

UM PANORAMA DO UNIVERSO CYBERPUNK, O ANIME E O CIBORGUE

Yasmin dos Reis Lima¹

RESUMO: O presente artigo tem o objetivo de apontar características presentes no subgênero cyberpunk, sua relação com a cultura nipônica e a visão crítica que pode ser identificada a partir do estudo do ciborgue. Tais narrativas apontam diversos aspectos do mundo tecnológico que muito dialogam com nosso cotidiano, principalmente nos animes, devido ao intenso desenvolvimento tecnológico pelo qual o Japão passou. A peculiaridade das animações japonesas chama a atenção do mundo todo, o texto apresenta também uma breve análise em busca do entendimento da especificidade dessa cultura e sua fama de inovadora e criativa. Explora-se o termo ciborgue baseado nas ideias de Donna Haraway, que acredita na potência do humano em seu híbrido com as máquinas, potência presente em diversas personagens do cyberpunk.

Palavras-chave: Cyberpunk. Anime. Cultura Japonesa. Ciborgue. Tecnologia.

A PROSPECT OF THE UNIVERSE CYBERPUNK, THE ANIME AND THE CYBORG

ABSTRACT: This article aims to point out characteristics present in the cyberpunk subgenre, their relationship with Japanese culture and the critical view that can be identified from the cyborg study. Such narratives point to various aspects of the technological world that dialogue with our daily lives, especially in anime, due to the intense technological development that Japan has gone through. The peculiarity of Japanese animations catches the attention of the whole world, the text also presents a brief analysis in search of the understanding of the specificity of this culture and its reputation of innovative and creative. The term cyborg based on the ideas of Donna Haraway, who believes in the power of the human in his hybrid with the machines, power present in several cyberpunk characters, is explored.

Keywords: Cyberpunk. Anime. Japanese culture. Cyborg. Technology.

¹ Acadêmica do curso de Cinema e Audiovisual na Universidade Estadual do Paraná (Unespar) – *campus* de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná (FAP). Email: yassmin.reiss@gmail.com

O QUE É CYBERPUNK

O termo cyberpunk aparece para designar um movimento literário de ficção científica que une altas tecnologias e caos urbano baseado na ideia de alta tecnologia e baixa qualidade de vida. Expandindo-se, hoje ele representa um subgênero muito presente em filmes, séries, música e moda. Possui influências do estilo psicodélico, da moda futurista, da cibernética, do *new wave*, da música punk e eletrônica. É considerado como uma contracultura, apresentando o universo marginalizado da sociedade digital com o foco no *underground* e um teor niilista crítico.

Representa um universo distópico que traz fortes metáforas para a preocupação atuais sobre os efeitos desse desenvolvimento, envolvendo aspectos como o controle das grandes corporações sobre as pessoas, a corrupção nos governos, a alienação e a vigilância tecnológica. Nos apresenta também cérebros humanos fundido ao computador, onde corpos são permeáveis por tecnologias em que nelas se envolvem, através do ciberespaço.

O cyberpunk é sombrio e degradado, onde a tecnologia em rede domina todos os aspectos da vida cotidiana, seja no particular ou no privado. Empresas multinacionais gigantes substituíram o Estado como centros de poder. O sistema é extremamente totalitário e está sempre presente sua forma de resistência, sua travada batalha contra os excluídos. Seus anti-heróis, rebeldes revolucionários, marginalizados e anárquicos que através de suas habilidades hackers ou em seus implantes cibernéticos encontram uma maneira de atacar tais corporações. Segundo Lawrence Person, os personagens do cyberpunk clássico são seres marginalizados, distanciados, solitários, que vivem à margem da sociedade, geralmente em futuros distópicos onde a vida diária é impactada pela rápida mudança tecnológica, uma atmosfera de informação computadorizada ambígua e a modificação invasiva do corpo humano.

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, que irá inspirar o filme *Blade Runner* (1982).

