIER, GHEERBRANT, 2012:87). Foi da Árvore da Vida que Eva comeu o fruto proibido, consequentemente expulsando a humanidade do Éden.

A Árvore é um simbolismo extremamente complexo e analisá-lo em profundidade é uma tarefa extensa demais para este capítulo. É difícil também criar uma relação entre a figura da Árvore e a narrativa de *Evangelion*, pois, da mesma forma que a Árvore, requereria um espaço muito longo neste trabalho. Não obstante, trataremos dela como núcleo de análise das duas animações, mais à frente neste mesmo capítulo.

Além da Cruz e da Árvore, chamam a atenção a Serpente e a Maçã. As leituras mais recentes de *Evangelion* mostram o símbolo da Nerv com uma serpente dentro de um triângulo entrelaçando sete símbolos ovalados que imitam a máscara usada por Lilith. No centro, há uma maçã.

Na tradição oral, a maçã pode ser tanto o fruto proibido, comido por Eva, como o fruto que caiu na cabeça de Isaac Newton, que, por sua vez, o usou para elaborar suas teorias acerca da gravidade. Dessa forma, criou-se uma atribuição simbólica à maçã como o símbolo do pensamento frutífero.

A serpente, por sua vez, é símbolo de ruptura. Foi a serpente que enganou Eva e a fez comer o fruto proibido, resultando na expulsão assim o Homem do Éden.

A cobra era o animal mais espero que o SENHOR Deus havia feito. Ela perguntou à mulher:

– É verdade que Deus mandou que vocês não comecem as frutas de nenhuma árvore do jardim?

A mulher respondeu:

– Podemos comer as frutas de qualquer árvore, menos a fruta da árvore que fica no meio do jardim. Deus nos disse que não devemos comer dessa fruta, nem tocar nela. Se fizemos isso, morreremos.

Mas a cobra afirmou:

– Vocês não morrerão coisa nenhuma! Deus disse isso porque sabe que, quando vocês comerem a fruta dessa árvore, os seus olhos se abrirão, e vocês serão como Deus, conhecendo o bem e o mal (GÊNESIS, Cap. 3, Ver. 1-5).

Essas duas figuras em conjunto criam uma noção de ruptura entre a humanidade e Deus: por meio do Terceiro Impacto, o Homem tentará substituí-lo, tornando-se, ele

mesmo, uma figura onisciente e onipresente no Universo. Essa noção é corroborada com o símbolo da Nerv e da Seele. Abaixo da figura principal da Nerv está escrito: “Deus está no Céu, tudo está certo com o Mundo”, como se observa a seguir. E, ao lado do símbolo da Nerv, podemos observar o logo da Seele, com a maçã e a serpente ao fundo.

Figura 43



Símbolos da Nerv¹⁹⁹ (à esquerda) e da Seele²⁰⁰ (à direita), em *Neon Genesis Evangelion*. Observa-se, na figura à direita, uma série de elementos simbólicos marcantes: a serpente enrolada em uma maçã e o triângulo. Os sete olhos aparecem também no rosto de Lillith no decorrer do seriado.

5.1.3 Mito e Arquétipo nas Animações

Como pudemos perceber, o simbolismo religioso está presente em *Evangelion* de forma significativa. É possível correlacioná-lo com sua narrativa muito mais facilmente do que em *Ghost in the Shell*, onde esses símbolos se encontram, principalmente, na forma de arquétipos e alegorias. Nesta sessão do capítulo, analisaremos as duas animações por meio de três núcleos temáticos: o arquétipo do Herói, a figura da Árvore e a figura do Apocalipse.

O Herói

O Herói talvez seja um dos arquétipos mais conhecidos e mais proeminentes nas narrativas de Ficção de todo o mundo. Joseph Campbell investigou a Jornada do Herói em histórias míticas, contos de fadas, lendas e outras histórias das mais variadas e distantes culturas. Ele e o folclorista russo Vladimir Propp explicavam que as categorias

¹⁹⁹ Fonte: < http://wiki.evageeks.org/File:Nerv_Logo.png >. Acesso em: 20/07/2016

²⁰⁰ Fonte: < Fonte: < <http://wiki.evageeks.org/Seele> >. Acesso em: 20/07/2016

da estrutura da narrativa do herói provêm de um número limitado de elementos e funções, conforme observado no começo do Capítulo 2.

Shinji Ikari e Motoko Kusanagi são os heróis de suas respectivas narrativas. Embora revelem origens muito diferentes e atuem em contextos distintos, ambos possuem algumas das mesmas qualidades e características que os tornam personagens interessantes de serem analisados, conforme foi feito nos Capítulos 3 e 4 deste trabalho.

Para Campbell,

(...) nem sequer teremos que correr os riscos da aventura sozinhos; pois os heróis de todos os tempos nos precederam; o labirinto é totalmente conhecido. Temos apenas que seguir o fio da trilha do herói. E ali onde pensávamos encontrar uma abominação, encontraremos uma divindade; onde pensávamos matar alguém, mataremos a nós mesmos; onde pensávamos viajar para o exterior, atingiremos o centro da nossa própria existência; e onde pensávamos estar sozinhos, estaremos com o mundo inteiro (CAMPBELL, 1949:32).

Essa jornada pode ter seu foco tanto internamente – espiritual e psicológica –, como no caso de Motoko Kusanagi, quanto externa e, conseqüentemente, interna, como no caso de Shinji Ikari. Ambos realizam ações que afetam o mundo exterior, mas suas verdadeiras jornadas são espirituais.

Cada um dos protagonistas de *Evangelion* e *Ghost in the Shell* possui seus próprios dilemas internos. Cada um deles busca sua própria realização pessoal (que, no final, se mostram muito semelhantes). Cada um luta contra seus próprios monstros, encontra seus aliados e possui suas próprias provações, que, derradeiramente, se mostram todas muito parecidas.

“O herói representa simbolicamente o movimento da energia psíquica” (GRINBERG, 1997:163). Simbolicamente, ele é o produto “do conúbio de um deus ou de uma deusa com um ser humano” e “simboliza a união das forças celestes e terrestres” (CHEVALIER, GHEERBRANT, 2012:488). O protótipo do herói grego que se tornou imortalizado é Hércules.

“Principalmente na adolescência, o arquétipo do Herói é ativado no inconsciente de meninos e meninas, empurrando-os para a *iniciação*, ritual pelo qual todos passam ao sair da infância, que deve morrer para que nos tornemos adultos” (GRINBERG, 1997:158). Não é coincidência, portanto, que o protagonista de *Evangelion* seja

justamente um adolescente de 14 anos que passa por um momento de grandes mudanças internas, exteriorizadas pelas suas provações e batalhas contra grandes seres celestiais que representam as dificuldades que todo ser humano teve de enfrentar em algum momento de sua vida.

Para Carl Gustav Jung, “o mito serve a muitas funções, nem todas elas psicológicas. Mas a principal função do mito é psicológica: revelar o inconsciente” (SEGAL, 1998:17)²⁰¹. Para ele, “todos nascemos com o material bruto dos mitos – mas material já elevado ao nível mítico” (idem, 1998:16)²⁰².

(...) [O]s criadores de mitos começam com os arquétipos mesmos – por exemplo, o arquétipo do Herói. Os arquétipos não simbolizam alguma outra coisa, são eles simbolizados. Em todas as sociedades os criadores de mitos inventam histórias específicas que expressam esses arquétipos, mas eles estão inventando apenas as manifestações de material já mitológico (SEGAL, 1998:16)²⁰³.

Em *Neon Genesis Evangelion*, Shinji Ikari passa tanto por uma jornada de autodescobrimento quanto de autoaceitação. Já Motoko Kusanagi precisa realizar uma jornada de autoidentificação, uma vez que sua relação com o mundo exterior é ainda mais complexa que a de Shinji. Enquanto os questionamentos do garoto são aceitos no final como indecifráveis, Motoko luta internamente com sua condição humana, questionando se ela faz parte da humanidade ou se é algo diferente.

A única resposta que ela consegue alcançar, vem na forma da abdicação de sua condição previamente existente, para se tornar, de fato, uma nova entidade dentro daquela determinada conjuntura social, biológica e tecnológica. Uma parte de sua identidade teve que morrer, para que outra assumisse seu lugar.

Para Robert Segal,

[o]s mitos do herói imediatamente se encaixam na teoria de Jung. Em contraste com os mitos criacionistas, os mitos do herói já vêm carregados como mitos sobre personalidades, e não sobre o mundo impessoal. Ainda mais, na interpretação psicológica de Jung dos mitos o herói simboliza não as pessoas, mas partes da mente. Como o mito da

²⁰¹ Do original: “For Jung, myth serves many functions, not all of them psychological. But the prime function of myth is psychological: to reveal the unconscious”.

²⁰² Do original: “(...) we are all born with the raw material of myths – but material already elevated to the mythic level”.

²⁰³ No original: “For Jung, myth makers start with the archetypes themselves – for example, the archetype of the hero. The archetypes does not symbolize something else in turn but is itself symbolized. In every society myth makers invente specific stories that express those archetypes, but the myth makers are inventing only the manifestations of already mythic material”.

criança, o mito do herói simboliza, primeiramente um arquétipo, e, mais além, um ciclo psicológico da vida. O nascimento, a infância e o desenvolvimento da consciência do ego, que é a consciência da diferença entre si mesmo e o mundo externo. A maioridade e morte do herói simbolizam o retorno do ego para o inconsciente e a reintegração com o inconsciente para formar o “eu” (SEGAL, 1998:145)²⁰⁴.

Embora, sob essa perspectiva, ambas as animações lidem com figuras, conceitos e simbolismos universais, há quem acredite que elas – em especial, *Ghost in the Shell* – narram histórias que são, intrinsicamente, japonesas.

Em 14 de abril de 2016 foi divulgada a primeira imagem oficial da adaptação norte-americana de *Ghost in the Shell*. Dirigido por Rupert Sanders e com data de lançamento marcada para 13 de abril de 2017, o filme conta com a atriz Scarlett Johansson no papel de Motoko Kusanagi. Johansson, de 31 anos, é uma atriz branca, caucasiana, nascida em Nova York. Embora a figura da Major Kusanagi difira bastante das diversas produções animadas para o *mangá*, em todas as suas representações encontram-se características marcantes do *mangá* tradicional: olhos grandes, fisionomia ocidental com traços leves e fluidos. Não obstante, a reação pela internet, tanto no Japão quanto em outras partes do Ocidente, foi de descontentamento com a escolha de uma atriz americana em lugar de uma japonesa, conforme se lê no artigo “Ghost in the Shell and Anime's Troubled History with Representation”²⁰⁵ (2016), escrito por Emily Yoshida.

Ao invés de concordar ou discordar de Yoshida, esta breve digressão serve para analisar um dos argumentos citados no artigo. Ele foi feito via Twitter²⁰⁶ pelo escritor de histórias em quadrinhos e fotógrafo Jon Tsuei. Para ele, *Ghost in the Shell* é uma história intrinsecamente japonesa, pois, na época de seu lançamento no Japão era líder em

²⁰⁴ No original: “Myths of the hero most readily fit Jung’s theory. In contrast to creation myths, hero myths already come packaged as myths about personalities rather than about the impersonal world. Yet Jung’s psychological interpretation of hero myths makes the symbolized not persons but parts of the mind. Like the myth of the child, the myth of the hero symbolizes at once an archetype and, even more, the psychological life cycle. The birth, childhood and development of the ego and of ego consciousness, which is consciousness of the difference between oneself and the external world. The adulthood and death of the hero symbolize the return of the ego to the unconscious and its reintegration with the unconscious to form the self”.

²⁰⁵ Disponível em: <<http://www.theverge.com/2016/5/9/11612530/ghost-in-the-shell-anime-asian-representation-hollywood>>. Acesso em: 10/05/2016

²⁰⁶ Os comentários acerca da escolha da atriz para o papel principal de *Ghost in the Shell* podem ser encontrados em: <https://twitter.com/jontsuei/status/720804800955174912?ref_src=twsrc%5Etfw>. Acesso em: 10/05/2016

tecnologia. “Como um país incapaz de se defender, mas líder em tecnologia, ele criou uma relação com a tecnologia que era única”, afirmou Tsuei em sua conta de Twitter²⁰⁷.

Yoshida afirma o seguinte:

Ghost in the Shell é o produto de uma resposta a décadas de apagamento físico e alienação tecnológica. É um marco da cultura pop, um *croissant* delicado de camadas sobre camadas de apropriação. Ele é atemporal como sempre foi, mas parece bastante inapropriado que um estúdio americano e o diretor inglês de *Branca de Neve e o Caçador* [2012] o peguem e o vendam de novo para nós. Ao mesmo tempo, o Japão e os EUA têm roubado e vendido imagens um do outro por décadas e isso nem sempre foi terrível (YOSHIDA, 2016)²⁰⁸.

Apesar disso, a autora acredita que a história de Motoko Kusunagi ficará perdida na tradução, uma vez que *Ghost in the Shell* retrata toda a história do Japão consigo mesmo, com a tecnologia e os Estados Unidos (YOSHIDA, 2016).

É preciso admitir que este é um comentário interessante e que talvez explique a dificuldade de Hollywood e os Estados Unidos traduzirem com eficiência títulos japoneses, como *Dragon Ball* (que virou um filme norte-americano em 2009) e *Astro Boy* (que foi transformado em uma animação estadunidense no mesmo ano – ambos não fizeram sucesso).

Como argumentado anteriormente, com especial afinco no Capítulo 4, o Japão possui de fato uma relação única com a tecnologia, o que ajudou o país a criar vínculos fortíssimos com o subgênero da ficção científica *cyberpunk*, cujo principal objetivo é estudar a fundo as novas relações do Homem com a tecnologia. Nesse sentido, *Ghost in the Shell* pode ser lido como um documento audiovisual escandalosamente japonês.

Não obstante, como observamos nesta seção do capítulo e como veremos mais adiante nos núcleos temáticos *Árvore* e *Apocalipse*, *Ghost in the Shell* se usa de alegorias, de arquétipos que são, no fundo, universais. É uma questão, portanto, de definir, ou de entender qual é o núcleo da história que está sendo contada por essa animação. Ela pode

²⁰⁷ Do original: “And as a country that was unable to defend themselves, but was a world leader in tech, it created a relationship to tech that is unique”.

²⁰⁸ Do original: “Ghost in the Shell is the product of and response to decades of physical erasure and technological alienation. It's pop cultural fallout, a delicately layered croissant of appropriation upon appropriation. It's as timely as ever, but it feels wildly inappropriate for an American studio and the British director of *Snow White and the Huntsman* to pick it up and sell it back to us. At the same time, Japan and the US have been stealing and selling images to each other for decades, and the result hasn't always been awful”.

ser interpretada tanto como uma nova conjuntura na relação entre a humanidade e o desenvolvimento de novas tecnologias que alteram a política dos corpos e a percepção interna de indivíduos, como a busca de uma personagem por si mesma, com as mesmas dúvidas e anseios que habitam os corações de todas as pessoas, independentemente de contexto.

Para Christopher Vogler, “Os heróis [...] são impelidos pelos impulsos universais que todos podemos compreender: o desejo de ser amado e compreendido, de ter êxito, de sobreviver, de ser livre, de obter vingança, de consertar algo que está errado, de buscar autoexpressão” (VOGLER, 1998:53). Ambas parecem interpretações válidas.

Árvore e Apocalipse

Um dos símbolos mais explicitamente apresentados em *Ghost in the Shell* é o da árvore. E, embora sua aparição seja bastante breve, ela é de importância significativa para a interpretação do filme. A cena acontece quando Motoko Kusanagi entra em um prédio abandonado para recuperar o corpo do Mestre das Marionetes. Ele está sendo protegido por um tanque de guerra e, durante a climática cena de batalha, a máquina dispara uma rajada de balas que atinge toda a extensão da figura de uma Árvore da Vida, entalhada em uma parede (vista na imagem abaixo). No topo dessa árvore, é possível perceber, encontram-se os Humanos, conforme possível ver na página a seguir:

Figura 44

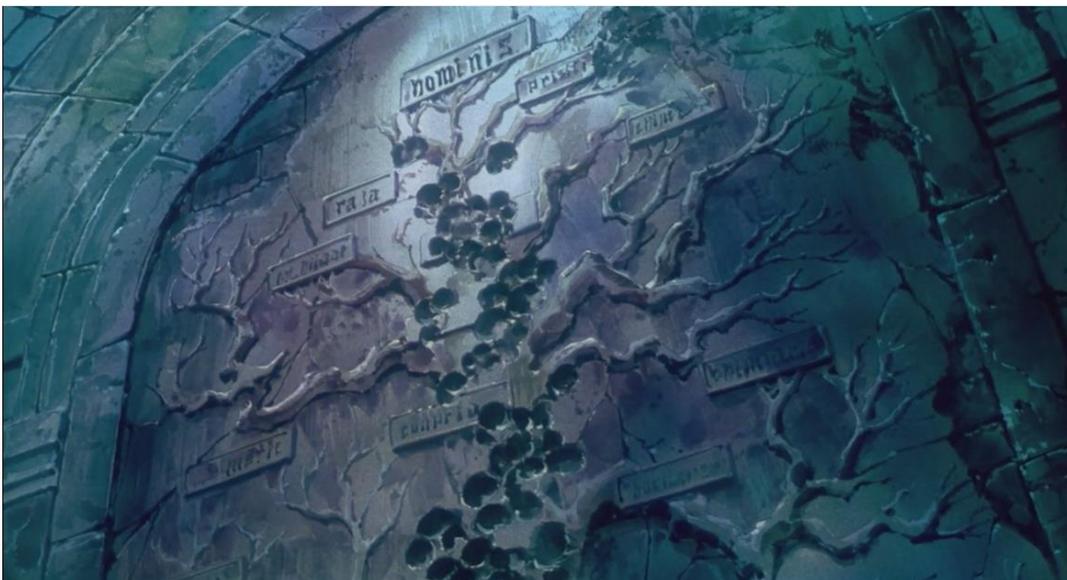


Em *Ghost in the Shell*, o combate climático ocorre em um prédio abandonado. Nesta imagem, podemos ver um tanque de guerra no centro da imagem, com uma figura da Árvore da Vida acima dele ²⁰⁹.

