

Anime Cyberpunk

Por Hanna Esperança

1. INTRODUÇÃO AO CYBERPUNK

Subgênero da ficção científica, o cyberpunk é considerado seu extremo, preferindo nos mostrar um futuro distópico, pós-apocalíptico e claustrofóbico, com superpopulação, drogas, consumismo desenfreado, massas marginalizadas, corporações autoritárias e o desafio que os humanos têm de enfrentar tecnologias superavançadas ao mesmo tempo em que já vivem num mundo onde são completamente dependentes dela. Sustentado pelo lema *low life, high tech* (baixo nível de vida, alta tecnologia), o cyberpunk abre espaço para questões e inseguranças da época em que surgiu. Porém, muitas décadas depois, ainda nos vemos ansiosos por uma resposta.

Foi na literatura norte-americana dos anos 80 que o termo cyberpunk surgiu e se popularizou, não coincidentemente numa década considerada o fim da idade industrial e o início da idade da informação, originando uma cultura niilista e *underground*. Muito antes disso, nos anos 60, autores já encontravam novas maneiras de se criar ficção científica e se tornariam precursores do subgênero, como é o caso de Philip K. Dick, cujo livro *Do Androids Dream of Electric Sheep?* inspirou o filme cyberpunk *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982).

No Japão e, especificamente no anime, que será o foco deste artigo, o cyberpunk veio depois, já no final dos anos 80 com *Akira* (Katsuhiro Ôtomo, 1988), abrindo espaço para que outras animações do tipo surgissem e concretizando características fundamentais que inspirariam não só o próprio anime cyberpunk, mas também o subgênero no geral.

2. ANIME E JAPÃO CYBERPUNK

Justamente por ter surgido antes, muito do que se encontra no anime cyberpunk vem da literatura norte-americana, principalmente no que se refere aos trabalhos de William Gibson, considerado pai do subgênero. Porém, foi no anime que o cyberpunk encontrou total conforto e excelência, fazendo com que os papéis se invertessem e se tornasse inspiração para o Ocidente. Mas por quê? O que faz com que o Japão e, conseqüentemente o anime, seja tão cyberpunk?

Não é novidade que muito antes do cyberpunk se tornar audiovisual, o Japão já ocupava a imaginação de autores americanos.

O próprio William Gibson constrói a narrativa do seu livro *Neuromancer* nas cidades modernas de Tóquio e Chiba, sem nunca as ter visitado enquanto escrevia.

“(…) [William Gibson] diz que suas visitas ao Japão serviram para confirmar suas fantasias originais: não mais um simples produto da sua imaginação, a visão de um Japão super tecnológico se tornou uma sublime realidade que surgiu, quase que organicamente, da paisagem de Tóquio (…) 'o Japão moderno era simplesmente cyberpunk'.” (PARK, p. 60)

Era preciso de um lugar que pudesse comportar ao mesmo tempo um cenário futurístico distante e também uma familiaridade palpável para os leitores, e o Japão, especificamente Tóquio, com seus prédios altos, luzes de neon, alta tecnologia e uma crescente população parecia ideal, facilitando para o anime a importação da própria cultura e a executando de forma muito mais confortável.



Neo-Tokyo em Akira (Katsuhiro Ôtomo, 1988)

Após as bombas atômicas, o Japão se tornou a primeira sociedade pós-apocalíptica do mundo e, isso, somado à corrida tecnológica que o país passou para alcançar o Ocidente no século

XIX, torna o lugar perfeito para a narrativa distópica que é o cyberpunk. Animes como *Akira*, *Cowboy Bebop* (*Shinichirô Watanabe*, 1998) e *Ghost in the Shell* (*Mamoru Oshii*, 1995) são apenas alguns exemplos com enredos que se passam num futuro pós-apocalíptico.

O anime se torna a plataforma ideal para a representação do universo cyberpunk não só pelo seu lar e, conseqüentemente, pela sua cultura, mas também pelo seu meio de produção. Afinal, nada mais justo, e até mesmo irônico, do que um futuro ultra tecnológico ser criado pela própria tecnologia a que faz referência. Além disso, a possibilidade que a animação traz de literalmente poder criar qualquer coisa, seja um mundo completamente diferente ou personagens originais e únicos, é também um facilitador.