No Japão, o grande marco é no final dos anos 80 com *Akira* (1988), o primeiro anime referente do gênero, que permite com que outras animações do tipo surjam e a concretização de características fundamentais.

Uma das obras de maior influência é o romance *Neuromancer* (1984) do consagrado escritor do gênero, William Gibson. Ele introduzia novos conceitos para a época, como inteligências artificiais avançadas, ciberespaço e cultura hacker. Segundo o autor, o indivíduo *cyberpunk* realiza protestos contra a sistemática vigente das grandes corporações, através de seus altos conhecimentos da tecnologia.

Frances Bonner irá resumir o cyberpunk em quatro Cs e Carlen Lavigne irá adicionar, mais tarde, um quinto C. São eles: corporações, crime, computadores, corporalidade e ciborgue. Com seu forte teor crítico ao capitalismo, o gênero traz questões que envolvem seu maior símbolo: as corporações. Trazendo consigo uma grande valorizando da camada popular e dos excluídos, onde surgem seus heróis.

A linha entre real e virtual, entre humano e máquina se dilui e traz consigo a figura do ciborgue, que representa a fusão do humano com a tecnologia, através de implantes tecnológicos e de sua forte presença na rede, no ciberespaço, sendo então, presentes no mundo material e imaterial. Assim surge uma grande crise existencial, uma jornada de autodescoberta.

No manifesto de Haraway, o ciborgue é o agente perfeito para desafiar o capitalismo e o militarismo, é o filho que se rebela contra seus pais ilegítimos. Como vemos em *Ghost in the Shell* (1995), um anime que nos mostra um Japão com tecnologia de ponta e que adverte sobre os riscos que pode causar isto ante uma possível perda da identidade humana.

É importante ressaltar a intensa força que as personagens femininas representam nos animes. É muito comum essas figuras como protagonistas, dialogando com o papel da mulher nas teorias da tecnologia. Na maioria dessas narrativas, os homens não reagem sexualmente a essas mulheres, seus corpos são vistos além de seus papéis sexuais, não só pelos personagens como pelo próprio espectador, que possivelmente irá adquirir grande admiração por personalidades tão fortes.

Falando mais especificamente do anime cyberpunk, é interessante observar o destaque de protagonistas femininas ou a presença de personagens com gênero ambíguo/andrógino e mais dessexualizadas, principalmente se compararmos com outros tipos de animes. Mesmo que isso não seja uma pauta direta do manifesto, já que Haraway considera o ciborgue uma criatura sem gênero e sem aparência humana, podemos considerar como um complemento à teoria feminista no campo da representatividade e, de maneira um pouco semelhante, o Manifesto Ciborgue

está constantemente discutindo sobre a presença e a importância do papel da mulher na sociedade e na transformação histórica que o contexto da década de 80 pedia, mas que ainda é atual. (ESPERANÇA, 2017, p. 436-437).

As primeiras descrições de uma rede global de comunicação vieram muito antes que a *World Wide Web* se incorporasse ao conhecimento popular. Animes como *Serial Experiments Lain* (1998) descrevem um universo virtual muito fiel ao que vivemos hoje no Brasil, mais de 20 anos depois. Apesar do desenvolvimento avançado da tecnologia no Japão, a Web como conhecemos hoje com suas derivadas redes sociais e avatares, ainda não estava presente nos anos 90. O anime não somente consegue caracterizar essa relação humano-computador como coloca os impactos disso, a formação dos múltiplos eus e da hiper-realidade.