²⁰⁹ Fonte: *Ghost in the Shell*, min. 1:01:24

As duas animações lidam com a figura da Árvore de forma pictórica, mas ambas o fazem com o símbolo do Apocalipse de uma forma mais profunda. Em *Evangelion*, o Apocalipse é que proporciona a problemática da história e dá início à trama que se desenrola pelos episódios: o apocalipse trazido pelos *Anjos* precisa ser impedido, e os robôs gigantes pilotados pelas crianças de 14 anos é que irão impedi-lo. Já em *Ghost in the Shell*, o Apocalipse é simbolicamente representado de forma mais sutil. O longa-metragem retrata uma realidade que está sendo paulatinamente substituída por outra conjuntura.

Figura 45

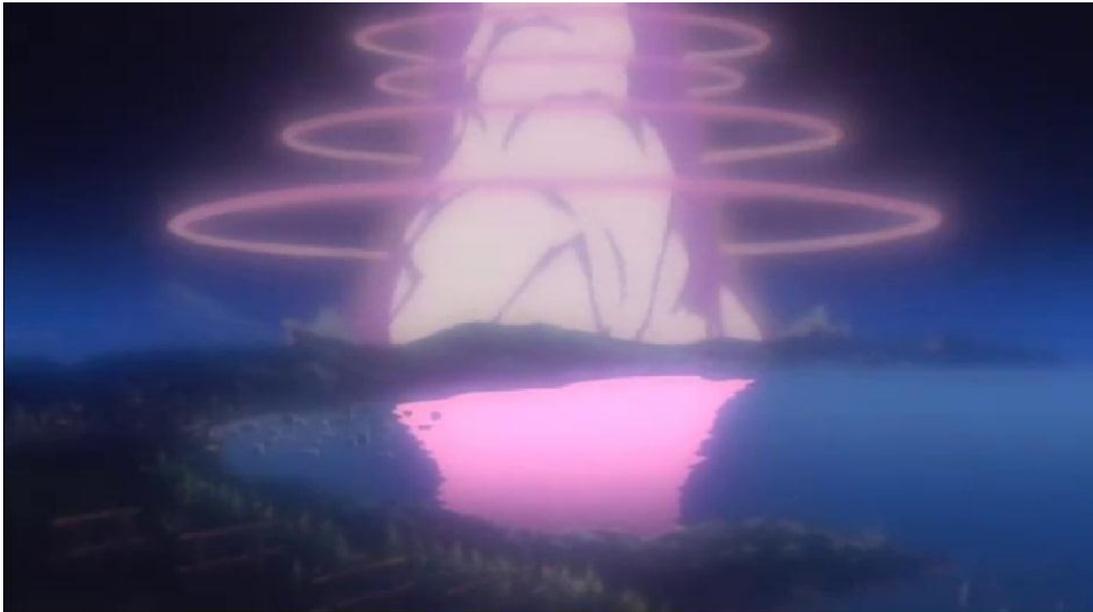


Uma segunda cena em *Ghost in the Shell* mostra a figura da Árvore da Vida de forma mais próxima: observa-se as marcas de disparos que percorrem todo o tronco da árvore; no topo, encontra-se o ser humano²¹⁰.

Das duas animações, a que mais representa visualmente a concepção proposta por Jean Chevalier e Alain Gheerbrant no *Dicionário de Símbolos* – de grandes aberturas na terra, ondas gigantescas, os últimos dias do mundo – é *Evangelion*, com suas imensas bolas de fogo se erguendo em direção ao céu e obliterando tudo em seu caminho (o que parece ser, claramente, uma alusão aos bombardeios atômicos de Hiroshima e Nagasaki), as almas da humanidade sendo sugadas para uma grande Lua Negra controlada por uma gigantesca figura feminina, os céus tingidos de vermelho, enquanto essas mesmas almas retornam ao plano físico.

²¹⁰ Fonte: *Ghost in the Shell*, min. 1:10:32

Figura 45



Uma gigantesca explosão em *The End of Evangelion*, ep. 25 dá início ao Terceiro Impacto²¹¹.

Como vimos anteriormente neste capítulo, a palavra “Apocalipse” ou “Apocalíptico” está associada à figura do “Juízo Final”, embora possuam algumas conotações diferentes. O Juízo Final “simboliza o apelo vitorioso do Espírito, princípio unificador que penetra e sublima a matéria” (CHEVALIER, GHEERBRANT, 2012:523). O Juízo Final parece ser um acerto de contas, um momento em que os pecados da humanidade serão julgados e o destino dos seres humanos, decidido.

Já as figuras do “Apocalipse” e do “Juízo Final” estão fortemente ligadas à Morte. E a morte “enquanto símbolo (...) é o aspecto precívél e destrutível da existência. Ela indica aquilo que desaparece na evolução irreversível das coisas: está ligada ao simbolismo da terra” (idem, 2012:621).

A morte é a constância universal de todas as coisas vivas. “Todas as iniciações atravessam uma fase de morte, antes de abrir acesso a uma vida nova. Nesse sentido, ela tem valor psicológico: ela liberta das forças negativas e regressivas, ela desmaterializa e libera as forças de ascensão do espírito” (ibidem, 2012:621).

Na Jornada do Herói, a morte cumpre um papel essencial: para que o Herói possa renascer – abandonar a infância e ingressar na fase adulta – ele precisa morrer, ou seja,

²¹¹ Fonte: *The End of Evangelion*, Ep. 25, Min. 00:50:47.

deixar algo para trás. “A morte em um nível é talvez a condição de uma vida superior em outro nível” (CHEVALIER, GHEERBRANT, 2012:621-22).

Para finalmente renascer, Shinji precisa literalmente abandonar sua existência física e mergulhar no mar de LCL, matéria prima de todas as coisas vivas, onde ele encontra sua mãe e sai uma pessoa diferente. Para Motoko Kusanagi finalmente encontrar paz de espírito, ela precisa abandonar sua antiga identidade – representando assim uma morte simbólica – e se fundir com outra identidade, criando uma entidade completamente diferente. Para Carl Jung, “a primeira vitória do Herói é aquela que ele conquista sobre si mesmo” (CHEVALIER, GHEERBRANT, 2012:469).

As duas animações japonesas usam de recursos interessantes para apresentar essa conclusão. Em *Evangelion*, Shinji abdica de seu corpo para fazer uma viagem espiritual e, simultaneamente, a própria técnica de animação é desconstruída para ilustrar essa jornada. Esse recurso é o que nós chamamos de metalinguagem, por meio da qual temos acesso à própria técnica de animação. Já em *Ghost in the Shell*, cuja narrativa é mais linear e cujas técnicas de animação são mais tradicionais, Motoko Kusanagi também abandona seu corpo, que é destruído juntamente com o corpo do Mestre das Marionetes, e sua consciência se funde com a dele, criando assim uma nova entidade que habitará um novo corpo. Obviamente, ambos os processos podem ser interpretados como simples manifestações psíquicas da jornada de seus respectivos personagens. É nisso que acredita Cavallaro, quando ela fala sobre a cena final de *The End of Evangelion*:

[a] realidade da cena final não pode ser tida como certa tampouco, já que as chances de Asuka ter sobrevivido ao ataque dos Evas 05-13 são extremamente pequenas. A ambiguidade da cena é reforçada pelo fato de que, embora as ataduras usadas pela Segunda Criança estejam em consonância com os ferimentos que ela pareceu sofrer no curso do ataque, também são semelhantes às usadas por Rei tanto no início quanto no final da série de televisão, o que indiretamente sugere que a personagem pode realmente constituir uma invenção composta, emanada da própria mente de Shinji (CAVALLARO, 2009:106)²¹².

²¹² No original: “The reality of the closing scene cannot be taken for granted either, as the chance of Asuka having survived the Evas 05-13’s onslaught is extremely slim. The scene’s ambiguity is reinforced by the fact that although the bandages worn by the Second Child are consonant with the injuries she appeared to suffer in the course of the attack, they are also akin to those worn by Rei both at the beginning and toward the end of the TV series, which obliquely suggests that the character may actually constitute a composite fabrication emanating from Shinji’s own mind”.

Mas, independentemente de a cena ter se passado em um plano “físico”, seu resultado é o mesmo. Ambos os personagens de ambas as animações, psicologicamente, passam por um processo de transição que os leva a um novo estágio de suas vidas.

Tanto *Neon Genesis Evangelion* quanto *Ghost in the Shell* apresentam contextos nos quais uma determinada conjuntura (ficcional) está sobrepujando a conjuntura atual. É nesse sentido que ambas as animações lidam melhor com a questão do Apocalipse, mesmo que ela se apresente de uma forma alegórica.

Conforme mencionado no começo deste capítulo, alguns teóricos como Laura Monteiro Plata, por exemplo, enxergam o ataque dos *Anjos* como uma tentativa de os japoneses se defenderem de ataques neoliberais. Essa interpretação é interessante, pois mostra um Japão que estava sistematicamente se inserindo em um mundo diferente do que os japoneses conheciam, um mundo mais informatizado, mais tecnológico, mais comunicativo. E, como líderes em tecnologia na metade dos anos 1990, era de se esperar que fossem gerados grandes questionamentos acerca dessa nova conjuntura.

Mais explicitamente, essa alegoria se encontra em *Ghost in the Shell*, no qual há uma invasão “física” da tecnologia nos corpos das pessoas, o que cria novas e mais complexas conjunturas. É dessa forma, também, que o longa-metragem se relaciona com a figura da Árvore da Vida. Novas formas de vida estão sendo criadas, ultrapassando os processos de evolução biológica e, portanto, adentrando territórios desconhecidos para a história da vida na Terra.

É como explica Lucia Santaella, quando ela afirma que “as inquietações sobre uma possível nova antropomorfia têm estado no centro dos questionamentos sobre o que é ser humano na entrada do século XXI” (SANTAELLA, 2010:181), e que a identidade do corpo humano se tornou altamente problemática na medida em que a corporificação da subjetividade se tornou algo variável e flexível, ultrapassando os “horizontes da carne e os constrangimentos do corpo físico” (SANTAELLA, 2010:199-200). Dessa forma, os Apocalipses representados em *Evangelion* e *Ghost in the Shell* falam sobre a passagem de uma determinada conjuntura para outra no final do século XXI, o que, conseqüentemente criou questionamentos de ordem epistemológica e ontológica, sobre a natureza do ser, sobre a natureza do corpo, sobre as novas políticas do corpo e sobre como a identidade dos indivíduos no século XXI é afetada por essas mudanças.

Pode-se argumentar que o Japão tem uma relação mais aprofundada com esses questionamentos, por conta de seu avanço na área das novas tecnologias. Porém, com exceção de civilizações pré-industriais, esses são questionamentos que abrangem culturas e civilizações ao redor do mundo, não se atendo exclusivamente ao Japão. E as animações se usam de uma variedade de recursos, que vão desde o *thriller noir* de *Ghost in the Shell* à metalinguagem de *Neon Genesis Evangelion* para contarem histórias que, no fundo, são universais.

5.2 INDÚSTRIA CULTURAL E O DIÁLOGO ENTRE ORIENTE E OCIDENTE

“Indústria Cultural” é um termo cunhado pelos teóricos da Escola de Frankfurt Theodor Adorno e Max Horkheimer para designar a situação da arte e, por extensão, de toda produção cultural, na sociedade capitalista industrial. Ainda que fugindo um pouco dos propósitos declarados deste trabalho, é importante situar as animações estudadas dentro dessa indústria. Subentende-se, portanto, que, para criar a base argumentativa desta sessão do capítulo, usar-se-ão as definições propostas por Adorno e Horkheimer acerca desse tema.

Marilena Chauí explica que Walter Benjamin, outro filósofo e crítico cultural alemão associado à Escola de Frankfurt, propunha que “a reprodução técnica das obras de arte promovesse a democratização da cultura e das artes” (CHAUÍ, 2005:290). Não obstante, ela indica que

(...) o otimismo de Walter Benjamin deixou de lado um outro aspecto do processo que seus colegas da Escola de Frankfurt examinaram com detalhe. De fato, a partir da segunda revolução industrial no século XIX e prosseguindo no que hoje em dia se denomina sociedade pós-industrial ou pós-moderna, as artes, que haviam se tornado autônomas ou se liberado da submissão à religião, foram submetidas a uma nova servidão: regras do mercado capitalista e a ideologia da indústria cultural, expressão cunhada por Theodor Adorno e Max Horkheimer (...), para indicar uma cultura baseada na ideia e na prática do consumo de “produtos culturais” fabricados em série (CHAUÍ, 2005:290).

“Benjamin não levou em conta”, a autora completa “o fato de que a reprodução e a distribuição das obras seriam feitas por empresas capitalistas, visando ao lucro e não à democratização das artes” (idem, 2005:290).

Por sua vez, Adorno e Horkheimer identificam a cultura contemporânea como um sistema. Para ambos, ela “(...) confere a tudo um ar de semelhança. O cinema, o rádio e as revistas constituem um sistema. Cada setor é coerente em si mesmo e todos o são em conjunto. Até mesmo as manifestações estéticas de tendências políticas opostas entoam o mesmo louvor do ritmo do aço” (ADORNO, HORKHEIMER, 2006:99).

Por mais sofisticados que sejam seus recursos narrativos e imaginativos, e por mais inteligentes e bem elaboradas que sejam as técnicas de animação empregadas na produção de *Neon Genesis Evangelion* e *Ghost in the Shell*, ambas fazem parte de franquias transmidiáticas. Ou seja, são produtos espalhados por diversas plataformas com o intuito de abranger um público amplo e heterogêneo.

Embora *Evangelion* e *Ghost in the Shell* estejam, evidentemente, inseridos em uma lógica capitalista de produção cultural, é difícil situar as duas animações em um contexto de arte “popular” ou “erudita”. Para Chauí, as duas formas de arte diferem principalmente “na complexidade da elaboração: a arte popular é mais simples e menos complexa do que a erudita, que é mais sofisticada, mais exigente e mais elaborada quanto à forma e ao conteúdo” (CHAUÍ, 2005:289).

(...) na arte popular, a obra é imanente ao seu mundo ou ao mundo dado, exprimindo-o diretamente tal como ele é; na arte erudita, a obra busca transcender o mundo, distanciar-se dele para melhor compreendê-lo, recriá-lo, dar-lhe novos sentidos. Em outras palavras, na arte popular o artista exprime diretamente o que se passa em seu ambiente, o qual é o mesmo para seu público e por isso é imediatamente compreendido por todos. Na erudita, o artista busca novos meios de expressão para criar novas significações, simbolizar pessoas, acontecimentos, emoções, lugares, etc., de maneira que sua obra não é imediatamente compreensível para todos e sim para os entendidos no assunto que, por isso, a interpretam para o restante do público (CHAUÍ, 2005:289).

No entanto, como mencionado por Terry Eagleton no segundo capítulo, uma das características da cultura contemporânea, ou Pós-Moderna, como ele a chama, é a ausência da distinção entre a baixa e a alta culturas.

Conforme vimos também no segundo capítulo, obras de ficção científica parecem estar intrinsicamente relacionadas com a cultura dita popular. Isso vem desde a época das revistas *pulp* nas décadas de 1920 e 1930, nos Estados Unidos, nas quais histórias de ficção científica eram divulgadas em publicações de baixa qualidade gráfica e preços mais acessíveis. No entanto, ao contrário do que foi afirmado por Marilena Chauí no parágrafo acima, tanto *Evangelion* quanto *Ghost in the Shell* buscam expressar o mundo em que

vivemos e questioná-lo, sem proporcionar respostas simples ou diretas aos seus expectadores. E, ao mesmo tempo em que elas demonstram possuir um certo nível de sofisticação, pelo uso disciplinado e não-arbitrário de simbolismos religiosos, na maneira como eles se aprofundam na psicologia de seus protagonistas, essas animações fazem parte de franquias altamente lucrativas no Japão e em alguns países do Ocidente – incluindo o Brasil, onde ambas foram televisionadas, dubladas e comercializadas em DVD – e estão migrando para o cinema ocidental (como no caso de *Ghost in the Shell*). Portanto, além de serem complexas obras de ficção científica, as duas animações também são produções distintas no panteão de produções audiovisuais (de animação inclusive) do ano de 1995.

Na primeira metade deste capítulo, foi possível observar o uso do simbolismo religioso nas narrativas de *Evangelion* (principalmente) e *Ghost in the Shell* e sobre como as duas animações são capazes de articular mitos e arquétipos que significam e criam sentidos em suas respectivas histórias. Porém, mais do que se fixarem em significados religiosos e simbólicos, o uso desses simbolismos e arquétipos que preenchem os subtextos dos dois produtos parece ter um objetivo singular em mente: o de proporcionar um diálogo entre o Oriente e o Ocidente.

O Japão é um país predominantemente budista e xintoísta. O budismo chegou ao país “no século VI (...) para então encontrar caminhos originais, influenciando profundamente a cultura local” (DE MASI, 2014:78). “Em 592 d.C. a imperatriz Suiko impôs o budismo como religião de Estado, enquanto o príncipe Umayado (...) reestruturava as instituições (...)” (idem, 2014:78).

Já o xintoísmo, “diferentemente do budismo, que veio da China (...), é uma religião originária do Japão, mesmo que tenha sido influenciada pela cultura chinesa e (...) tenha se entrelaçado com o budismo” (DE MASI, 2014:81).

Neon Genesis Evangelion se utiliza tanto de elementos simbólicos provenientes do budismo e do xintoísmo quanto de símbolos e arquétipos universais para compor seu imaginário visual e sua história. Mas, conforme vimos anteriormente, há uma preponderância de elementos visuais e narrativos que provém das religiões judaico-cristã, que, por sua vez, são predominantemente ocidentais. Dessa forma, é possível argumentar que esses elementos estão presentes para – também – criar uma ponte cultural entre povos

e culturas distintas, uma vez que se trata de uma série inserida na Indústria Cultural cujo objetivo é atrair grandes públicos, de diferentes culturas.