“Além da habilidade de ultrapassar as limitações tecnológicas criativas, a tecnologia digital e a animação têm o potencial de realizar mundos alternativos, nos quais os personagens e/ou tramas utópicas do cinema tradicional apenas não conseguiriam captar a atmosfera necessária. (...) Na representação visual do 'corpo' [do cyborg], a animação se destaca como o gênero fílmico no Japão...” (ÇUBUKÇUOGLU, p. 18)

3. OCIDENTALIZAÇÃO E NIHONJINRON

No anime cyberpunk, talvez mais do que em outros gêneros de anime, há vários elementos ocidentais que são importantíssimos para a construção do universo cyberpunk como, por exemplo, o rock, a cultura de drogas, a construção dos personagens e certas características do filme *noir*. Esses elementos somam-se a outros elementos únicos da cultura oriental e criam a atmosfera perfeita para o mundo tecnológico e altamente globalizado do anime cyberpunk que, apesar de distante, se torna totalmente palpável.

O rock é parte fundamental não só da trilha sonora, mas também da criação visual e subjetiva dos personagens e heróis do cyberpunk. *Cowboy Bebop*, por exemplo, leva nos títulos de vários episódios nomes de músicas importantes do rock, como *Sympathy For The Devil* (episódio 6, 1ª temporada) da banda *The Rolling Stones*, bem como outras referências da cultura pop.



Spike na abertura de Cowboy Bebop (Shinichirô Watanabe, 1998)

“(…) o cyberpunk iria preencher seu vazio com seu próprio conjunto de heróis (ou anti-heróis) tirados dos reinos da cultura pop e do rock, alcançando um clímax numa espécie de hackers... 'o hacker e o rocker são ídolos da cultura pop dessa década [1980]. Cyberpunk é um fenômeno pop de onde o hacker de computador e o rocker se sobrepõem.” (SANDERS, p. 137)

As drogas também estão relacionadas com o rock e como isso molda os personagens e suas atitudes, o que, nesse caso, vem quase que inteiramente da cultura ocidental. Isso porque, comparado aos Estados Unidos, no Japão as drogas não se tornaram tão populares entre as pessoas no geral ou, no mínimo, não foram tão cultuadas quanto. Mesmo assim, vemos o uso de drogas entre personagens no anime cyberpunk, principalmente porque tanto o rock como as drogas são produtos high-tech, fazendo sentido elas existirem numa sociedade tão tecnológica e desenfreada, mesmo que ainda não sejam tão

disseminadas no mundo Oriental real. Outro motivo para elas existirem é a discussão entre o que é real e o que é virtual num universo onde a linha para isso é tão fina. As drogas seriam, portanto, uma outra porta de entrada para o virtual.

Em *Serial Experiments Lain* (Ryutaro Nakamura, 1998), por exemplo, no segundo episódio (Girls) um garoto toma uma droga chamada *Accela*, que de fato existe, dentro do clube *Cyberia* ao som de rock pesado. A droga tem a capacidade de acelerar o cérebro e, dentro da narrativa de *Lain*, faz com que você se mova na velocidade da *Wired* (rede virtual), deixando o mundo real mais devagar. Isso é uma alternativa usada pelo garoto para se sentir mais próximo do uso da *Wired* mesmo sem um computador. Assim, a *Wired* é vista também como uma droga alucinógena que deixa os usuários completamente dependentes de sua sensação.

Já o filme *noir* se reflete tanto na atmosfera cyberpunk quanto nos seus heróis: o cenário claustrofóbico, escuro e perigoso por onde o protagonista solitário e misterioso anda e resolve crimes, além da existência da *femme fatale*. É o caso de *Parasite Dolls* (Kazuto Nakazawa e Yoshinaga Naoyuki, 2003) com narrativas policiais que se passam no universo sujo, tomado por robôs, drogas e prostituição que é o cyberpunk.

“Em outras palavras, o cyberpunk herda a velha desconfiança do filme noir que as pessoas tinham na sociedade dos anos 1950 e reflete a nova aflição dos anos 80 em relação à tecnologia no Japão.” (HONGWEN apud ÇUBUKÇUOGLU, p. 30)

Metropolis (Rintaro, 2001) leva a ocidentalização no anime cyberpunk bem mais longe. Seus personagens são tipicamente ocidentais (como *Duke Red*, que é loiro, tem olhos azuis e nariz comprido), a cidade onde se passa a narrativa não é oriental, na verdade parece uma Nova York dos anos 1940, porém futurística, e a trilha sonora é inteiramente composta de jazz. Rintaro, ao invés de evocar elementos orientais para a história, faz completamente o contrário, e desempenha o papel que outrora era do Ocidente.



Metropolis (Rintaro, 2001)

“...o cyberpunk fornece um novo lugar para o Japão tradicional com o visual de tecnologia avançada. As identidades políticas, isso é, o novo Ocidente re-contextualizado na tradição japonesa, produz a ilusão que o Japão moderno ultrapassou o Ocidente através da reivindicação do seu passado.”(SATO apud ÇUBUKÇUOGLU, p. 22)

Mesmo o anime cyberpunk tendo sido tão afetado pelo Ocidente e carregado tantos elementos de lá, o Japão encontrou a própria fórmula e os próprios elementos para a construção de um universo cyberpunk tão único quanto o próprio Japão, abraçando o seu status de “a outra cultura”, encorajado pelo movimento filosófico *nihonjinron* (estudos e análises sobre a cultura japonesa e sua singularidade).