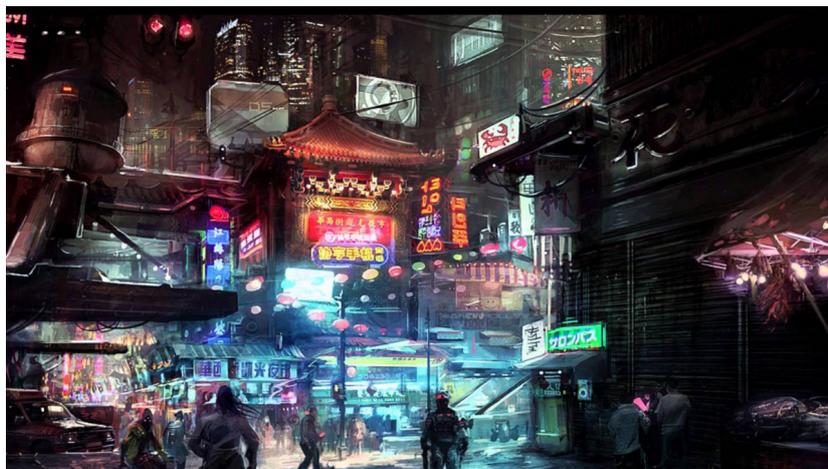
A maioria das narrativas *cyberpunk*, japonesas ou não, tem em seu imaginário o Japão como ambientação de suas histórias. Devido ao seu intenso desenvolvimento tecnológico, as grandes cidades japonesas chamam a atenção pela aparência futurística. As paisagens urbanas do Japão e da China são influências importantes para a atmosfera e nas características de diversos trabalhos de ficção científica ocidentais. A imagem das “luzes da cidade, afastando-se” foi usada por Gibson como uma das primeiras metáforas do gênero, para o ciberespaço e a realidade virtual.

Figura 1: Tóquio por Aleksandar Pasarić (2019)



Fonte: <<https://pxhere.com/no/photo/1555475>>

Figura 2: Representação Cyberpunk



Fonte: <<https://medium.com/tend%C3%A2ncias-digitais/estilo-visual-do-universo-cyberpunk-552860530bbf>>

O DESENVOLVIMENTO TECNOLÓGICO NO JAPÃO

O Japão passou por um intenso desenvolvimento econômico, industrialização e ocidentalização durante a Era Meiji (1867-1912), marcada pela abertura ao exterior e pela entrada do país na Era Moderna. Após a Segunda Guerra Mundial, grande parte de sua indústria e infraestrutura estava devastada. Em sua reconstrução, novas fábricas foram equipadas com as melhores máquinas modernas.

Os primeiros anos do pós-guerra foram dedicados a reconstruir a capacidade industrial perdida com grandes investimentos, inclusive com auxílio dos Estados Unidos. Em poucos anos, a produção alcançou os níveis de antes da guerra. A economia ultrapassou as taxas de crescimento de períodos anteriores. O investimento no sistema educacional é um fator de extrema importância quando se pensa no processo de modernização do país. A maior taxa de alfabetização do mundo e os altos padrões de educação foram as principais razões do sucesso japonês em se transformar em uma economia tecnologicamente avançada.

Na década de 1980, a economia japonesa dá ênfase nas últimas tecnologias para desenvolver a base industrial. Com grande investimento no licenciamento de tecnologia, compra de patentes e melhoramento de invenções estrangeiras. A indústria avançou sua pesquisa e desenvolve-se assim suas inovações e sua fama na área criativa. As

telecomunicações e computadores tornam-se elementos cada vez mais vitais, a informação se torna extremamente importante para a economia e poder. É nesse cenário que Tóquio se torna um grande centro financeiro, sede de alguns dos principais bancos, empresas e uma das maiores bolsas de valores do mundo. Vindo a ser também, o lugar da imaginação que o cyberpunk se inspira.

Uma observação interessante que se relaciona com esse ambiente propício que o cyberpunk abraça se encontra na relação que os japoneses desenvolveram com os robôs.

Como coloca Héctor Garcia, um grande admirador dessa cultura: “Os *karakuri* são bonecos mecanizados, ou autômatos, criados por artistas tradicionais japoneses. São considerados os antecessores dos humanoides modernos, também uma invenção em que o Japão foi pioneiro” (GARCIA, 2010 p. 28).