Ghost in the Shell também trabalha com gêneros narrativos originários do Ocidente. O *cyberpunk*, corrente estética e literária da década de 1980, surgiu nos Estados Unidos, embora também pudemos observar que existe uma certa afinidade com o Japão (principalmente o Japão do final dos anos 1980 e meados dos anos 1990), com esse tipo de narrativa, dada a interação do país com a tecnologia. Outro gênero que se destaca em *Ghost in the Shell* é o do *film noir*, “uma forma particular de cinema desenvolvida em Hollywood durante e depois da Segunda Guerra Mundial” (ABERCROMBIE, LONGHURST, 2007:133).

O *Dicionário de Estudos Midiáticos*, organizado por Nicholas Abercrombie e Brian Longhurst, define quatro principais características para o *film noir*:

1. Uma narrativa baseada em investigação; 2. Uso extensivo de recursos como *flashbacks* e *voice-over*; 3. Uma representação complexa da personagem feminina, com ênfase na sexualidade feminina; 4. Um estilo visual que faz grande uso de sombra e contraste em preto-e-branco (ABERCROMBIE, LONGHURST, 2007:133)²¹³.

Dessas quatro características, pelo menos três são identificáveis em *Ghost in the Shell*, com ênfase na investigação policial (a exceção fica por conta da filmagem em preto e branco, ainda que os cineastas do filme tenham um cuidado especial com iluminação, sombreamento e contraste na animação). Embora o longa-metragem empregue esses recursos com uma identidade caracteristicamente japonesa, seu uso parece servir também como uma ponte cultural entre o Japão e o Ocidente.

Outro recurso interessante que cria uma ponte entre o Japão e o Ocidente é o uso da metalinguagem no último episódio de *Neon Genesis Evangelion*. Para Marcelo Bulhões,

Essa disposição do ficcional midiático de se referir ao próprio repertório, reconhecendo-se e citando-se explicitamente, evoca o conceito de metalinguagem: linguagem que trata de si mesma, que se volta para si. Existe a metalinguagem toda vez que as artes plásticas remetem a si próprias, a música comenta sobre si mesma, a literatura faz autorreferências, ou, como nos dicionários e gramáticas, o próprio

²¹³ Do original: “1. A narrative based on investigation; 2. extensive use of devices such as flashbacks and voice over; 3. a complex representation of the female character, and emphasis on female sexuality; 4. a visual style that makes great use of shadow and contrast in black and white”.

código verbal é utilizado para se autoesclarecer ou se dedicar à compreensão de seus fenômenos constitutivos (BULHÕES, 2009:128).

No último episódio da série, o protagonista Shinji Ikari parece sofrer uma espécie de “desconstrução de linguagem”. Sua única forma de comunicação é a verbal, com outras vozes cujas origens não se mostram presentes e que conversam com ele sobre diversos assuntos, incluindo sua própria natureza. Em um processo minimalista, Shinji perde sua qualidade tridimensional (atribuída ao uso de cor e sombreamento em uma animação que na verdade é bidimensional), e vai adquirindo contornos mais parecidos com os de o rascunho de um *mangá*.

Figura 47



Em uma sequência abstrata no 26º episódio de *Evangelion*, Shinji é representado como um desenho feito à mão²¹⁴.

Alguns elementos são facilmente reconhecidos como tal: os traços de Shinji se tornam mais robustos, assim como o uso de sombreamento. Ele também perde a cor, e parece mais próximo dos contornos de um *mangá*, caracterizado pelo uso do nanquim e pelo desenho em preto e branco.

(...) o ficcional midiático acaba atingindo um patamar em que a própria ficção narrativa passa a ser o assunto principal (...). A ficção midiática parece olhar-se no espelho, mostrando-se ciente de si mesma, como um ator que retira a maquiagem em pleno espetáculo ou um mágico que revela como funcionam seus truques ilusionistas (BULHÕES, 2009:129).

O uso da metalinguagem é incomum em produções midiáticas. O autor afirma que “é claro que a ficção midiática destinada ao grande público fica a léguas de distância

²¹⁴ Fonte: *Neon Genesis Evangelion* ep. 26, Min. 00:13:06

dessa atitude” (BULHÕES, 2009:130). Para uma animação japonesa cujo elemento principal é a pilotagem de robôs gigantes por adolescentes, o uso desse recurso para uma conclusão do seriado deixou muitos fãs confusos e irritados (CAVALLARO, 2009).

No terceiro capítulo deste trabalho, foi usada uma citação de Cavallaro, na qual a autora falava que o uso desse recurso (que inclui, também, a autoparódia, uma vez que o cineasta transformou o seriado em uma comédia de situação - *sitcom*), no último episódio, permite que o cineasta sugira que “qualquer tópico (...) pode oferecer os materiais brutos para uma tragédia ou uma comédia, ou ainda ambos nas mãos de um artista inspirado” (CAVALLARO, 2007:61)²¹⁵.

Mas, mais do que isso, o uso da metalinguagem em *Evangelion* nos proporciona um vislumbre da própria indústria da animação japonesa: das técnicas de animação empregadas, à inspiração do próprio autor. Como se as cortinas fossem brevemente levantadas para nos possibilitar o acesso a essa informação.

5.3 A FICÇÃO COMO MÉTODO DE INTERPRETAÇÃO DO MUNDO

No segundo capítulo desta dissertação observamos, com Karen Armstrong, que os modos de pensamento ocidental sofreram grandes mudanças, decorrentes do processo de Industrialização que ocorreu a partir primeiramente da Europa. O mito tornou-se ultrapassado e foi negligenciado em favor de uma racionalidade lógica e pragmática.

No terceiro capítulo, vimos como os desenvolvimentos científicos e tecnológicos do pensamento ocidental no século XX foram empregados na Primeira e Segunda Guerra Mundiais, no Holocausto e outros violentos eventos da história recente. Esse processo – da ciência e tecnologia sendo usadas para atos extremos de violência, segregação social e cultural – foi chamado por Adorno e Horkheimer como o “fracasso do Iluminismo”, com sua promessa de promover a emancipação da humanidade por meio dos recursos científicos, tecnológicos e racionais.

Esse argumento encontra-se bastante claro nas animações *Ghost in the Shell* e *Neon Genesis Evangelion*. Em ambas, os protagonistas só conseguem alcançar algum

²¹⁵ No original: “Any topic, Anno here intimates, may offer the raw materials for either a tragedy or a farce or indeed both in the hands of an inspired artist”.

nível de paz ou consolo por meio da elevação espiritual, às vezes ao custo de sua própria integridade física. A tecnologia e os avanços científicos, oriundos da racionalidade pragmática, não são capazes de oferecer-lhes orientação e respostas para seus questionamentos.

Nesse contexto, Susanne Langer, Ernst Cassirer e Vilém Flusser concordam que é necessária uma mudança no modo de pensamento e que o pragmatismo científico não foi suficiente para responder às perguntas e inquietações humanas. Para Cassirer, parte disso decorre do fato de que o Homem é um animal simbólico:

A razão é um termo muito inadequado com o qual compreender as formas da vida cultural do homem em toda a sua riqueza e variedade. Mas todas essas formas são formas simbólicas. Logo, em vez de definir o homem como *animal rationale*, deveríamos defini-lo como *animal symbolicum*. Ao fazê-lo, podemos designar sua diferença específica, e entender o novo caminho aberto para o homem – o caminho para a civilização (CASSIRER, 2005:50).

Para Susanne Langer, herdeira intelectual de Cassirer, o estudo filosófico dos símbolos surgiu dos campos do conhecimento que haviam sido abandonados. Esse campo, ela afirma, “talvez contenha a semente de uma nova colheita intelectual a ser ceifada na próxima estação do entendimento humano” (LANGER, 2004:35).

É com base nesses argumentos que iniciaremos a discussão, ainda que muito breve, sobre os significados da ficção filosófica em Vilém Flusser. Ou sobre o tema da assim chamada “epistemologia fabulatória”.

Flusser foi um filósofo, escritor e jornalista nascido em Praga, na República Checa, em 1920, e que, fugindo da ocupação alemã, viveu no Brasil por 32 anos antes de voltar para a Europa onde morou até sua morte, em 1991. Durante a carreira, escreveu inúmeros trabalhos em diversas línguas, entre as quais se incluem o alemão e o português. Uma de suas propostas mais interessantes – e que é a mais relevante para este trabalho – é a do conceito da *ficção filosófica*. Esse termo, na verdade, foi cunhado por Abraham Moles, como título de um capítulo do livro *Überflusser: die Fest-Schrift zum 70. von Vilém Flusser*²¹⁶, lançado em 1990 em comemoração aos 70 anos de vida de Flusser.

²¹⁶ O título do capítulo escrito por Abraham Moles é *Philosophiefiktion bei Vilém Flusser* (RAPSCH, 1990, pg. 53-61 *apud* KÜNSCH, MENEZES, 2016:5).

Erick Felinto, professor do Programa de Pós-Graduação da UERJ e pesquisador do CNPq, é um dos principais estudiosos da filosofia de Vilém Flusser no Brasil, atualmente. Em seu artigo “Pensamento Poético e Pensamento Calculante”, ele joga uma luz na discussão sobre a *ficção filosófica* proposta por Flusser:

(...) essa talvez seja a parte mais interessante, mais bela do pensamento do Flusser, que é admitir que a ciência não pode saber tudo, admitir que a ciência não pode ser só cálculo, mas que tem uma dimensão também de ficção, tem uma dimensão de arte, tem uma dimensão de fábula. Toda a proposta desse livro *Vampyroteuthis Infernalis* é uma proposta de fertilizar a ciência com a fábula (FELINTO, 2013:9).

A obra a que o autor se refere, *Vampyroteuthis Infernalis*, foi escrita por Flusser em parceria com o biólogo e artista francês Louis Bec e publicada originalmente em alemão, em 1987. Nela

Flusser imagina e descreve detalhadamente o estranho octópode que dá nome à obra. *Vampyroteuthis*, animal que vive nas fossas abissais e assim se encontra nas antípodas do humano, é usado como ferramenta alegórico-epistemológica para produzir uma reflexão filosófica sobre temas como a situação existencial do homem, a memória, a arte e nossos aparatos tecnológicos (FELINTO, 2014:12-13).

Este livro, que possui características próximas de um romance de ficção científica, é o ponto de partida para a discussão que encerra este capítulo, a saber: o lugar e o valor da ficção nas pesquisas científicas, e a narrativa ficcional como método de interpretar o mundo.

Ao longo de todo este trabalho, discutimos o papel das animações *Neon Genesis Evangelion* e *Ghost in the Shell* não só em representar, mas em interpretar e levantar questionamentos acerca do mundo – da sociedade, da economia e da tecnologia – no qual essas animações estavam inseridas na época de suas produções (1995), e cujos significados repercutem até hoje. Elas nos fornecem pistas sobre o mundo no qual vivemos, que ainda retém sem respostas muitas das perguntas levantadas 21 anos atrás.

Erick Felinto explica que, enquanto a ciência, “especialmente a partir da primeira metade do século XX, se tornava cada vez mais interessante e misteriosa, a filosofia aparecia a muitos como crescentemente estéril, burocrática e hermética” (FELINTO, 2014:2). Muito do declínio do prestígio da imaginação, ele afirma, se deu por conta do advento do Iluminismo: “Se, da Antiguidade ao início da Modernidade, a imaginação desfrutou de razoável prestígio, cujo ápice se deu no Romantismo Alemão, a partir da

Modernidade e especialmente com o Iluminismo tem início seu radical processo de desvalorização” (FELINTO, 2014:6). Conseqüentemente, o que se viu foi a ascensão da ciência como detentora das verdades sobre o mundo e sobre o humano.

(...) em lugar de tornar a filosofia mais interessante ou sedutora (certamente nunca foi esse o objetivo dos filósofos analíticos), como sucedeu à ciência, ela se envelopou em um vocabulário técnico excludente e em intrincadas problemáticas de interesse de apenas meia dúzia de especialistas (FELINTO, 2014:2).

Karen Armstrong tem uma visão semelhante, quando trata do mito. Para ela, “o pensamento mitológico caiu em desgraça: com frequência o descartamos por irracional e indulgente. Mas a imaginação também é a faculdade que permite aos cientistas trazer novos conhecimentos à luz e criar a tecnologia (...)” (ARMSTRONG, 2005:8). Mas, ainda assim, “tanto a mitologia quanto a ciência ampliam os horizontes do ser humano. (...) a mitologia, da mesma forma que a ciência e a tecnologia, nos leva a viver mais intensamente neste mundo, e não a nos afastarmos dele” (ARMSTRONG, 2005:9).

Nessa mesma corrente segue Boaventura de Sousa Santos que, em sua obra *Introdução a uma Ciência Pós-Moderna*, critica o modelo atual de ciência, ou melhor, o cientificismo, que, ao seu ver, traduz-se em

(...) um paradigma que produz um discurso que se pretende rigoroso, antiliterário, sem imaginação nem metáforas, analogias ou outras figuras da retórica, mas que, com isso, corre o risco de se tornar, mesmo quando falha na pretensão, um discurso desencanado, triste e sem imaginação, incomensurável com os discursos normais que circulam na sociedade (SANTOS, 1989:35).

De forma semelhante a Vilém Flusser, Santos propõe uma dupla ruptura; uma ruptura com a ruptura criada por esse antigo paradigma. Um paradigma, que ele complementa, “(...) procura a verdade nas costas dos objetos, assim perdendo de vista a expressividade do face a face com as pessoas e das coisas onde, no amor ou no ódio, se conquista a competência comunicativa” (SANTOS, 1989:35).

Dessa forma, o autor sugere uma mudança de pensamento para um pensamento mais compreensivo e abrangente, dialógico, que “visa transformar o distante em próximo, o estranho em familiar, através de um discurso racional (...) orientado pelo desejo de diálogo, com o objeto de reflexão para que ele ‘nos fale’, numa língua não necessariamente a nossa, mas que nos seja compreensível” (SANTOS, 1989:12). Que

compreenda que existem outras formas de conhecimento válido e que essas formas são capazes de se comunicar umas com as outras.

Gustavo Bernardo Krause, em outro artigo sobre a filosofia de Vilém Flusser, alerta para o fato de que “as hipóteses científicas também são um tipo de ficção dedutiva” (KRAUSE, 2008:2)²¹⁷. Ele também afirma que “Flusser (...) nos alerta que o mundo conhecido sempre foi um simulacro, uma vez que não podemos conhecer todo o mundo” (idem, 2008:3)²¹⁸. “O virtual não se opõe ao real, o virtual se opõe ao ideal de verdade. O mundo em si não é uma ficção, é claro, mas, na verdade, nossas nobres explicações para o mundo são ficções” (ibidem, 2008:3)²¹⁹. O que leva à afirmação de Felinto de que “(...) separar a imaginação da razão (ou mesmo de outras faculdades humanas, como a percepção e a memória) não seria mais que um grave equívoco epistemológico” (FELINTO, 2014:6).

Se as manifestações do imaginário – mitos, símbolos e devaneios – sempre constituíram matéria fundamental para as investigações das ciências sociais e das Humanidades, também serviram como elementos fertilizadores da própria caixa de ferramentas conceituais desses saberes (FELINTO, 2014:5).

Conforme afirmou Bulhões, “(...) a ficção parece habitar um mundo fascinante e diferente do real palpável: o da criação do reino da fantasia e da imaginação” (BULHÕES, 2009:18). No entanto, como foi possível perceber no decorrer deste trabalho, ficção não é apenas uma maneira de representar o mundo, mas também de interpretá-lo, seja na forma de ficção científica ou na fantasia, no realismo fantástico ou em uma variedade infinita de outros gêneros literários e cinematográficos.

O mito, como pudemos ver no começo do capítulo, possui funções psicológicas, assim como se propõe a questionar e oferecer respostas sobre o mundo que ele representa. Para Sussane Langer, uma filosofia do entendimento humano, “(...) caracteriza-se mais pela *formulação* de seus problemas do que pela solução que lhes oferece” (LANGER, 2004:16-17). Essa afirmação condiz com os finais de *Evangelion* e *Ghost in the Shell*, que levantam complexas perguntas, mas sem dar respostas definitivas.

²¹⁷ No original: “The scientific hypotheses are already a kind of deductive fiction”.

²¹⁸ No original: “Flusser (...) warns that the known world always has been a simulacrum, as long as we cannot know all the world”.

²¹⁹ No original: “The virtual does not oppose the real, the virtual opposes the ideal of truth. The world itself is not a fiction, of course, but actually our noble explanations for the world are fictions”.

É curioso, portanto, que a ficção científica, gênero que surgiu tal como o conhecemos hoje, durante o desenvolvimento da Modernidade e da Industrialização Europeia – do advento do desenvolvimento científico, tecnológico, racional –, tenha tamanha capacidade de falar sobre o mundo contemporâneo. E de questionar como essa tecnologia afeta nossas vidas e o entendimento que temos de nós mesmos, sendo capaz de dialogar com mitos antigos e simbolismos religiosos, como pudemos observar nas duas animações estudadas.

Douglas Adams, autor inglês de ficção científica que se tornou mundialmente conhecido pela sua série altamente humorística de ficção, *O Guia do Mochileiro das Galáxias*, corrobora a visão da ficção científica como um prisma. Em sua biografia, lançada no Brasil pela editora Aleph, em 2016, Adams elabora a seguinte visão sobre a importância da ficção científica no nosso mundo:

Em certo sentido, o [Guia do] *Mochileiro* [das Galáxias] é uma espécie de *As Viagens de Gulliver* no espaço. Vai-se embora para o espaço, deixa-se o mundo, depara-se com todo tipo de povos extraordinários que se comportam de maneiras extraordinárias e descobre-se que, quanto mais as coisas mudam, mais elas permanecem as mesmas. As fraquezas humanas são representadas em uma escala realmente grande... A vantagem da ficção científica é conseguir olhar pela outra ponta do telescópio e enxergar as coisas em uma perspectiva totalmente distinta (ROBERTS, 2016:112).

No segundo capítulo deste trabalho, fomos confrontados com várias aproximações do conceito de ficção científica e sobre o seu papel na literatura e no cinema. Nenhuma delas, no entanto, foi capaz de dar conta da complexidade que esse gênero multifacetado encerra. No entanto, a explicação de Douglas Adams a respeito de sua própria obra nos dá dicas preciosas sobre como a ficção científica, costumeiramente associada a visões do futuro, se usa da imaginação para observar e questionar problemas do presente.