4. QUESTÕES, DISCUSSÕES E FILOSOFIAS

Profundo e questionador, o anime cyberpunk tenta sempre refletir sobre questões extremamente humanas em um universo onde a própria identidade individual é constantemente ameaçada; questões, essas, que extrapolam o mundo ficcional para refletirem em nosso tempo e realidade.

O lema *high-tech, low life* que o cyberpunk carrega já diz muito. Em um futuro tão distante e tão avançado, ainda seremos divididos em classes? Ainda teremos uma maioria

marginalizada e uma minoria detentora do poder? Iremos ser tão dependentes da tecnologia que nosso senso de humanidade irá se perder? É aí que surge na narrativa cyberpunk o anti-herói, o cidadão comum marginalizado, que entra em constante conflito com ele mesmo e com a sociedade problemática em que vive. *Akira*, *Metropolis*, *Ergo Proxy* (Shuko Murase, 2006) e muitos outros carregam personagens que vivem à margem, excluídos e quase invisíveis, seja no grupo de jovens delinquentes, no grupo revolucionário que espera em vão do seu governo melhores condições de vida ou no protagonista imigrante, abandonados quase sempre por um Estado que não existe mais, substituído por grandes corporações que governam apenas em próprio interesse e em prol do consumismo.

Nesse cenário também surge uma batalha interessante entre humanos e tecnologia, já que no futuro que o cyberpunk cria, robôs deixam de ser meras máquinas para terem um tipo de inteligência artificial, dotados de consciência e sentimentos. Em *The Second Renaissance part 1* (Mahiro Maeda, 2003) vemos a primeira revolta das máquinas que se daria no mundo de *Matrix*. Criados apenas com o intuito de serem trabalhadores, robôs se rebelam na tentativa de conquistarem direitos, travando uma batalha sangrenta contra os humanos.

“Com a hegemonia opressiva do governo corporativo, se concretiza a noção de que a 'tecnologia' é a ameaça do futuro e a humanidade aparece como a categoria que torna o individualismo invisível. (...) o protagonista das narrativas cyberpunks é, na verdade, a humanidade, logo a tecnologia é a outra identidade que preenche o papel do antagonista.” (ÇUBUKÇUOGLU, p. 15)



The Second Renaissance part 1 (Mahiro Maeda, 2003)

É interessante pensar que em outras narrativas como *Ergo Proxy* e *Parasite Dolls* conflitos se desenrolam através de uma droga/vírus que ataca robôs dando-lhes livre arbítrio e, conseqüentemente, anulando as três leis da robótica que, basicamente, se fundam na ideia de que uma máquina só existe para benefício e proteção humana - portanto robôs não devem causar qualquer mal à humanidade. É nesse ambiente paranoico e confuso que tanto humanos quanto *cyborgs* (como em *Ghost in the Shell*) tentam refletir sobre a própria identidade e sobre o outro, sobre o tipo de sociedade em que vivem e sobre contra quem é a real batalha que devem travar.

“...essas questões metafísicas são entrelaçadas e expressadas através de angústias sociais que surgem da desestabilização de marcas de identidades, como raça, gênero e classe numa crescente sociedade multicultural, multirracial e multisssexual.” (PARK, p. 61)

Talvez pareça estranho que em um universo assim, tão caótico, ambíguo e, aparentemente, sem esperanças, o conceito de Deus sobreviva. De fato, a religião é um assunto muito frequente no anime cyberpunk e, assim como seus personagens questionam a própria existência como seres humanos, também questionam a existência de um Deus. *Serial Experiments Lain* e *Ergo Proxy*, por exemplo, discutem se talvez, do mesmo modo como a tecnologia é uma criação humana, Deus também não seria.

O anime cyberpunk carrega ainda muitas outras questões que, mesmo com o passar dos anos, continuam tão atuais quanto. O objetivo, na verdade, nunca foi obter respostas, mas sim refletir e expressar as inseguranças, as angústias e receios de um tempo completamente novo que surgia e que, até hoje, nos parece incerto. É seguro dizer que o cyberpunk distópico e sombrio que, ironicamente ou não, nos é tão reconhecível e familiar, se apresenta a nós muito mais do que um tipo de aviso amigável: ele nos dá uma chance de escolha.

Pílula azul ou vermelha?

CURSO DE GRADUAÇÃO EM CINEMA E AUDIOVISUAL DA UNESPAR



www.facebook.com/cinemaunespar/