Os *karakuri* eram usados em festividades religiosas ou em peças teatrais no século XIX, são considerados a origem da robótica atual e influenciaram a maneira como o povo japonês vê os robôs e a tecnologia. Nas narrativas nipônicas, principalmente nos animes e mangás, os androides costumam ser super-heróis, têm sentimentos e comportamentos humanos. O Japão hoje concentra mais robôs que todos os outros países do mundo juntos. Aibo, mascote da *Sony*, e o personagem clássico Astroboy são ícones da paixão robótica japonesa, enquanto este último influenciou o desenvolvimento e a popularização do mangá no ocidente na segunda metade do século XX.

Figura 3: Yumihiki Doji Karakuri por Tanaka Hisashige (séc. XIX)



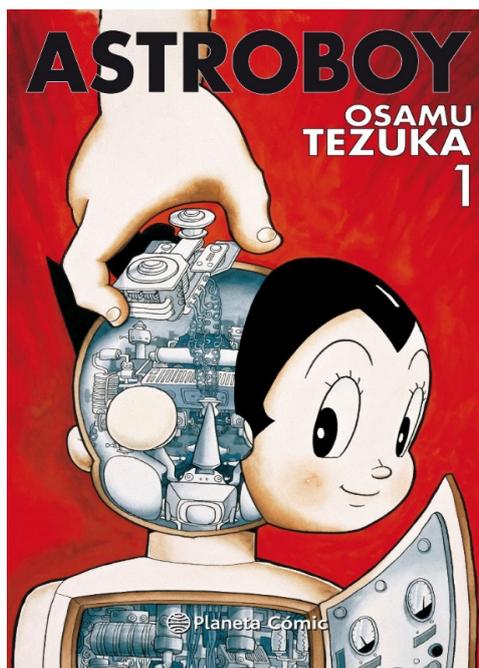
Fonte: <<http://gallery.scalemodel.net/BowShootingBoy.aspx>>

Figura 4: Aibo, mascote da Sony lançado em 1999



Fonte: <<https://www.sony.net/SonyInfo/News/Press/201711/17-105E/index.html>>.

Figura 5: Capa de um compilado de Astroboy (2004)



Fonte: <<https://www.planetadelibros.com/libro-astro-boy-n-0107/262291>>

PECULIARIDADES DA ARTE JAPONESA

O que surpreende até os dias hoje sobre a arte japonesa é sua especificidade e sua capacidade de criatividade, que cria universos e narrativas surpreendentes. A tradição japonesa se mantém e se dilui com as culturas modernas ocidentais em uma nova concepção. Esses dois aspectos são elementos chaves para compreensão da arte japonesa: tradição e transformação.

Como disse Noël Burch: “Os japoneses não copiam, eles adaptam; tudo o que foi empestado foi profundamente e criativamente transformado” (BURCH, 1979, p. 31). A história da arte no Japão não é de sucessão mas sim de superposição. Com a ocidentalização pós Restauração Meiji (1968) e com a americanização que o país passa pós Segunda Guerra é possível observar muitas mudanças na sociedade japonesa, todas adaptadas conforme as tradições japonesas já estabelecidas devido ao seu período em extremo isolamento durante a Era Edo (1600-1868).

A Era Edo foi um período marcado por um protecionismo extremo, propiciando assim o nascimento de um grande sentimento nacionalista. Vivendo em uma ditadura feudal-militar, o país era governado por *xoguns*, título militar delegado pelo Imperador, e

era extremamente isolado. Estabelece-se então formas específicas de arte e cultura, como o teatro *kabuki*, as gueixas, a pintura em madeira, a arte do chá, a escrita e o *ukiyo-e*, que é considerada a origem dos mangás. Também se desenvolve a agricultura e a construção civil que posteriormente, contribuíram para a rápida industrialização do país.