Para Flusser, a atividade imaginativa constitui um *medium* que se interpõe entre o sujeito e o mundo. Ao confrontar-se com o mundo, o homem não o aceita como é, naturalmente. Em lugar disso, o “imagina”, afasta-se dele, interiorizando-se e alterando as configurações originárias de seu espaço vital. Desse modo, pode então planificar, prever cenários, projetar futuros. Percebe-se aí uma concepção da relação do sujeito com o espaço fundada em uma liberdade radical. É porque sou livre que não preciso aceitar o mundo como ele me é dado. Posso, a partir de minha imaginação, modifica-lo (FELINTO, 2014:7).

Em tempos recentes, em decorrência de um declínio das noções de verdade e certeza, que faz com que “a ciência já não desfrut[e] mais do status de intocada deusa das

certezas férreas” (FELINTO, 2014:2), é possível observar, mesmo que de forma sutil, um aumento do prestígio da ficção na área dos conhecimentos humanos. Dessa forma, “num momento em que tanto as Humanidades como as ciências da natureza parecem atravessar uma profunda crise, por que não repensar o papel da imaginação na pesquisa e na investigação científica?” (FELINTO, 2014:14).

Felinto explica que essa é a proposta de Flusser: “A ficção filosófica de Flusser realiza, assim, algo que poderíamos definir como uma epistemologia fabulatória, estratégia de aproximação da verdade pela via do falso e do ficcional, valorizando as afirmações contra-intuitivas e o poder do espanto” (FELINTO, 2014:12). Para Künsch e Menezes,

[o]antiacademicismo e o anticartesianismo constituem fortes expressões do pensamento de Vilém Flusser. Somem-se a isso o peso que dá ao encantamento diante do mundo, ao espanto e ao maravilhar-se frente às coisas como elas se apresentam em sua fenomenologia, o que chamamos mais de uma vez de namoro com a ficção e, ainda, a opção deliberada pelo ensaio como forma de expressão do pensamento da própria vida, vida-ensaio (KÜNSCH, MENEZES, 2016:10).

Cassirer afirmou que o Homem deveria ser definido como um animal simbólico. Ele também disse que “[não] há nenhum fenômeno natural, e nenhum fenômeno da vida humana, que não seja passível de uma interpretação mítica, e que não peçam uma tal interpretação” (CASSIRER, 2005:123). Essa afirmação, corroborada pelos pensamentos de Flusser e Langer, levantam alguns questionamentos. Por exemplo, por que o pensamento científico, em busca de entender o mundo, não está mais em sintonia com o pensamento mítico, o pensamento simbólico, ou, conseqüentemente, o pensamento ficcional? Essa era a noção defendida por Flusser, conforme explicam Künsch e Menezes.

Não parece incorreto afirmar, dando razão a Flusser, que um pensamento que conversa, dialoga, imagina, não tem medo da fabulação e da ficção, se apresenta como mais apto ao jogo da compreensão e da subversão que um pensamento acostumado a ditar regras, verdades, certeza (KÜNSCH, MENEZES, 2016:11).

E se todos os elementos presentes nas duas animações, todo o uso de simbolismos, arquétipos, toda a articulação simbólica e mitológica, toda a preocupação dos cineastas em se aprofundar nos elementos psicológicos de seus personagens, não fossem utilizados de maneira puramente estética? E se estivessem lá para formular uma proposta semelhante à de Flusser: procurar entender o mundo por meio da ficção? Para usar a ficção como uma forma de epistemologia fabulatória?

A ficção científica é fruto do pensamento racional, cartesiano e pragmático que, historicamente, afastou o entendimento humano dos mitos e dos símbolos. Mas, em sua constante busca por enxergar o mundo sob novos olhos, ela acaba por entrar em contato direto com símbolos e narrativas míticas, que falam simbolicamente sobre o mundo “em seu princípio”, e fornecem informações relevantes sobre como esse mundo é hoje, aqui e agora.

Essa pode não ter sido a intenção dos cineastas, de conscientemente fazer com que suas produções se tornassem *ficções filosóficas*. Em uma entrevista publicada no livro de Dani Cavallaro, o codiretor de *The End of Evangelion*, Tsurumaki afirma:

Existem muitas series de robô gigante no Japão, e nós queríamos que nossa história tivesse um tema religioso para ajudá-la a se distinguir. Como o cristianismo é uma religião incomum no Japão, nós achamos que seria misterioso.... Não há um significado cristão real para o desenho (CAVALLARO, apud TSURUMAKI, 2007:59)²²⁰.

No entanto, ao usar deliberadamente o simbolismo religioso judaico-cristão no seriado e no longa-metragem animado, os cineastas os preencheram de sentidos e significados. Apesar de suas imperfeições, *Neon Genesis Evangelion* e *Ghost in the Shell* se provaram duas animações consideravelmente complexas e ricas em elementos passíveis de interpretação e estudo. Mas, mais do que isso, elas foram capazes de produzir informações fidedignas sobre o mundo, sobre o humano e sobre a condição humana, por meio da imaginação.

²²⁰ No original: “There are a lot of giant robot shows in Japan, and we did want our story to have a religious theme to help distinguish us. Because Christianity is an uncommon religion in Japan we thought it would be mysterious... There is no actual Christian meaning to the show”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como adiantamos nas páginas finais do último capítulo desta dissertação, os autores Vilém Flusser, Erick Felinto e Gustavo Bernardo Crause argumentaram que a ficção, assim como a ciência, também é detentora de conhecimentos sobre o mundo, sobre o ser humano e sobre a condição humana. Antes de retornarmos a este argumento, refaremos o percurso transcorrido até então.

O primeiro capítulo foi destinado a uma descrição da história contada por cada animação estudada. Em *Neon Genesis Evangelion* foi explorada a construção da identidade do protagonista Shinji Ikari e sua relação com as outras pessoas, enquanto em *Ghost in the Shell*, observamos como a identidade da heróina Motoko Kusanagi é afetada quando ela se depara com uma nova forma de vida, autointitulada Mestre das Marionetes – uma inteligência artificial que adquiriu consciência de sua própria existência.

Após a descrição das sinopses das produções, que foram acompanhadas pela cronologia de lançamento de ambas as franquias e detalhes de como ambas as obras foram produzidas, nos deparamos com uma contextualização do ano de 1995. Durante essa contextualização histórica, observamos como o surgimento de certas tecnologias (em especial, a proliferação da internet nos Estados Unidos e sua chegada ao Brasil), pautou o conteúdo temático das produções de ficção científica que foram lançadas naquele ano. Também pudemos observar que essas produções pavimentaram o caminho para outras produções de grande sucesso e importância dentro da ficção contemporânea, como *Matrix* e *eXistenZ*, ambas de 1999, e *Minority Report*, de 2002, por exemplo.

Dessa forma, tornou-se possível compreender que ambas as animações foram lançadas em um período de fortes mudanças socioeconômicas e culturais que posteriormente seriam aprofundadas no terceiro capítulo.

No segundo capítulo desta dissertação, introduzimos muito brevemente os conceitos de narrativa, narrativa ficcional e narrativa mitológica, antes de traçarmos um percurso histórico da ficção científica, a fim de trabalhar com um conjunto de significados

do que podemos compreender como ficção científica tal como gênero literário e cinematográfico.

Porém, de forma mais importante, observamos como a ficção científica possui suas raízes históricas em textos antigos e narrativas mitológicas como *A Epopéia de Gilgamesh*, *Paraíso Perdido* de John Milton e, até mesmo a *Bíblia*. No entanto, na mesma medida em que a ficção científica possui suas raízes nesses textos (e, portanto, adquire características universais e arquetípicas, assim como qualquer narrativa ficcional), ela é um gênero fruto do mundo moderno. E esse mundo moderno, como nos explicou Karen Armstrong, tinha preocupações pragmáticas e científicas em mente; dessa forma, o mito foi denegrido como ultrapassado. A mesma argumentação foi feita por Erick Felinto e Vilém Flusser no último capítulo da monografia, ao tratar sobre a ficção cujo valor foi subtraído perante as narrativas científicas.

Os dois capítulos seguintes foram destinados à observação de elementos que se julgaram pertinentes nas narrativas das duas animações. No terceiro capítulo, aprofundamos alguns dos conceitos apresentados no primeiro capítulo e observamos como as mudanças sociais, econômicas e políticas afetaram a população de um Japão recém urbanizado e se recuperando do trauma da Segunda-Guerra, e foram transcritos para a animação *Neon Genesis Evangelion*, – em especial, para o protagonista Shinji Ikari. Estudamos a construção de sua identidade por meio de seus relacionamentos na primeira metade do seriado, a relação do protagonista com seu pai e possíveis interpretações acerca do complexo de Édipo e como ele se articula dentro do seriado.

Em um segundo momento, investigamos como os sentimentos de tristeza, abandono e solidão permeiam a vida de todos os personagens da série e como esses sentimentos se transformaram em desejos utópicos que são perseguidos pela organização Seele: por meio do Projeto de Instrumentalidade Humana, a Seele pretendia abdicar de características intrínsecas à condição humana e, assim, criar uma entidade onipresente e autoconsciente desprovida de individualidade e, conseqüentemente, de solidão e tristeza. E vimos como Shinji Ikari, apesar de nutrir esses sentimentos que caminharam ao seu lado durante toda a sua vida, decide não dar continuidade ao Projeto de Instrumentalidade Humana.

Aqui, também, abordamos questionamentos acerca do Iluminismo que permeariam também o capítulo seguinte. Como o projeto Iluminista do século XVIII fez promessas

que foi incapaz de cumprir nos séculos seguintes, sendo criticado por teóricos como Teodor Adorno e Max Horkheimer: como os sonhos utópicos (que são relacionados ao plano da Seele), são resquícios perigosos da fé cristã e do iluminismo, que prevêem as sociedades de lidarem com problemas pragmáticos acerca da condição humana e do meio ambiente, por exemplo.

Tratando sobre *Ghost in the Shell*, o quarto segmento do trabalho tratou de abordar a crescente infiltração de aparelhos tecnológicos no corpo e na vida humana. Grande preocupação do *cyberpunk*, subgênero da ficção científica, o transhumanismo foi contextualizado e interpretado na narrativa do longa-metragem. Como a infiltração das máquinas no corpo humano levaram à grandes questionamentos acerca da identidade e da natureza humana na personagem principal do filme, a Major Motoko Kusanagi. Uma vez confrontada com uma entidade, que tudo leva a crer, é uma inteligência artificial que se transformou numa nova forma de vida, Kusunagi, cujo corpo é 90 por cento mecânico, foi forçada a se deparar com as incertezas que circundam a sua existência como humana.

Motoko Kusanagi e Shinji Ikari são dois personagens que compartilham algumas semelhanças. Ambos são incapazes capazes de encontrar respostas ou consolo nos avanços científicos de suas sociedades tecnologicamente hiperdesenvolvidas. As sociedades fictícias nas quais eles estão inseridos, tampouco. Os dois precisam passar por provações espirituais – que dialogam fortemente com os passos da Jornada do Herói proposta por Joseph Campbell – para retornarem ao mundo renascidos e com novas concepções acerca de si mesmos.

No quinto capítulo, discutiu-se como ambas as animações atuam no campo simbólico e alegórico. As sociedades em mudança em *Neon Genesis Evangelion* e *Ghost in the Shell* passam, cada uma, por um apocalipse simbólico, no sentido em que galgam por um período de transição de certas normas sistemáticas que estão sendo paulatinamente substituídas por outras. Isso é um reflexo do próprio Japão dos anos 1990, cujo crescimento econômico vertiginoso desde a década de 1950 deu lugar a um processo de estagnação, marcado por dois eventos violentos no começo do ano (um ataque terrorista e um terremoto), corrupção, e falta de habilidade do governo japonês de lidar com crises e com os anseios da população.

O último capítulo é dividido em três partes: na primeira foi feito um estudo dos elementos simbólicos presentes, principalmente em *Neon Genesis Evangelion*. Na

segunda, avaliou-se como esses simbolismos criam uma ponte de comunicação entre o Oriente e o Ocidente e, finalmente, na terceira, abordamos o conceito da ficção como produtora de sentidos e conhecimentos, ou, Epistemologia Fabulatória, conforme proposto por Vilém Flusser e pelos teóricos que estudaram seu trabalho e filosofia.

Durante o desenvolvimento do trabalho, argumentou-se como as duas animações estudadas são capazes de fornecer informações fidedignas sobre o mundo no qual vivemos. E que é característica da ficção científica como gênero tratar do mundo e da sociedade no presente e não no futuro, por meio de um prisma.

Vilém Flusser propõe que a ficção pode ser um caminho da compreensão humana. Que a ciência somente, não é capaz de fornecer respostas para os mais profundos anseios humanos e que a razão não é capaz de compreender, sozinha, todas as formas de vida cultural do ser humano, pois, conforme a citação de Ernst Cassirer no quinto capítulo, o Homem é um animal *simbólico*.

Não há respostas necessariamente fáceis ou concretas em *Neon Genesis Evangelion* ou *Ghost in the Shell*. *Evangelion* termina de forma abrupta e confusa com um par de episódios finais que se passam dentro da mente do protagonista, e que não oferecem conclusões à trama que foi estabelecida. Como uma autoparódia, o último episódio do seriado é concluído com o vislumbre de uma realidade alternativa, e o que era no começo uma saga sobre a luta entre robôs gigantes e alienígenas invasores transformou-se em uma comédia de situação.

Frustrante e inusitado, esse final desagradou os fãs, levando a uma releitura proposta pelo cineasta Hideaki Anno no longa-metragem *The End of Evangelion* que ele lançou dois anos depois da conclusão da série. No entanto, apesar de ter apresentado um combate frontal entre robôs gigantes, o final de *The End of Evangelion* é tão ambíguo quanto seu predecessor.

Ghost in the Shell por sua vez, muito mais compacto que *Evangelion*, termina com Motoko Kusanagi e o Mestre das Marionetes fundindo suas consciências e formando uma nova identidade que, presume-se, é uma nova forma de vida; possivelmente um novo estágio da evolução humana. Sua conclusão é tão abrupta e complexa quanto a do seriado de Hideaki Anno.

Evangelion e *Ghost in the Shell* são duas produções de ficção científica que contém elementos de ação, espionagem, filme *noir*, além de outros subgêneros, e que pertencem a franquias bem estabelecidas no Japão que foram exportadas para o Ocidente nos últimos 20 anos. No entanto, ambas se destacam, não por trazerem novos conceitos para o reino da ficção científica, mas na maneira como elas abordam seus respectivos conceitos e questionam o mundo no qual elas estão inseridas. À parte de seus respectivos problemas (como a complexa fragmentação narrativa, os excessivos diálogos filosóficos e os finais abruptos que se mostram presentes nas duas produções), ambas funcionam quase como ensaios sobre a condição humana.

Assim como se encerrou o quinto capítulo, estas últimas considerações buscam propor que a ficção pode ser um método capaz de produção de conhecimento. Que a ciência e o pragmatismo científico, sozinhos, não são capazes de responder a todos os anseios e questionamentos da mente humana. Desse modo, as duas animações se articulam e se complementam como ficções que têm diretamente a ver com as características da conjuntura social, política e tecnológica em que foram produzidas: *Neon Genesis Evangelion*, numa perspectiva macrocômica e mitológica, e *Ghost in the Shell*, numa perspectiva microcômica e psicológica. Ambas, no entanto, se preocupam em investigar qual o papel humano nesse fragmentado e violento mundo novo e, conseqüentemente, os dois animes transformam-se em algo como uma “ficção filosófica” audiovisual, produzida no Oriente, ao gerarem problematizações que se apropriam da fabulação de uma forma diferente e de fácil acesso.

Finalmente, podemos observar que as duas animações estudadas, apesar de não necessariamente possuíram significados religiosos, são carregados de sentidos e de simbolismos que são reais na medida em que eles produzem significado. Seus personagens e suas tramas evocam características que nos são universais. Seus protagonistas passam pela mesma jornada pelos quais tantos outros passaram antes deles, e que seus questionamentos são os mesmos de tantos outros personagens. E, como evoca o poema de Pablo Neruda, estão todos caminhando em busca de uma estrela infinita, apenas para descobrirem a si mesmos em suas próprias redes.

Peixes. Presos dentro do vento.

REFERÊNCIAS

Não Ficção:

ABERCROMBIE, Nicholas. LONGHURST, Brian. *Penguin Dictionary of Media Studies*, Penguin UK, Londres, 2007.

ADORNO, Theodor W. & Horkheimer, Max. *Dialética do Esclarecimento: Fragmentos Filosóficos (Dialektik der Aufklärung: Philosophische Fragmente)*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, Editor, 1985 [1969, 1947]. Tradução de Guido Antonio de Almeida.

ALDISS, Brian W. e WINGROVE, David. *Trillion Year Spree: The History of Science Fiction*. Atheneum, Nova York, 1986.

ALLENBY, Braden R., SAREWITZ, Daniel. *The Techno-Human Condition*. The MIT Press: Cambridge, Massachusetts, 2011.

ARMSTRONG, Karen. *Breve História do Mito*. Companhia das Letras, São Paulo, 2005.

BARR, Marleen S., CANDELARIA, Matthew & GUNN, James (Ed.) *Reading Science Fiction*, Palgrave MacMillan, Hampshire, 2009.

BARTHES, Roland. *Mitologias*. Bertrand Brasil, 11ª Ed., Rio de Janeiro, 2001. Disponível em: < <http://www.producaomultimidia.com.br/downloads/BARTHES-Roland-Mitologias.pdf> >. Acesso em 27/12/2014.

_____, Roland. *Introdução à Análise Estrutural da Narrativa*. In. Análise Estrutural da Narrativa. MENDONÇA, Antônio Sérgio Lima; NEVES, Luiz Felipe Baeta, Org. Editora Vozes Limitada, Rio de Janeiro, 1972.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulações*. Relógio D'Água, Santa Maria da Feira, 1991.

BAUMAN, Zygmunt *O Mal Estar da Pós Modernidade*. Ed. Zahar, Rio de Janeiro, 1ª edição, 1998.

_____, Zygmunt. *Identidade*. Editora Zahar, Rio de Janeiro, 2004.

_____, Zygmunt. *Modernidade Líquida*. Ed. Zahar, Rio de Janeiro, 1ª edição, 2001.

BLOOM, Clive. *Cult Fiction: Popular Reading and Pulp Theory*. St. Martin's Press, Nova York, 1996.

BOULD, Mark, BUTLER, Andrew M., ROBERTS, Adam & VINT, Sherryl (Ed.) *The Routledge Companion to Science Fiction*. Routledge, Nova York, 2009. Disponível em: < <https://analepsis.files.wordpress.com/2011/08/companionscifi.pdf> >. Acesso em: 01/06/2015.

BROTHERS, David. “‘One Piece’ Breaks Sales Records, Possible 2 Year Storyline Jump. Disponível em: < <http://comicsalliance.com/one-piece-breaks-sales-records-takes-four-week-break/> >. Acesso em 25/03/2015

BULHÕES, Marcelo Magalhães. *A Ficção nas Mídias: um curso sobre a narrativa nos meios audiovisuais*. Editora Ática, São Paulo, 2009.

CALIFE, Jorge Luis. “Prefácio”. In. ASIMOV, Isaac. *Eu Robô*. Pocket Ouro, Rio de Janeiro, 2004.

CAMPBELL, Joseph. *O Herói de Mil Faces*. Círculo do Livro, Editora Pensamento, São Paulo, 1949.

CARPEAUX, Otto Maria. *Sófocles*. In. SÓFOCLES: *Édipo Rei*. Abril Cultural, São Paulo, 1976.

CASSIRER, Ernst. *Ensaio Sobre o Homem: Introdução a uma filosofia da cultura humana*. Martins Fontes, São Paulo, 2005.

CAUSO, Roberto de Sousa. “Encountering International Science Fiction Through a Latin American Lens”. In. BARR, Marleen S., CANDELARIA, Matthew & GUNN, James (Ed.) *Reading Science Fiction*, Palgrave MacMillan, Hampshire, 2009.

_____, Roberto de Sousa. *Ficção Científica, Fantasia e Horror no Brasil: 1875 a 1950*. Editora UFMG, Belo Horizonte, 2003.

CAVALLARO, Dani. *Cyberpunk & Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*. Bloomsbury Academic, New York, 2001.

_____, Dani. *The Cinema of Mamoru Oshii: Fantasy, Technology and Politics*. McFarland & Company, North Carolina, 2006.

_____, Dani. *The Art of Studio Gainax – Experimentation, Style and Innovation at the Leading Edge of Anime*. McFarland & Company, Carolina do Norte, 2009.

_____, Dani. *Anime Intersections – Tradition and Innovation in Theme and Technique*. McFarland & Company, Carolina do Norte, 2007.

CHAUÍ, Marilena. *Convite à Filosofia*. Editora Ática, São Paulo, 2005.

CHEVALIER, Jean e GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de Símbolos*. 26ª edição, Editora José Olympio, Rio de Janeiro, 2012.

CLAEYS, Gregory. *Utopia: A História de uma Ideia*. Edições Sesc SP, São Paulo, 2011.

CLUTE, John e NICHOLS, Peter. *The Encyclopedia of Science Fiction*. St. Martin's Press, Nova York, 1993.

CLUTE, John. *Science Fiction, An Illustrated Encyclopedia*. Dorling Kindersley, Londres, 1995.

CRANDOL, Mike. "Understanding Evangelion". 2002. Disponível em: <
<http://www.animenewsnetwork.com/feature/2002-06-11> >. Acesso em: 21/08/2014

DA SILVA, Tadeu Tomaz (Org.) *Identidade e Diferença: A Perspectiva dos Estudos Culturais*. Editora Vozes, 7ª Edição, Petrópolis, 2000.

DE MASI, Domenico. *O Futuro Chegou: Modelos de Vida para uma Sociedade Desorientada*. Casa da Palavra, 2014.

DI FATE, Vincent. *Infinite Worlds: The Fantastic Visions of Science Fiction Art*. The Wonderland Press, Nova York, 1997.

FELINTO, Erick. SANTAELLA, Lucia. *O Explorador de Abismos: Vilém Flusser e o pós-humanismo*. Editora Paulus, São Paulo, 2012

_____, Erick. *Pensamento Poético e Pensamento Calculante: o Dilema da Cibernética e do Humanismo em Vilém Flusser*, in. *Flusser Studies* 15, 2013.

_____, Erick. *Zona Cinzenta: Imaginação e Epistemologia Fabulatória em Vilém Flusser*. XXIII Encontro Anual da Compós, Universidade Federal do Pará, 2014.

FERRARI, Juliana Spinelli. “Complexo de Édipo”. Disponível em: < <http://www.brasilecola.com/psicologia/complexo-edipo.htm> >. Data de publicação desconhecida. Acesso em 04/05/2015.

FRANKLIN, H. Bruce. “What is Science Fiction And How It Grew”. In. BARR, Marleen S., CANDELARIA, Matthew & GUNN, James (Ed.) *Reading Science Fiction*, Palgrave MacMillan, Hampshire, 2009.

GATES, James. “Evangelion, Depression and why Hideaki Anno is the Lars Von Trier of anime”. 2014. Disponível em: < <http://culturedvultures.com/evangelion-depression-hideaki-anno-lars-von-trier-anime/> >. Acesso em: 27/08/2015.

GRINBERG, Luiz Paulo. *Jung: o Homem Criativo*. Editora FTD, São Paulo, 1997.

HALL, Stuart. “Quem Precisa de Identidade?” In. DA SILVA, Tadeu Tomaz (Org.) *Identidade e Diferença: A Perspectiva dos Estudos Culturais*. Editora Vozes, 7ª Edição, Petrópolis, 2000.

_____, Stuart. *A Identidade Cultural na Pós-Modernidade*. DP&A EDITORA, 11ª Edição, Rio de Janeiro, 2006.

HEDGES, Chris. *I Don't Believe in Atheists*. Nova York: Free Press, 2008.

HOLLINGER, Veronica. “Posthumanism and Cyborg Theory”. In. BOULD, Mark, BUTLER, Andrew M., ROBERTS, Adam & VINT, Sherryl (Ed.) *The Routledge Companion to Science Fiction*. Routledge, Nova York, 2009. Disponível em: < <https://analepsis.files.wordpress.com/2011/08/companionscifi.pdf> >. Acesso em: 09/06/2015.

KRAUSE, Gustavo Bernardo. *Science as Fiction: Vilém Flusser's Philosophy*. UERJ, CNPq, 2008.

KÜNSCH, Dimas A., MENEZES, José Eugênio de O. *O Terraço é o Mundo: Vilém Flusser e o pensamento da compreensão*. Compós, Universidade Federal de Goiás, 2016.

_____, Dimas A., _____, José Eugênio de O. *Ficção filosófica, ensaio e compreensão em Vilém Flusser*. Revista *Líbero*, Ano 19, nº 37A – Edição Especial, Ago./Dez. 2016 no prelo.

KYLE, David. *A Pictorial History of Science Fiction*. The Hamlyn Publishing Group. Scarborough, Inglaterra, 1976.

JAMESON, Fredric. *Archeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*. Verso, Nova York, 2007.

LANDON, Brooks. *Science Fiction After 1900: From Steam Man to the Stars*. Twayne Publishers, University of Southern California, 1997.

LANGER, Susanne K. *Filosofia em Nova Chave*. Coleção Debates, Editora Perspectiva, São Paulo, 2ª ed. 2004.

LE GUIN, Ursula K. *Myth and Archetype in Science Fiction*. Writer's Notebook Press, Pulphouse Publishing. Eugene, Oregon, 1976.

LEUNG, Eddie Hiu Ming. "The Ghost in the Shell's Philosophy: An Analyze on Japanese Animated Feature Film "Ghost in the Shell" Related to New Media & Globalization". In. *MSc in Multimedia and Enterteinment Technology Multimedia Innovation Center School of Design*. Hong Kong Polytechnic University, 2006. Disponível em: <http://eddie.rcalias.me/eddie/Publish_files/Ghost_In_The_Shells_Philosophy.pdf>. Acesso em: 01/06/2015.

LUYTEN, Sônia Bibe. *Mangá - o Poder dos Quadrinhos Japoneses*. Editora Hedra, São Paulo, 2012.

MARTINO, Luís Mauro Sá. *Comunicação e Identidade: Quem Você Pensa que É?* Editora Paulus, São Paulo, 2010.

MEDINA, Cremilda. *A Arte de Tecer o Presente: narrativa e cotidiano*. Summus Editorial, São Paulo, 2003.

MOUSOUTZANIS, Aris. "Apocalyptic SF". In. BOULD, Mark, BUTLER, Andrew M., ROBERTS, Adam & VINT, Sherryl (Ed.) *The Routledge Companion to Science Fiction*.

Routledge, Nova York, 2009. Disponível em: <
<https://analepsis.files.wordpress.com/2011/08/companionscifi.pdf>>. Acesso em:
23/06/2015

MURPHY, Graham J. “Dystopia”. In. BOULD, Mark, BUTLER, Andrew M., ROBERTS, Adam & VINT, Sherryl (Ed.) *The Routledge Companion to Science Fiction*. Routledge, Nova York, 2009. Disponível em: <
<https://analepsis.files.wordpress.com/2011/08/companionscifi.pdf>>. Acesso em:
25/06/2015.

NAPIER, Susan J. *Anime from Akira to Princess Mononoke*. New York, Palgrave, 2001.
In. CAVALLARO, Dani. *The Cinema of Mamoru Oshii: Fantasy, Technology and Politics*. McFarland & Company, North Carolina, 2006.

ORBAUGH, Sharalyn. “Manga and Anime”. In. BOULD, Mark, BUTLER, Andrew M., ROBERTS, Adam & VINT, Sherryl (Ed.) *The Routledge Companion to Science Fiction*. Routledge, Nova York, 2009. Disponível em: <
<https://analepsis.files.wordpress.com/2011/08/companionscifi.pdf>>. Acesso em:
09/06/2015.

OVERHAGE, Paul. *A Caminho da Pós-Humanidade*. Editora Vozes, Rio de Janeiro, 1970.

PINTO, Milton José. *Introdução: Mensagem Narrativa*. In. *Análise Estrutural da Narrativa*. MENDONÇA, Antônio Sérgio Lima; NEVES, Luiz Felipe Baeta, Org. Editora Vozes Limitada, Rio de Janeiro, 1972.

PLATA, Laura Monteiro. “The Crisis of Self in Evangelion”. In. *Kinema Club Conference for Film and Moving Images from Japan XIII at Reischauer Institute*, Harvard University, 2014. Disponível em:
<https://www.academia.edu/5808345/The_Crisis_of_the_Self_in_Neon_Genesis_Evangelion>. Acesso em: 20/07/2014.

RANGEL, Flávio. *Édipo Rei: Um Espelho de Muitas Imagens*. In. *SÓFOCLES: Édipo Rei*. Abril Cultural, São Paulo, 1976.

REDMOND, Dennis. *The World is Watching – Video as a Multinational Aesthetics, 1968-1995*. Southern Illinois University, 2004.

_____, Dennis. *Animation, Anime, and the Cultural Logic of Asianization*. In. The Essential Science Fiction Television Reader (TELLOTE, J.P. org). The University Press of Kentucky, Lexington, Kentucky, 2008.

_____, Dennis. *Anime and East Asian Culture: Neon Genesis Evangelion*, Quarterly Review of Film and Video, 24:2, 183 – 188. 2007

ROBERTS, Adam. *Science Fiction*. The New Critical Idiom, Routledge, Nova York, 2000.

ROGAN, Alcena Madeline Davis. “Utopian Studies”. In. BOULD, Mark, BUTLER, Andrew M., ROBERTS, Adam & VINT, Sherryl (Ed.) *The Routledge Companion to Science Fiction*. Routledge, Nova York, 2009. Disponível em: < <https://analepsis.files.wordpress.com/2011/08/companionscifi.pdf> >. Acesso em: 24/06/2015

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e Artes do Pós-Humano: da cultura das mídias à cibercultura*. Editora Paulus, 4ª Ed., São Paulo, 2010.

SANTOS, Boaventura de Sousa. *Introdução a uma Ciência Pós-Moderna*, 4ª Edição, Graal, Rio de Janeiro, 1989 pg. 11-45.

_____, Boaventura de Sousa. *Pela mão de Alice: o Social e o Político na Pós-Modernidade*. Edições Afrontamento, 7ª Ed., Portugal, 1999.

SEGAL, Robert A. Org. *Jung on Mythology*. Princeton University Press, Nova Jersey, 1998.

SILVA, Cilene Victor da. KÜNSCH, Dimas A. *A palavra que cura, a narrativa e o jornalismo interpretativo*. In. Líbero: Revista do programa de pós-graduação da Faculdade Cásper Líbero, ANO XVIII, nº 36, São Paulo, jul. /dez., 2015.

SOBCHACK, Vivian. *Screening Space – The American Science Fiction Film*. Rutgers University Press, Nova Jersey, 1999.

SÓFOCLES. *Édipo Rei*. Abril Cultural, São Paulo, 1976.

SOUSA, Vera Luísa de. *A Modernidade e a Construção da Identidade*. Disponível em: <

http://alb.com.br/arquivomorto/edicoes_anteriores/anais17/txtcompletos/sem05/COLE_3181.pdf >. Presidente Prudente, 2003. Acesso em 14/04/2015

STERLING, Bruce. *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*. New York, Arbor House, 1986. In. LANDON, Brooks. *Science Fiction After 1900 – From Steam Man to the Stars*. Twayne Publishers, University of Southern California, 1997.

TELLOTE, J.P. (org.) *The Essential Science Fiction Television Reader*. The University Press of Kentucky, Lexington, Kentucky, 2008.

WILLIAMS, Paul. *Nuclear Criticism*. In. BOULD, Mark, BUTLER, Andrew M., ROBERTS, Adam & VINT, Sherryl (Ed.) *The Routledge Companion to Science Fiction*. Routledge, Nova York, 2009. Disponível em: < <https://analepsis.files.wordpress.com/2011/08/companionsci-fi.pdf> >. Acesso em: 09/06/2015.

WOODWARD, Katherin. “Identidade e Diferença: uma Introdução Teórica e Conceitual”. In. DA SILVA, Tadeu Tomaz (Org.) *Identidade e Diferença: A Perspectiva dos Estudos Culturais*. Editora Vozes, 7ª Edição, Petrópolis, 2000.

Ficção:

ASIMOV, Isaac. *Eu Robô*. Pocket Ouro, Rio de Janeiro, 2004.

HERBERT, Frank. *Duna*. Editora Aleph, São Paulo, 2010.

LE GUIN, Ursula K. *A Mão Esquerda da Escuridão*. Editora Aleph, 2ª Edição. São Paulo, 2014.

GIBSON, William. *Neuromancer*. Editora Aleph, 4ª Edição. São Paulo, 2008.

ORWELL, George. *1984*. Companhia Editora Nacional, São Paulo, 1984.

ÔTOMO, Katushiro. *Akira*. Disponível em: < <http://mangafox.me/manga/akira/v01/c001/1.html> >. Acesso em: 21/07/2016

SHIROW, Masarume. *Ghost in the Shell*. Disponível em: < http://mangafox.me/manga/koukaku_kidoutai/v01/c001/1.html >. Acesso em: 21/07/2016

WELLS, H.G. *A Guerra dos Mundos*. Editora Alfaguara, São Paulo, 2005.

Filmes e Seriados:

AKIRA. Direção: Katsuhiro Ôtomo. Roteiro: Katsuhiro Ôtomo, Izô Hashimoto. 124 min. Cor, Som, 1988.

BLADE Runner – O Caçador de Andróides. Direção: Ridley Scott. Roteiro: Hampton Fancher, David Webb Peoples. 117 min. Cor, Som, 1982.

GHOST in the Shell. Diretor: Mamoru Oshii. Roteiro: Kazunori Itô. Produção: Production I.G. 83 min. Som, Cor, 1995.

GHOST in the Shell: Innocence. Diretor: Mamoru Oshii. Roteiro: Mamoru Oshii. Produção: Production I.G. 100 min. Som, Cor, 2004.

NEON Genesis Evangelion. Direção geral: Hideaki Anno. Roteiro: Hideaki Anno. 26 episódios. 23 minutos, aprox. Cor, Som, 1995-96.

NEON Genesis Evangelion: The End of Evangelion. Direção: Hideaki Anno e Kazuya Tsurumaki. Roteiro: Hideaki Anno. 90 minutos, Cor, Som, 1997.

PATLABOR, The Movie 2. Direção: Mamoru Oshii. Roteiro: Kazunori Itô. Produção: I.G Tatsunoko. 113 minutos, Cor, Som, 1993.

Inclassificáveis:

BÍBLIA. Português. *Bíblia Sagrada*. Paulinas Editora, São Paulo. 2011.

FLUSSER, Vilém. BEC, Louis. *Vampyrotheuthis Infernalis*. Annablume Comunicações, São Paulo, 2011.

APÊNDICES

NEON GENESIS EVANGELION

Terminologia do seriado e filme:

Anjos: São criaturas alienígenas de origem desconhecida e de formas variadas (normalmente são colossais, mas também se apresentaram na forma de um fungo, um vírus de computador e numa criança) cujo objetivo principal é a destruição da humanidade. As primeiras tentativas de comunicação com esses seres são um fracasso, sendo que a primeira resultou no evento conhecido como Segundo Impacto. No entanto, no decorrer da série, descobre-se que os Anjos têm mais semelhanças com a humanidade do que primeiramente previsto. No total, são apresentados 17 Anjos no decorrer da série, o último tendo o corpo de uma criança que é capaz de se comunicar com outras pessoas. A natureza do 18º Anjo só fica clara no filme *The End of Evangelion*, quando a personagem Misato Katsuragi descobre que ele, na verdade, é uma alma fragmentada que compõe a alma de todas as pessoas da humanidade.