Além desse período de extremo isolamento que o país viveu, sem contato com as demais culturas, o Japão também possui a característica de ser o único país não ocidental a escapar da colonização. Escapou do Modo Asiático de Produção e transitou para o capitalismo sem uma revolução.

A sobrevivência de tais fragmentos maciços de tradição é amplamente explicada pela falta mencionada acima de qualquer ruptura revolucionária na história japonesa, pela gradualidade da eliminação de instituições feudais e pelo longo período de isolamento do Japão. (BURCH, 1979, p. 32).

O rígido período vivido durante esse período permanece marcado na sociedade japonesa, onde as regras sociais são muito rígidas até hoje. Existe um igualitarismo uniformizador que exclui qualquer originalidade. Até mesmo na linguagem é possível observar esse aspecto, a partir do ato de identificação que se dá através de um sujeito impreciso e a apresentação sempre presente da relação social estritamente definida. Como coloca Hisayasu Nakagawa, um estudioso japonês atento a cultura ocidental nos apresenta novos olhares de comparações entre esses dois universos:

Essa organização unicelular japonesa, na qual cada parte reage aos estímulos exteriores e em nome da organização total, mostra o zelo ferrenho de manter a igualdade entre todas as partes. É uma das expressões do igualitarismo e da democracia japonesa, em que reina a uniformidade. [...] Em tal atmosfera, entretanto, não será bem visto o indivíduo que demonstra ser independente do todo, e os outros chegam a dar mostras de animosidade contra quem se destaca. (NAKAGAWA, 2008 p. 16).

A partir dessa análise é possível dizer que a cultura japonesa suprime a subjetivação dos indivíduos, os reduzindo a meras peças de um sistema em que todos são iguais, mas contraditoriamente devem respeitar as regras das relações extremamente hierárquicas. Quase como robôs, os indivíduos possuem suas funções e são totalmente submetidos a empresas em que trabalham. Suas frases parecem preestabelecidas, e errar um pronome para se referir a algum superior é visto como um algo gravíssimo.

Devido a esse sufocamento da subjetividade, a depressão e o suicídio apresentam índices altíssimos. O isolamento social é um problema preocupante que afeta todas as camadas da sociedade mas principalmente os jovens, que costumam se isolar em seus quartos e passam o dia interagindo com animes, vídeo-games e computadores. A relação do japonês com a tecnologia é muito intensa e pode ser visto como uma forma de escape do cotidiano usurpador encaixotado.

Dessa forma também surgem os artistas, que burlam tais regras e buscam se expressar, mesmo inconscientemente, nesse ambiente repressor. Criando novos mundos, com personagens e histórias completamente fora do comum, eles sublimam aquilo que lhes é fortemente reprimido no cotidiano: a liberdade da subjetividade. A criação e a imaginação se libertam e dão vida a obras que o mundo todo olha com muita admiração.

Para entender toda essa fascinação pelas historinhas, é útil analisar um pouco mais a fundo a sociedade japonesa, muito rígida e cheia de regras, desde a escola até o trabalho. Obsessão pela hierarquia e certa repressão complementam um quadro muito propício para uma arte que deixa a imaginação viver experiências que, na vida real, seriam praticamente impossíveis. Em uma sociedade capitalista ultracompetitiva, o mangá ajuda crianças e adultos a sonhar e, por meio de seus personagens preferidos, realizar seus desenhos. (GARCÍA, 2010, p. 100).

Como destaca Nakagawa (2008, p.118-125), a arte japonesa sempre foi mestra em estimular e excitar a imaginação, dissimulando o objeto de desejo. Ao retratar a nudez a roupa é de extrema importância, carne e vestes do corpo se complementam. Assim como na poesia, a sugestão metonímica e metafórica do poema é o que é mais valorizado. O mais importante é o que está oculto, o aspecto visível evoca o elemento invisível alimentando a imaginação de quem vê a obra. É possível assim observar mais um fato que contribui para a imaginação tão presente nas artes japonesas.