O Primeiro Impacto: Seria o choque da nave que transportava os Anjos Adão e Lillith no planeta Terra, bilhões de anos atrás. Esse impacto foi responsável pelo surgimento do geodomo no qual a cidade de Tóquio 3 foi construída. O Segundo Impacto foi o evento cataclísmico resultante do contato entre uma equipe de pesquisadores na Antártida e o Primeiro Anjo, Adão. Esse evento culminou numa explosão que derreteu a calota polar e causou a morte de quase metade da humanidade. O Terceiro Impacto é o resultado do contato de um Anjo com Adão, cujo corpo está aprisionado no subsolo das instalações da Nerv. É por isso que quase todos – senão todos – os Anjos são avistados no Japão, ou nas proximidades da Nerv. Caso aconteça o Terceiro Impacto, ele resultará na extinção da humanidade, criando assim, a problemática narrativa cujos protagonistas precisam evitar. No episódio 24, um Anjo que tem a forma física de um garoto chamado Kaworu Nagisa de 15 anos, invade o subsolo da Nerv para dar início ao Terceiro Impacto, mas ele descobre que o corpo aprisionado na instalação não é de Adão, mas sim de Lillith. Adão

foi reduzido a um estágio embrionário com a liberação de energia que destruiu a calota polar. Ele é usado por Gendo Ikari para fundir as almas de Lillith, Adão e Rei Ayanami para a criação de seu próprio Terceiro Impacto, no filme *The End of Evangelion*.

Segundo Impacto: Evento cataclísmico global que ocorreu em 13 de setembro de 2000 na região da Antártida. A explosão causou o derretimento das calotas polares e alterou o eixo da Terra. A causa oficial da explosão divulgada pelas Nações Unidas foi da queda de um meteorito. Dois bilhões de pessoas morreram no Segundo Impacto e mais no caos e guerra que se seguiu nos anos seguintes em decorrência da falta de suprimentos e outros fatores. A primeira Tokyo foi destruída por uma bomba nuclear no dia 20 de setembro de 2000, sete dias após o Segundo Impacto, matando meio milhão de pessoas. Um tratado assinado em 14 de fevereiro de 2001 colocou fim às guerras. Apesar da causa oficial divulgada ser a queda de um meteorito, na realidade o Segundo Impacto foi causado pelo contato com o primeiro Anjo, Adão, seguido da destruição da Lua Branca.

Terceiro Impacto: Evento previsto nos Pergaminhos do Mar Morto, que serviria como o próximo estágio da evolução humana. O Terceiro Impacto é um pré-requisito para o Projeto de Instrumentalidade Humana. Nos eventos descritos em *The End of Evangelion*, o Terceiro Impacto tem início e todas as almas da humanidade são reunidas na Lua Negra de Lillith, que foi “fundida” com Rei e o embrião de Adão. No entanto, Rei dá o controle do Terceiro Impacto para Shinji que o rejeita, fazendo com que a humanidade se transforme em um mar de LCL e tenha a capacidade de voltar ao seu estado físico conhecido se ela assim o desejar. Shinji e Asuka são os primeiros a voltarem e são vistos diante da praia avermelhada na última cena do filme.

Projeto de Instrumentalidade Humana: É o objetivo secreto da Seele. A base do Projeto de Instrumentalidade Humana é a criação de uma consciência única, reunindo todas as almas da humanidade no ovo de Lillith, a Lua Negra. Dessa forma, as fraquezas de uns seriam complementadas pelas forças dos outros, criando uma forma de vida única e perfeita, mas sem singularidade. Durante *The End of Evangelion*, Shinji rejeita o Projeto e o Terceiro Impacto falha.

Nerv: É uma organização secreta responsável pelo desenvolvimento dos Evangelions. Ela é capitaneada por Gendo Ikari, pai do protagonista Shinji Ikari. Ela foi desenvolvida após o Segundo Impacto, sendo um subsídio de uma organização maior, a Seele. Não obstante, os objetivos das duas organizações diferem um do outro. A Nerv tem o objetivo

de eliminar a ameaça dos Anjos, mas descobre-se no final da série que Gendo Ikari planeja orquestrar um Terceiro Impacto para reaver sua esposa que faleceu anos antes.

Evangelion (Eva): É um robô gigante projetado para defender a humanidade contra o ataque de alienígenas igualmente gigantescos. Eles são pilotados por crianças de 14 anos e foram desenvolvidos pela organização Nerv. Descobre-se, no decorrer da série, que na verdade, eles são organismos vivos que estão enclausurados em armaduras mecânicas e dotados de almas. Nesse caso, cada robô possui a alma de alguma pessoa que foi próximo do piloto: no caso de Shinji e de Asuka, são suas respectivas mães. No caso do Eva 00, de Rei Ayanami, a alma presente nele é um fragmento desconhecido da alma de Lilith, o Segundo Anjo.

Cada Evangelion possui a alma de uma pessoa que foi próxima de um dos pilotos. No caso de Shinji e Asuka são suas mães. A mãe de Shinji foi “absorvida” pelo Eva Unidade 01 durante um experimento. Sua consciência desprovida de corpo continua dentro da máquina e, em ocasiões raras, Shinji é capaz de se comunicar com ela. O mesmo acontece com a Unidade 02 de Asuka, embora como a alma de sua mãe foi absorvida pelo robô carece de explicação evidente durante a série. No caso de Rei Ayanami, a alma presente na Unidade 00 é um fragmento da alma de Lillith. Rei é um clone da mãe de Shinji que será usado como instrumento para o Terceiro Impacto, via uma fusão com o corpo de Lillith, aprisionado no subsolo da Nerv. Os robôs também exigem uma conexão neural quase simbiótica com o seu piloto, de forma que um piloto tem sensações físicas – incluindo dor, quando um robô é avariado – do que o robô está fazendo. Fica explicado no começo da série que crianças de 14 anos tem uma conexão neural e uma capacidade cognitiva muito superiores as de um adulto, por isso elas são escolhidas.

Seele: Do alemão “alma”, a Seele é uma organização secreta e desconhecida que possui comando da Nerv. Seu conselho é composto por 12 membros de diversas nacionalidades. Seu objetivo é concretizar o Projeto de Instrumentalidade Humana, utilizando a Nerv.

Magi: Sistema de supercomputadores desenvolvido por Naoko Akagi durante a formação da Nerv. Ele é composto por três computadores: Melchior, que define Naoko como cientista, Balthasar que define ela como mãe e Casper que define ela como mulher. Durante a invasão à Nerv no filme *The End of Evangelion*, Ritsuko Akagi, filha de Naoko tenta autodestruir o computador e a Nerv junto. Entretanto, Casper, que define Naoko

como mulher, impede o procedimento, fazendo com que Ristuko acredite, antes de sua morte, que sua mãe escolheu Gendo Ikari a ela.

GeoFront: Uma cavidade subterrânea gigantesca onde se encontra Tóquio 3 e a Nerv. No interior da Nerv está Lillith, o segundo Anjo. Existe outro GeoFront que se encontra na Antártida. O debaixo de Tóquio 3 é onde estava a Lua Negra de Lillith, enquanto o da Antártida se encontrava a Lua Branca de Adão.

LCL: É o sangue de Lillith, o segundo Anjo, e é dele de onde se originou toda a vida na terra. Ele é cor de âmbar e translúcido e também utilizado para facilitar a “sincronização” do piloto com seu Eva. Em *The End of Evangelion*, durante o Terceiro Impacto, os corpos de todos os seres humanos da Terra voltaram à sua matéria original. Ou seja, as pessoas transformaram-se em LCL.

Tóquio 3: Sucessora de Tokyo e Tokyo 2, metrópoles que foram destruídas durante o Segundo Impacto e os eventos que se seguiram. Tóquio 3 é uma cidade-fortaleza onde moram os protagonistas. Em situações de batalha, ela é deslocada para o GeoFront, tornando-se subterrânea.

Dogma Central: É o último, mais profundo e mais secreto nível da Nerv. Somente Gendo Ikari, Ritsuko Akagi e Kozo Fuyutsuki possuem acesso ao Dogma Central. Nele encontra-se Lillith, segundo anjo, que foi aprisionada em uma gigantesca cruz e empalada com a Lança de Longinus. Debaixo da cruz há uma poça de LCL. O Dogma Central encontra-se há aproximadamente 3 km debaixo da superfície da Terra.

Lua Negra: A Lua Negra é o “ovo” de Lillith, uma espécie de veículo de transporte onde Lillith estava aprisionada e que se chocou com a Terra há quatro bilhões de anos no evento descrito como Primeiro Impacto. O impacto criou o GeoFront, a imensa redoma onde se encontra Tóquio 3 e a Nerv. Seu diâmetro é estimado em 13,75 km.

Lua Branca: A Lua Branca é o “ovo” de Adão. Ele também teria se chocado com a Terra há quatro bilhões de anos na região onde se encontrava a Antártida. Adão permaneceu adormecido até que foi descoberto por uma equipe de exploração capitaneada pela Seele, que pretendia realizar um Experimento de Contato com Adão. O pai de Misato Katsuragi era o líder da expedição. Esse evento ocasionou a explosão que ficou conhecida como o Segundo Impacto e que destruiu a Lua Branca. Ela é idêntica à Lua Negra de Lillith.

Lança de Longinus: É uma espécie de lança gigantesca capaz de penetrar qualquer campo A.T. Ela tem o tamanho preciso para ser usado por um Eva. Elas são seres vivos e acredita-se que possuem vontade própria. A Lança que é mostrada na série está empalada em Lillith, mas pertenceu a Adão. Acredita-se que a Lillith foi destruída ou perdida durante o Primeiro Impacto. Ela é atirada no Anjo Arael no episódio 22 e permanece presa na Lua até os eventos de *The End of Evangelion*.

Personagens principais:

Shinji Ikari



É o protagonista de *Neon Genesis Evangelion*. É um garoto de 14 anos conhecido como a Terceira Criança. Ele pilota o Evangelion Unidade 01. Ele é filho da bio-engenheira Yui Ikari, que desapareceu durante um experimento com o Eva que ele pilota, e do comandante da Nerv, Gendo Ikari. Ele testemunhou o desaparecimento da mãe, o que lhe causou um trauma insuperável. Shinji é tímido e inseguro, apesar de ser um ótimo piloto de *Evangelion*. Ele vive com Misato Katsuragi e com Asuka Langley Soryu. Durante os eventos de *The end of Evangelion*, o controle sobre o Terceiro Impacto é dado a ele por Rei, que assumiu a forma de Lillith. Ele rejeita o Terceiro Impacto e é mostrado no final da série com Asuka em uma Terra deserta.

Asuka Langley Soryu



É a Segunda Criança e opera o Evangelion Unidade 02. Ela tem 14 anos, é parte alemã, parte japonesa e seu pai é norte-americano. Ela viveu durante um tempo na Alemanha onde conheceu Misato e Ryoji Kaji. Ela possui uma paixão adolescente por Kaji, que nunca se concretiza. Convencida e autoconfiante, Asuka esconde inseguranças ocasionadas pelo suicídio da mãe quando ela era pequena. Em decorrência desse acontecimento, ela não consegue se relacionar com as outras pessoas, especialmente com Shinji, além de possuir uma aversão a bonecas. Ela vive com Misato e Shinji em um apartamento em Tóquio 3.

Rei Ayanami



É a Primeira Criança, uma enigmática garota de 14 anos de cabelos azuis e olhos vermelhos. Rei é uma pessoa muito reclusa, fala pouco e vive em um apartamento sujo e pequeno em um conjunto habitacional em Tóquio 3. Todos os registros de seu nascimento e infância foram apagados. Ela opera o Evangelion Unidade 00. Sua distinta aparência nunca é comentada pelos outros personagens da série. Descobre-se no episódio 23 que ela é um clone de Yui Ikari, mãe de Shinji, criada por Gendo Ikari. Ela é a segunda cópia, já que a primeira foi morta por Naoki Akagi (mãe de Ritsuko) ainda criança. As outras

cópias são utilizadas como *dummy plugs*, no Evangelion Unidade 01. No episódio 23 a segunda cópia (a que o espectador acompanhou até então) morre durante um confronto com o *Anjo* Armisael. As cópias remanescentes são destruídas por Ritsuko neste episódio.

Misato Katsuragi



Misato é uma capitã – e posteriormente Major – na Nerv. Ela possui 29 anos e foi uma das sobreviventes do Segundo Impacto, que aconteceu na Antártida 15 anos antes do começo da história. Seu pai morreu no evento, o que causou um trauma que a impediu de falar por mais de um ano. Misato acolhe Shinji e Asuka em sua casa, um apartamento em Tóquio 3. Durante a época da faculdade ela teve um relacionamento com Ryoji Kaji, que ela consegue reatar antes de sua morte no episódio 21. Apesar de suas inseguranças, ela é uma líder e o mais próximo de uma figura materna que Shinji possui no decorrer da série. Essa relação entre os dois é pervertida no episódio 25 de *The End of Evangelion*, em que ela morre após ser baleada durante a invasão da Seele às instalações da Nerv.

Gendo Ikari



É o comandante da Nerv, ex-marido da falecida Yui Ikari e pai distante de Shinji Ikari, protagonista da história. Para o herói, Gendo é o grande antagonista da narrativa. Após a

morte da esposa, ele enviou o filho para os cuidados de um tutor antes de chamá-lo de volta para operar o Evangelion Unidade 01. Durante boa parte dos 26 episódios da série, Shinji procura obter o reconhecimento e o amor do pai, sem sucesso. Gendo é morto pelo Evangelion Unidade 01 durante sua tentativa fracassada de criar o Terceiro Impacto no episódio 26 de *The End of Evangelion*.

Ritsuko Akagi: Filha de Nioko Akagi, pesquisadora que desenvolveu o supercomputador Magi. Ritsuko é colega e melhor amiga de Misato Katsuragi na Nerv e atua como cientista dentro das instalações da organização. As duas se conheceram na universidade ainda jovens em Tóquio 3. Ela trabalhou com a mãe e viveu sob sua sombra durante muitos anos durante o projeto dos Evangelions. Apesar de ter um bom relacionamento com Misato, ela esconde seu passado e seus sentimentos. Descobre-se posteriormente, que sua mãe se suicidou por causa de Rei Ayanami, o que faz com que Ritsuko tenha ódio da garota. Ela destrói as cópias de Rei que restaram, e é presa. Durante os eventos do episódio 26 de *The End of Evangelion*, ela tenta destruir a Nerv, mas o sistema de computador Magi, desenvolvido por sua mãe a impede. Ela então é morta por Gendo Ikari.

Ryoji Kaji: É um agente triplo que trabalha para a Nerv, a Seele e o governo japonês, como espião. Ele teve um relacionamento passado com Misato Katsuragi na época da universidade em Tóquio 3. Ele possui 30 anos. Em sua volta ao Japão, ele tenta reatar seu relacionamento com Misato. Ele é bem-sucedido. No entanto, seu disfarce é descoberto quando ele tenta resgatar Kozo Fuyutsuki da custódia da Seele. Ele posteriormente é morto por um atirador desconhecido (muito provavelmente um membro da Seele).

Kozo Fuyutsuki: É o segundo em comando na Nerv, abaixo de Gendo Ikari. Antes do Segundo Impacto ele era professor na universidade onde Yui Ikari estudava. Sua área de estudos era Biologia Metafísica. Ele foi o responsável por apresenta-la a Gendo Ikari (na época Gendo Rokubungi) e trabalhou diretamente no desenvolvimento do projeto dos Evangelions. Sua personalidade é pouco explorada no decorrer da série, ainda que fique subentendido que ele possuía uma afeição paternal por Yui Ikari, antes de seu desaparecimento.

Yui Ikari: Mãe de Shinji Ikari e esposa de Gendo Ikari. Quando mais nova Yui estudou na universidade onde Fuyutsuki era professor. Ela conheceu Gendo Ikari, seu marido, durante o desenvolvimento dos Evangelions. Durante um experimento com o Eva

Unidade 01 (que posteriormente seria pilotado por Shinji), seu corpo foi desintegrado transformando-se em LCL e sua alma ficou aprisionada dentro do robô. Isso explica por que Shinji possuía uma sincronização tão alta com seu Evangelion, e, posteriormente, por que a Unidade 01 rejeitou o *Dummy Plug*

Kaworu Nagisa: É um garoto de 15 anos que aparece no episódio 24 para substituir Asuka no comando da Unidade 02. Sua taxa de sincronização é altíssima, o que, somado ao seu passado desconhecido e sem registros, levanta suspeitas dentro da instalação da Nerv. Ele e Shinji possuem um relacionamento de afeto quase instantâneo e, implicitamente, homoerótico. Descobre-se nesse mesmo episódio que ele é o 17º Anjo, chamado de Tabris. Ele é o segundo Anjo a tentar estabelecer contato com um Ser Humano, e o único que se parece com um. Ele é destruído por Shinji e a Unidade 01, ainda que volte a aparecer no episódio 26 de *The End of Evangelion*, durante o Terceiro Impacto.

Toji Suzuhara: Colega de classe e posteriormente amigo de Shinji Ikari. Ele também é a Quarta Criança. Durante os eventos do episódio 17, seu Evangelion é infectado por um Anjo que parece uma espécie de fungo. Para eliminar o anjo, a Unidade 01 de Shinji, operada pelo *Dummy Plug*, destrói seu Eva, quase o matando. Ele posteriormente aparece, vivo, no episódio seguinte em uma cama de hospital ao lado de Shinji. É a última vez que o personagem aparece na história.

Kensuke Aida: Colega de classe e posteriormente amigo de Shinji Ikari. Seu melhor amigo é Toji Suzuhara. Sua mãe faleceu, mas seu pai continua vivo, embora detalhes de sua vida pessoal não sejam explorados no decorrer da série. Ele passa a maior parte de seu tempo filmando tudo o que vê, especialmente no episódio 8 onde ele, Misato, Shinji e Toji são enviados para um porta-aviões da Marinha das Nações Unidas e encontram-se pela primeira vez com Asuka.

Naoko Akagi: Mãe de Ritsuko Akagi. Ela trabalhou no projeto Gehirn ('Cérebro' em alemão), precursor da Nerv. Ela foi a responsável pelo desenvolvimento dos supercomputadores Magi, onde ela atribui os três principais aspectos de sua personalidade: ela como mãe, ela como cientista e ela como mulher. É dito que ela e Gendo Ikari possuíam um caso amoroso, depois que sua esposa desapareceu. Durante eventos descritos no episódio 21, ela estrangula e mata Rei Ayanami por sua semelhança

com Yui Ikari. Ela posteriormente comete suicídio, jogando-se do topo da torre central da Nerv.

Lista de episódios:

1. Ataque do Anjo: 15 anos após o Segundo Impacto, Shinji Ikari, um garoto de 14 anos é recrutado por seu pai, Gendo Ikari, comandante da Nerv para pilotar o *Evangelion*, um robô gigante. Ele é recebido pela Capitã Misato Katsuragi e compelido a pilotar o robô contra o *Anjo* Sachiel que está atacando a cidade. Ele recusa, a princípio, até que Gendo força uma menina chamada Rei Ayanami a lutar. Gravemente ferida, ela não consegue entrar no robô e Shinji se sente compelido a lutar por ela.

2. Um Teto não Familiar: Shinji acorda numa cama de hospital sem memória da luta do episódio anterior. Depois de melhor ele é levado até seu apartamento na cidade de Tóquio 3. No entanto, Misato o convida a morar com ele. Ela se torna sua guardiã legal. Apesar de frustrado com o fato de seu pai não querer vê-lo depois de tantos anos para se reconciliar com ele, Shinji aceita o convite. Durante a noite, ele se lembra da luta contra o *Anjo*.

3. O Telefone que Nunca Toca: Shinji passa a frequentar uma escola em Tóquio 3 junto de Toji Suzuhara, Kensuke Aida e Hikari Horaki, enquanto realiza seu treinamento com o *Evangelion*. Suzuhara está bravo com ele, pois sua irmã foi gravemente ferida durante a batalha contra Sachiel. Ele bate em Shinji no pátio da escola. Apático, Shinji continua com seus afazeres até que um novo *Anjo* chamado Shamshel aparece. Shinji deve derrotá-lo, mas no processo ele deve resgatar os colegas Suzuhara e Kensuke. Durante a batalha, Shinji consegue destruir o *Anjo*, mas começa a chorar na presença dos dois colegas perplexos.

4. Chuva e Depois Fuga: Em consequência do stress acumulado depois da luta do episódio anterior, e de uma discussão com Misato, Shinji decide fugir. Depois de muito tempo ele decide voltar. No processo ele se encontra com o colega Kensuke numa cabana e passa a noite com ele. Ele subseqüentemente é capturado pelos agentes da Nerv e levado de volta. Em uma conversa com Misato ela afirma que não quer que ele continue a lutar se for apenas por obrigação. Shinji decide parar de lutar e voltar para os cuidados de seu tutor, mas no final do episódio muda de ideia.

5. Rei, Além de seu Coração: O *Evangelion* Unidade 00 está finalmente pronto depois de perder o controle num experimento em eventos anteriores ao episódio 1. Shinji tenta conhecer mais a fundo o piloto da Unidade 00, Rei Ayanami, mas ela é uma pessoa isolada, sem amigos e sem qualquer registro. Ele percebe que ela possui um relacionamento com Gendo Ikari, a única pessoa com quem ela conversa. Ele falha em se entender com Rei. Um novo *Anjo*, chamado Ramiel, usa um raio de energia concentrada que destrói o *Evangelion* de Shinji e quase o mata no processo.

6. Batalha Decisiva em Tóquio 3: Shinji sobreviveu – apesar de gravemente ferido – ao ataque do *Anjo* Ramiel, que agora utiliza uma broca para perfurar as proteções do Dogma Central da Nerv. Para derrotá-lo é necessário um canhão que usará toda a energia do Japão para ser disparado. Misato formula o plano de ação enquanto Shinji se recupera de seus ferimentos. A ideia é que a Unidade 01 de Shinji efetue o disparo usando a Unidade 00 de Rei como escudo enquanto Ramiel também realiza seu ataque. Shinji realiza seu ataque e destrói o *Anjo*, mas a Unidade 00 é severamente danificada. Shinji abre a escotilha de Rei queimando as mãos no processo e ambos sorriem juntos pela primeira vez.

7. Um Trabalho Humano: A Dra. Ritsuko Akagi explica para Shinji a natureza dos eventos descritos como Segundo Impacto, da Nerv e outros materiais secretos. Uma organização rival à Nerv constrói um robô gigante que não necessita de uma fonte exterior de energia. Misato supervisiona o lançamento. No entanto, o reator que propulsiona o robô apresenta problemas e Misato precisa entrar nele para desativá-lo, enquanto Shinji com a Unidade 01 segura o gigantesco robô fora de controle.

8. Asuka Ataca!: Misato convida Shinji, Kensuke e Suzuhara para visitarem o porta-aviões das Nações Unidas que está transportando o *Evangelion* Unidade 02 e seu piloto, uma menina chamada Asuka Langley Soryu. Lá eles encontram um antigo namorado de Misato, Ryoji Kaji. Depois de uma série de introduções constrangedoras, surge um gigantesco *Anjo* marítimo chamado Gaghiel. Ele está atrás do embrião de Adão, o primeiro *Anjo*, que está em posse de Kaji. Kaji voa para fora do porta-aviões e deixa Asuka e Shinji para destruir o *Anjo*. Depois de afundar dois cruzadores das Nações Unidas para usar seus canhões submersos, o *Anjo* é destruído. Asuka então é apresentada (para desgosto dos três protagonistas masculinos) à escola em Tóquio 3.

9. Vocês Dois, Dancem como se Quisessem Vencer!: Asuka vai viver no apartamento com Shinji e Misato. Ela e Shinji não se dão bem, ainda mais pilotando seus *Evangelions*.

Eles enfrentam juntos o *Anjo* Israfel. A batalha parece estar ganha, mas o *Anjo* se divide em duas cópias idênticas. Para derrotá-lo, Shinji e Asuka ensaiam uma coreografia que deve estar perfeitamente sincronizada. Os dois continuam o atrito um contra o outro, mas, apesar do plano estar fadado ao fracasso, eles conseguem executar a coreografia com perfeição e derrotar o *Anjo*.

10. Mergulhando no Magma: Com exceção de Rei, os pilotos de Eva estão felizes com a viagem da escola até Okinawa. No entanto, eles descobrem que não podem deixar Tóquio 3, devendo estar em alerta o tempo todo no caso de um ataque. Um *Anjo* adormecido, Sandalphon é descoberto dentro de um vulcão. A Unidade 02 de Asuka é equipada para aguentar a pressão e temperatura e mergulha no vulcão para capturar o embrião do *Anjo*, intacto, para análises. Entretanto, o *Anjo* desperta no momento da captura. Asuka consegue destruí-lo, mas precisa da ajuda de Shinji para sair do vulcão.

11. Na Escuridão Imóvel: Toda a energia de Tóquio 3 é cortada, deixando os funcionários da Nerv presos dentro da instalação. Um novo *Anjo*, Matariel aparece e começa a despejar ácido nas placas de proteção do Dogma Central. Shinji, Asuka e Rei conseguem entrar na Nerv e, com a ajuda dos funcionários e de Gendo Ikari, acionar os *Evangelions*. Em um ataque conjunto, eles conseguem destruir o *Anjo*, enquanto Asuka usa a Unidade 02 como escudo. A luz finalmente é restaurada no final do episódio.

12. O Valor dos Milagres: O aparecimento do gigantesco *Anjo* Sahaquiel coloca as coisas em perspectiva para os três personagens principais. Seu imenso corpo é uma grande bomba que está despencando na direção da Nerv. Os três Eva's são enviados para impedi-lo, mas a chance de sucesso da missão é tão baixa que ela é quase uma missão suicida. Misato promete levar todos para jantar se eles conseguirem. Apesar das ínfimas chances de sucesso, eles conseguem destruir o *Anjo*, e Misato os leva para jantar depois.

13. A Invasão de um Anjo: Os pilotos estão realizando um teste de sincronização, submersos, quando a Nerv é atacada por um *Anjo* microscópico, chamado Iruel, que consegue *hackear* sistemas de computador. O *Anjo* invade o sistema *Magi*. Ritsuko Akagi, filha da inventora do sistema, consegue impedir o avanço do *Anjo* com um *firewall*, mas sem progresso só é atrasado. Ela consegue, eventualmente, impedir o avanço do *Anjo*, fazendo com que ele regrida a um estágio benigno.

14. Seele, o Trono das Almas: A primeira parte do episódio é uma recapitulação dos episódios anteriores, enquanto Gendo Ikari é entrevistado e explica suas ações. Na segunda metade do episódio, Ritsuko Akagi realiza um experimento para saber se os pilotos conseguem se sincronizar com *Evangelions* que não sejam os seus. Rei consegue se sincronizar com a Unidade 01 razoavelmente bem, mas quando Shinji opera a Unidade 00 ela perde o controle. Isso já havia acontecido antes, enquanto Rei estava operando o Eva. No entanto, é Rei quem é atacada, fazendo com que Misato acredite que a Unidade 00 estava tentando matar Rei. Entretanto, Ritsuko acredita que ela mesma era o alvo. No final do episódio, Rei usa a Unidade 00 para recuperar a lança de Longinus que está na Antártida e levá-la para o Dogma Central da Nerv.

15. Mentiras e Silêncio: Kaji começa a realizar investigações clandestinas dentro da Nerv. Misato e Ritsuko vão a um casamento. Asuka tem um encontro às escuras e Shinji visita o túmulo de sua mãe com Gendo, seu pai. Mais tarde naquela noite, Asuka beija Shinji para saber como é. Ela se arrepende logo depois. Misato descobre que Kaji é um espião, e ele mostra para ela os segredos que a Nerv escondia. O episódio termina com ela dentro do Dogma Central, diante do que parece ser Adão, o primeiro *Anjo*, crucificado numa cruz laranja e gigantesca, empalado pela lança de Longinus.

16. Na Doença até a Morte e...: Um bizarro novo *Anjo* aparece no céu de Tóquio 3. Ele possui o formato de uma esfera branca e preta. Os *Evangelions* são enviados para detê-lo. No entanto, Shinji e a Unidade 01 são engolidos pela sombra do *Anjo* que começa a engolir a cidade também. Ritsuko explica que o *Anjo* existe numa dimensão diferente. A esfera no céu é sua verdadeira sombra. Dentro do *Anjo*, Shinji começa uma jornada introspectiva. Quando a energia da Unidade 01 se esgota, Shinji perde a consciência. A Unidade 01 então perde o controle e abre seu caminho para fora do *Anjo*, destruindo-o no processo.

17. A Quarta Criança: Misato está nos Estados Unidos, para supervisionar o lançamento do Eva Unidade 04, na Nerv 2. No entanto, uma gigantesca explosão quase a mata e Misato é gravemente ferida. Os Estados Unidos então ordenam que a Unidade 03 seja enviada o mais rápido possível para o Japão. Quando a Unidade 03 finalmente chega, Toji Suzuhara é designado como novo piloto.

18. Ambivalência: Durante o teste de sincronização com o novo piloto, Suzuhara, a Unidade 03 é infectada por um *Anjo* chamado Zeruel e perde o controle. Shinji é enviado

para detê-lo, sem saber que o melhor amigo está dentro da máquina enfurecida. Ele não consegue lutar, por medo de matar o piloto. Gendo ordena que ele continue o ataque, mas Shinji se recusa. Seu pai então coloca em ação o *Dummy Plug*, um sistema que pode operar o robô sem o piloto. Shinji perde o controle de seu *Evangelion* que destrói a Unidade 03, o *Anjo* e a cápsula onde o piloto (Suzuhara) estava presumivelmente matando-o. Shinji entra em choque quando vê o corpo do amigo – ainda vivo – ser retirado da cápsula destruída.

19. A Batalha de um Homem: Devastado pelos eventos do episódio anterior, Shinji tenta se vingar de seu pai destruindo tudo em seu caminho. Ele consegue chegar até a Nerv, mas é impedido quando a densidade do líquido condutor dentro da cápsula, LCL, é aumentada ao ponto dele desmaiar. Ele acorda em um hospital ao lado do amigo, Suzuhara, que sobreviveu. Ele decide ir embora uma segunda vez. Ele está a caminho, quando Tóquio 3 é atacada pelo poderoso *Anjo* Zeruel. Zeruel é o mais forte dos *Anjos* enfrentados até agora e passa facilmente pela Unidade 02 de Asuka. Rei, ainda sem condições de lutar, tenta um ataque suicida ao *Anjo* e falha. Shinji observa tudo ao lado de Kaji que o encoraja a lutar novamente. Ele implora ao pai que o deixe pilotar a Unidade 01 de novo. O pai concorda e Shinji consegue entrar em conflito com o *Anjo* pouco antes de este destruir as instalações da Nerv. Ele consegue levá-lo para fora da Nerv, mas as baterias da Unidade 01 acabam antes que ele consiga destruí-lo. No entanto, a Unidade 01 perde o controle e devora o *Anjo*, aprisionando o piloto no processo.

20. Forma do Coração, Forma do Homem: Durante o clímax do episódio anterior, Shinji atingiu um nível de sincronização com seu Eva de 400%. No processo seu corpo é dissolvido em LCL e ele entra em uma jornada mental introspectiva. Nela ele encontra sua mãe, Yui Ikari, cuja alma se encontra aprisionada. Durante 30 dias, Ritsuko tenta reestruturar seu corpo, até que Shinji é finalmente “expelido” para fora do Eva, nu, como se tivesse renascido. Paralelamente, Misato e Kaji retomam seu caso amoroso o que deixa Ritsuko furiosa.

21. O Nascimento da Nerv: O comandante Kozo Fuyutsuki é capturado pela Seele e levado para interrogatório. A Seele está furiosa, pois, durante o confronto com o *Anjo* Zeruel, a Unidade 01 absorveu sua fonte de vida e agora consegue operar se um sistema de energia exterior. Ele conta a história do surgimento da Nerv e do Segundo Impacto. No processo, aprendemos mais sobre como os pais de Shinji se conheceram e sobre a mãe

de Ritsuko. É implícito que ela tinha um caso amoroso com Gendo Ikari, depois que a esposa dele desapareceu durante um experimento com a Unidade 01. Ela é apresentada a Rei Ayanami, que parece “demais” com Yui. Nessa época, Ayanami tem aproximadamente 7 anos e diz para a mãe de Ritsuko que Gendo a considera “velha” e “inútil”. Em um ataque de fúria, a mãe de Ritsuko estrangula Rei e depois de joga da torre principal da Nerv. Paralelamente, Kaji tenta descobrir mais verdades sobre a Nerv e resgata Fuyutsuki no processo. Em decorrência, ele é morto, presumivelmente por um dos agentes da Seele.

22. Ao Menos, Seja Humano: Depois de ter sido facilmente derrotada pelo *Anjo* no episódio 19, a sincronização de Asuka cai vertiginosamente. Imagens passadas mostram a infância trágica dela, marcada pelo suicídio de sua mãe. Asuka se torna cada vez mais agressiva. Um novo *Anjo*, Arael, aparece na órbita da Terra, muito longe do alcance do armamento terrestre e dos Evangelions. O *Anjo* invade a mente de Asuka e vasculha suas memórias. Para destruí-lo, Rei precisa descer até o Dogma Central e recapturar a lança de Longinus, capaz de atravessar qualquer coisa. Asuka perde toda a sincronização com seu Eva, mas Rei consegue destruir o *Anjo* antes de posteriores estragos. A lança, no entanto, se perde indo parar na Lua.

23. Lágrimas: Após os acontecimentos do episódio anterior, Asuka entra em depressão. Um novo *Anjo*, Armisael ataca. Ele possui o formato de uma hélice de luz, mas é capaz de mudar de forma. Asuka sequer consegue fazer seu Eva se mover. O *Anjo* então começa o processo de se fundir com a Unidade 00. Ele tenta entrar em contato com Rei, perguntando se ela não gostaria de se “unir com ele”. O *Anjo* então tenta se fundir com a Unidade 01 de Shinji, mas Rei o impede, autodestraindo seu *Evangelion*, matando ela e o *Anjo* no processo. Shinji fica muito deprimido e com sensação de impotência, mas Rei milagrosamente está viva. Quando os dois conversam, no entanto, seus traços de personalidade parecem ter desaparecido. Misato então obriga Ritsuko a contar a verdade sobre Rei. Os dois personagens descobrem que Rei era um clone e que muitos outros clones foram produzidos, sendo utilizados como *Dummy Plugs* dentro dos Eva's. Ritsuko fica repetindo que “ela” (Rei) não é humana e então destrói todas as outras “cópias”, antes de desabar em lágrimas.

24. O Último Mensageiro: Asuka se tornou tão deprimida que ficou catatônica, sendo imediatamente hospitalizada. Ela é substituída por um novo piloto, Kaworu Nagisa, a

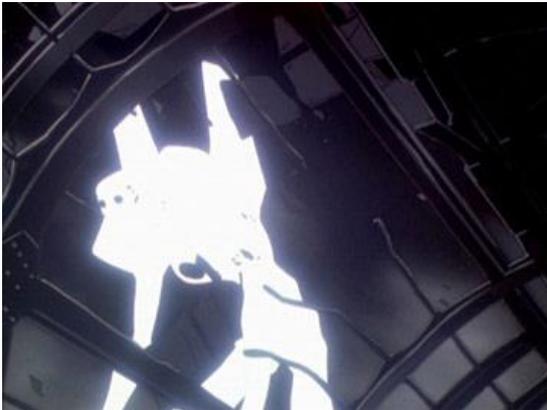
Quinta Criança. Kaworu é um garoto misterioso de 15 anos que tem uma sincronização impressionante com seu *Evangelion*. Todos os seus registros foram apagados. Paralelamente, Rei continua aparentando ser outra pessoa. Shinji e Kaworu imediatamente se entendem, e Shinji tem uma breve experiência homoerótica com o novo amigo. Ele passa a amá-lo e se sente compreendido por ele. Misato e os outros funcionários da Nerv permanecem em alerta tentando descobrir quem é Kaworu. Kaworu revela ser um *Anjo*. Ele desce até o Dogma Central sendo perseguido por Shinji e pela Unidade 01. Shinji se sente traído. Ao chegar ao Dogma Central, Kaworu descobre que não é Adão quem se encontra lá, mas sim Lillith, o segundo *Anjo*. Ele é capturado pela Unidade 01 e pede para que Shinji o mate. Apesar de relutante, Shinji o mata, fazendo com que ele entre em um estado de perturbação maior do que quando ele começou a série. Ele tenta conversar com Misato, mas ela está distraída demais com seus próprios problemas para confortá-lo.

25. Você Me Ama?: Começa o Projeto de Instrumentalidade Humana. Shinji, Rei, Asuka e Misato são transformados em LCL e fazem uma jornada introspectiva onde cada um tenta resolver os problemas que os afligem. Cada um procura uma razão para suas existências. Shinji então descobre que ele pode criar uma existência solitária para si mesmo, um mundo onde somente ele exista.

26. A Fera que Gritou “Eu” no Coração do Mundo: Conforme o Projeto de Instrumentalidade Humana continua, a mente de Shinji começa a se fragmentar, fazendo com que a animação regride ao seu nível mais básico de linhas e traços em uma folha de papel. Ele busca uma razão para existir e imagina um mundo onde ele não é um piloto. Neste mundo sua estrutura familiar está intacta, seu pai e sua mãe continuam juntos e discutem amigavelmente um com o outro no café da manhã. Ele é acompanhado por Asuka até a escola. No caminho ele tromba com Rei Ayanami, uma caloura. Quando ela cai no chão ele vê acidentalmente sua calcinha o que gera uma discussão durante a aula, na qual Misato é a professora. Shinji então percebe que ele não pode existir como uma entidade solitária, e que não pode viver nesse universo perfeito e irreal. Ele destrói os casulos que criou para si mesmo e é reunido por todos os personagens da série que o aplaudem. Em resposta, ele agradece a todos.

Lista de Anjos:

1. Adão



Fonte: < http://wiki.evageeks.org/File:15_C280A_giant-of-light.jpg >. Acesso em: 15/07/2016

É o primeiro Anjo, nomeado pelo primeiro homem criado por Deus no Livro do Gênesis. Todos os Anjos, com exceção dele, Lillith e Lilim são descendentes de Adão e possuem o “Fruto da Vida”, a fonte do poder e imortalidade dos Anjos, também conhecida como Motor S². Adão foi descoberto dentro da Lua Branca que estava enterrada na Antártida. Ele foi submetido a uma Experiência de Contato com a Lança Longinus. O experimento falha, dando origem ao “Gigante de Luz”, ao Segundo Impacto e resultado na regressão de Adão à sua forma embrionária, que depois é capturada por Gendo Ikari e pela Nerv.

2. Lillith



Fonte: < http://wiki.evageeks.org/images/e/e1/M25_Lilith_Cross_Ritsuko.jpg >. Acesso em: 15/07/2016

É o segundo Anjo, nomeado pela primeira mulher de Adão na mitologia judaica. Ela foi descoberta dentro da Lua Negra, debaixo do Japão na região onde depois foi construído o GeoFront e as instalações da Nerv. Seu corpo permanece aprisionado dentro do Dogma Central. Depois que a alma de Yui Ikari foi aprisionada dentro do Eva Unidade 01, a alma

de Lillith foi colocada dentro de Rei Ayanami e depois libertada no filme *The End of Evangelion*. O sangue de Lillith é chamado de LCL, um líquido laranja de onde surgiu toda a vida na Terra. Ele também é utilizado como um líquido embrionário e condutor nos *cockpits* dos Eva's.

3. Sachiel



Fonte: < http://wiki.evageeks.org/images/d/d9/Sachiel_Monitor.jpg >. Acesso em: 15/07/2016

É o terceiro Anjo. O primeiro a atacar as instalações da Nerv. Seu corpo é humanoide com imensas estruturas ósseas nas regiões dos ombros. Ele é destruído pelo Eva Unidade 01.

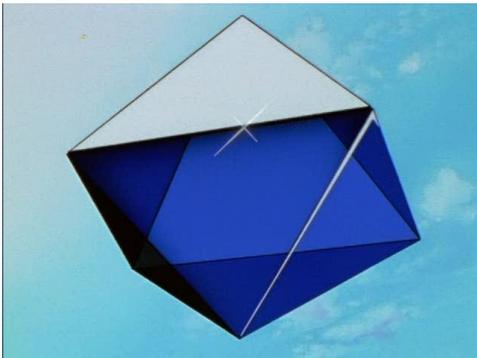
4. Shamshell



Fonte: < http://wiki.evageeks.org/images/e/ec/03_C208_shamshel-comp_crop.jpg >. Acesso em: 15/07/2016

É o quarto Anjo. O segundo a atacar as instalações da Nerv. Ele possui um corpo cilíndrico com tentáculos luminosos que são utilizados como armas. Ele é destruído pelo Eva Unidade 01.

5. Ramiel



Fonte: < http://wiki.evageeks.org/images/7/75/Ramiel_110.jpg >. Acesso em: 15/07/2016

É o quinto Anjo e o terceiro a atacar as instalações da Nerv. Ele possui a forma de um octógono gigantesco, azul e translúcido. Ele possui uma “broca” que perfura as proteções ao Dogma Central. Seu método de defesa consiste de um feixe de energia concentrada com alto poder de destruição. Utilizando a Unidade 00 como escudo, Shinji consegue destruir o Anjo com um imenso canhão que utiliza toda a energia do Japão para ser disparado.

6. Gaghiel



Fonte: < http://wiki.evageeks.org/images/4/4c/Ep08_gaghiel.jpg >. Acesso em: 15/07/2016

É o sexto Anjo. É um imenso ser aquático que ataca a esquadra da Marinha das Nações Unidas, em busca de Adão que está em posse de Ryoji Kaji. Ele é destruído pela Unidade 02 que é operada por Asuka e Shinji.

7. Israfel



Fonte: < http://wiki.evageeks.org/images/8/8d/09_C346_israfel-2jump.jpg >. Acesso em: 15/07/2016

É o sétimo Anjo. Possui uma forma humanoide e a capacidade de se multiplicar. Para destruí-lo é preciso um ataque coordenado e espelhado das Unidades 01 e 02 sob o comando de Shinji e Asuka.

8. Sandalphon



Fonte: < http://wiki.evageeks.org/images/6/6d/Ep10_sandalphon.jpg >. Acesso em: 15/07/2016

É o oitavo Anjo. É descoberto em forma embrionária dentro de um vulcão. O Eva Unidade 02 é equipado com um equipamento especial para aguentar a temperatura e a pressão exercidas dentro do vulcão. Asuka consegue destruir o Anjo, apesar de precisar da ajuda de Shinji para sair do vulcão.

9. Matariel



Fonte: < http://wiki.evageeks.org/images/2/28/11_C337_matarael.jpg >. Acesso em: 15/07/2016

É o nono Anjo. Possui uma forma aracnídea e utiliza-se de ácido para romper as barreiras do GeoFront em sua tentativa de chegar ao Dogma Central. E um ataque coordenado das Unidades 00, 01 e 02 operados por Rei, Shinji e Asuka, ele é destruído.

10. Sahaquiel



Fonte: < http://wiki.evageeks.org/images/a/a0/12_C250_sahaquiel.jpg >. Acesso em: 15/07/2016

Uma gigantesca criatura que é avistada sob a órbita do Planeta Terra, logo acima do Dogma Central. Seu corpo é utilizado como uma gigantesca bomba que pretende destruir toda a instalação da Nerv e se fundir com Adão. Ele é destruído por um ataque coordenado pelos três protagonistas.

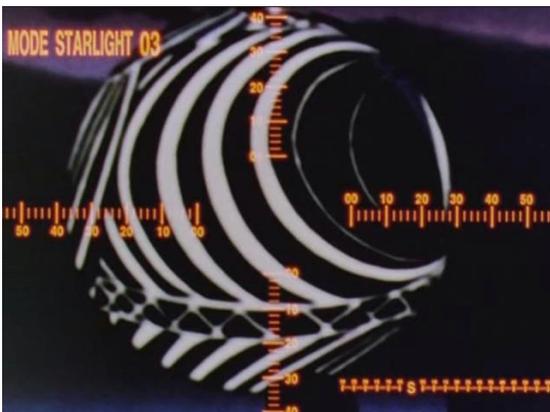
11. Ireul



Fonte: < http://wiki.evageeks.org/images/2/2e/Ep13_ireul_pribnowbox.jpg >. Acesso em: 15/07/2016

Décimo primeiro Anjo. Ele é uma criatura microscópica que consegue invadir sistemas de computadores. Ele é destruído pelos supercomputadores Magi durante um experimento de sincronização dos Evangelions.

12. Leliel



Fonte: < http://wiki.evageeks.org/images/5/59/Ep16_leliel_through_binoculars.jpg >. Acesso em: 15/07/2016

Décimo segundo Anjo. Possui uma sombra que é um buraco negro e seu corpo existe em diversas dimensões. Ele absorve Shinji e a Unidade 01, até que ela “abre” seu caminho para fora do Anjo destruindo-o no processo.

13. Bardiel



Fonte: < http://wiki.evageeks.org/images/f/ff/18_C156_bardiel.jpg >. Acesso em: 15/07/2016

Décimo terceiro Anjo. Possui o aspecto de um fungo que infecta a Unidade 03 que é operada por Suzuhara. Para destruí-lo, o Eva Unidade 01, controlado pelo *Dummy Plug* mesmo sendo tripulado por Shinji destrói a Unidade 03 quase matando Suzuhara.

14. Zeruel



Fonte: < http://wiki.evageeks.org/images/9/95/19_C160_zeruel.jpg >. Acesso em: 15/07/2016

É o décimo quarto Anjo. É extremamente poderoso e possui um campo T.A. muito forte que não consegue ser detido pelas Unidades 00 e 02 de Rei e Asuka. Shinji enfrenta o Anjo, até que seu Eva 01 assume vontade própria e devora o Anjo.

15. Arael



Fonte: < http://wiki.evageeks.org/images/1/1a/22_C275_arael.jpg >. Acesso em: 15/07/2016

Tem o formato de um gigantesco pássaro de luz que orbita a Terra acima do Japão e fora do alcance dos Evangelions. Ele utiliza um raio de luz para entrar na mente de Asuka numa tentativa de se comunicar com ela. Ele é destruído pelo Eva Unidade 00 de Rei, que joga a lança de Longinus, posteriormente aprisionada na órbita lunar.

16. Armisael



Fonte: < http://wiki.evageeks.org/images/d/d0/23_C061_armisael.jpg >. Acesso em: 15/07/2016

É o décimo sexto e penúltimo Anjo. Assume primeiramente a forma de uma hélice dupla de luz, mas tem a capacidade de mudar de forma e se funde com a Unidade 00 de Rei. Na tentativa de se fundir com a Unidade 01 de Shinji, Rei autodestrói seu Evangelion, matando a ela e ao Anjo.

17. Tabris



Fonte: < http://wiki.evageeks.org/images/0/0c/24_C282_kaworu.jpg >. Acesso em: 15/07/2016

Penúltimo Anjo. Possui a forma de um garoto de quinze anos, conhecido como Kaworu Nagisa. Entra em contato com Shinji e passa a amá-lo. É o vassalo da alma de Adão. Ele é destruído pela Unidade 01 e Shinji dentro do Dogma Central, quando se depara com Lillith e não com Adão.

18. Lilim



Fonte: < http://wiki.evageeks.org/images/f/ff/M26_liveaction_crowd.jpg >. Acesso em: 15/07/2016

O último Anjo. Dividiu-se em bilhões de seres humanos. Durante o Terceiro Impacto, todas as almas são recolhidas pela Lua Negra de Lillith durante o Terceiro Impacto.

GHOST IN THE SHELL

Terminologia do Filme:

Ghost: Um “Ghost”, conforme o longa-metragem de 1995 seria a consciência ou até mesmo a “alma” de um indivíduo. Nesse futuro, a consciência de uma pessoa pode ser alterada, assim como suas memórias, pois a tecnologia do futuro permite que criminosos “hackeiem” o *Ghost* das pessoas, controlando elas para realizar atos criminosos. Isso gera questionamentos por parte da protagonista acerca do que compõe a identidade de uma pessoa, e o que confere a uma pessoa sua humanidade.

Shell: Uma “Shell” é, essencialmente, um corpo. Esse corpo, no entanto, é um corpo artificial, ou que sofreu alterações artificiais por meio da introdução de próteses mecânicas e cibernéticas. A palavra “Shell” ou “Concha” é empregada no *mangá* e na animação quase num sentido literal: os corpos são “conchas” para identidades “ghosts” que podem ser transferidas de um corpo para outro.

Cibercérebro (Cyberbrain): É um cérebro que recebeu melhoramentos via integração física de componentes cibernéticos. É comum que quase todas as pessoas da sociedade descrita em *Ghost in the Shell* tenham algum tipo de “melhoramento”. Não obstante, esse procedimento cirúrgico é proibido para crianças, pois seus cérebros ainda estão em desenvolvimento.

Sessão 9: A Sessão 9 é uma unidade especial de segurança pública do Japão, da qual fazem parte os protagonistas da franquia *Ghost in the Shell*. No longa-metragem não ficam claros os limites de sua jurisdição, mas o filme de 1995 abre com uma sequência na qual a protagonista, a Major Motoko Kusanagi assassina um diplomata em Tóquio. Frequentemente, os membros da Sessão 9 utilizam força letal para eliminar suas respectivas ameaças.

PERSONAGENS PRINCIPAIS:

Motoko Kusanagi



A Major Motoko Kusanagi é a protagonista do mangá criado por Masamune Shirow e dos longa-metragens e seriados subsequentes ao lançamento do mangá em 1989. Suas características físicas e psicológicas são diferentes do mangá para os dois longa-metragens e os seriados, embora ela seja dublada por Astuka Anaka nos filmes e na série *Stand Alone Complex*. Ela é a líder do esquadrão fictício da agência “Public Security Section 9”, baseada na Divisão de Segurança Pública Nacional Japonesa. Ela é uma oficial fria e extremamente competente. Ela escolhe a dedo o oficial Togusa, que ainda retém suas características humanas, tendo sofrido pouquíssimas alterações cibernéticas, pois ela acredita que somente versatilidade pode tornar seu esquadrão mais forte. Seu corpo é totalmente artificial, o que gera questionamentos por parte dela, se seu Ghost, ou alma, ainda retém características humanas. Durante o longa-metragem de 1995 ela busca respostas para seus questionamentos e, ao final do filme, ela funde sua consciência com a do Mestre das Marionetes, tornando-se uma nova entidade.

Batou



Batou é o protagonista masculino na franquia *Ghost in the Shell*, e o segundo em comando atrás da Major Motoko Kusanagi. Assim como ela, ele é um ciborgue, embora ele ainda retenha características humanas que, presumivelmente, o tornam mais extrovertido e jovial, embora sua personalidade difira do longa-metragem de 1995 para o *mangá* e as séries. Ele vem a se tornar o protagonista do filme *Ghost in the Shell Innocence*, lançado em 2002. Fica subentendido, nos filmes, que ele é de alguma forma apaixonado pela Major Motoko Kusanagi, embora em nenhum momento ele faça declarações que corroborem essa afirmação.

Togusa



Tosuga é o segundo personagem do sexo masculino mais proeminente da franquia *Ghost in the Shell*. Dos membros da Sessão 9, ele é o único que não teve algum “melhoramento” cibernético, sendo referido pelos outros membros como “natural”. Motoko Kusanagi o escolheu a dedo por ser um detetive incorruptível – assim como pai de família –, para adicionar um elemento de imprevisibilidade à equipe. Sua personalidade difere um pouco do *mangá* para os filmes e a série de televisão, mas, em termos gerais, ele é apresentado como passional e inseguro de suas habilidades (Tosuga é o único dos membros da Sessão 9 que não tem passado militar).

Projeto 2501 “Mestre das Marionetes”



Projeto 2501, também conhecido como “Mestre das Marionetes” é uma inteligência artificial criado pelo Ministro japonês das Relações Exteriores como uma ferramenta que poderia sutilmente manipular políticos e inteligência, alterando bancos de dados e memórias de pessoas chaves visando o benefício de indivíduos específicos e organizações afiliados ao Ministério. O projeto foi desenvolvido pelo norte-americano Dr. Willis, chefe do departamento de pesquisa estratégica da Neutron Corporation. O “Mestre das Marionetes” é um *hacker* com habilidades sem precedentes. Na época de sua criação, ele possuía um corpo físico que foi morto por membros da Sessão 6, capitaneada pelo ministro Nakamura e pelo Dr. Willis, tendo sua consciência, ou *Ghost*, transferido para um ciborgue com aparência feminina. Logo, o Projeto 2501 foge do controle da Sessão 6, proclamando a si mesmo uma forma de vida autoconsciente e consciente de sua própria existência. Ele busca fundir sua consciência com a da Major Motoko Kusanagi, para garantir a propagação de sua “espécie”. Ao final do longa-metragem, ele é bem-sucedido nessa fusão, dando a luz uma nova entidade que incorporou os aspectos da psicologia tanto dele, quanto de Kusanagi e cuja prole nascerá “dentro da vasta e infinita Rede” de informações que conecta todo o mundo.

Daisuke Aramaki



O tenente-coronel Daisuke Aramaki é o chefe do departamento Sessão 9. É revelado no longa-metragem de 1995 que ele e Tosuga são os únicos membros inteiramente humanos da Sessão 9. Aramaki é extremamente leal aos seus colegas, colocando sua carreira em risco para garantir o bem da equipe. Ao término do longa-metragem, ele renuncia ao seu cargo depois que o caso envolvendo o Mestre das Marionetes é ocultado pelo governo japonês.

Dr. Willis

Willis é o cientista norte-americano, chefe do departamento de pesquisa estratégia da empresa Neutron Corporation responsável pelo desenvolvimento do Projeto 2501, também conhecido como “Mestre das Marionetes”. Willis é um dos principais pesquisadores em inteligência artificial no mundo. O projeto 2501 foi desenvolvido aproximadamente um ano antes do primeiro incidente envolvendo o “Mestre das Marionetes”.

Nakamura

É o Ministro das Relações Exteriores que capitaneou o projeto 2501, conhecido como “Mestre das Marionetes”. Depois que a inteligência artificial foge do controle, ele e a Sessão 6 são bem-sucedidos em ocultar o caso, destruindo tanto o corpo original do 2501, como o ciborgue feminino no qual seu *Ghost* havia sido implantado. Não obstante, ele não foi capaz de deter a fusão da consciência de 2501 com a de Motoko Kusanagi.