MANGÁS E ANIMES

Mangá é uma palavra universal, sinônimo de quadrinhos japoneses. É difícil entender a sociedade japonesa sem estudar esse fenômeno. Ele está extremamente presente no cotidiano dos japoneses, é possível encontrá-los lendo tais obras por todos

cantos em diversas situações, correspondendo a quase metade da venda total de livros e revistas no Japão. Essas histórias tiveram um papel fundamental na divulgação da cultura japonesa em todo o mundo.

No séc. XII surge no Japão o costume de desenhar histórias em pergaminhos, os *choju-giga*, que já adiantavam algumas características dos mangás atuais. O *ukiyo-e* da Era Edo ganha força devido a sua técnica que permitia a reprodução de um desenho inúmeras vezes. Um livro de histórias *Hokusai Manga* (1814) é reconhecido como a primeira vez que o termo mangá foi utilizado para retratar histórias em quadrinhos. 漫画 (mangá em japonês) em que o primeiro kanji da palavra significa “involuntário” ou “impulsivo” e o segundo “traços” ou “desenhos”.

Osamu Tezuka, conhecido como o Pai dos Mangás teve nos desenhos animados da Disney sua grande fonte de inspiração, sendo mais um exemplo da capacidade nipônica de adotar elementos trazidos do exterior, aperfeiçoá-los e dar um toque japonês. Tezuka pretendia com as tirinhas, provocar o choro, o riso a reflexão. Termina sua primeira obra em 1947 e já faz grande sucesso, inaugurando então uma nova arte que combinava o movimento, a vitalidade e o realismo do cinema com a literatura e os desenhos dos comics, eis a receita do mangá contemporâneo. O autor presenciou os horrores da guerra e refletiu isso em suas obras que, sempre, têm um toque de crítica. Como em *Metrópolis* (1949) e o já citado *Astroboy*, (1952) que debatem a maturidade da sociedade e as possibilidades e os riscos da tecnologia, antecipando também um diálogo com aspectos do *cyberpunk*.

O mangá tem um grande poder expressivo e ainda permite o autor desenvolver em profundidade a personalidade dos personagens, muito mais que nos quadrinhos norte-americanos, normalmente mais curtos. Em pouco tempo os mangás se tornam na indústria de quadrinhos mais poderosa do mundo, com suas adaptações em desenhos animados sendo vistas em televisores e cinemas de todo o planeta.

A animação no Japão começa no século 20 e ganhou força no estúdio de produção fundado por Tezuka nos anos 50. Nos anos 70 se populariza intensamente as adaptações de mangás para animações e a moda eram as séries que tinham robôs gigantes como protagonistas. Nos anos 80 os animes se transformam em um fenômeno global, que ganhou

ainda mais força nos anos 90. As séries de maior sucesso são adaptações de histórias *shounen* (mangás e animes direcionados para o público masculino jovem) como *Dragon Ball*, *Naruto* e *One Piece*.

Também nos anos 80 é fundado o estúdio mais reconhecido mundialmente de animação japonesa, o Studio Ghibli. A mente brilhante por trás, Hayao Miyazaki, especializado em longas-metragens, já ganhou Oscar de melhor animação com *A Viagem de Chihiro* (2001). Ele afirma que seu objetivo é criar filmes que tanto crianças quanto adultos possam sonhar.

Outras obras de destaque dos anos 80 e 90 são *Neon Genesis Evangelion* (1995), *Ghost in the Shell* (1995) e *Akira* (1988) sendo essas últimas clássicos marcados do *cyberpunk*, que também conquistaram o mundo e diversos cineastas, como é o caso de Quentin Tarantino, declarado fã de *Ghost in the Shell*.

MANIFESTO CIBORGUE, CIBORGUE POR DONNA HARAWAY

Somos todos ciborgues, afirma Haraway. Tal afirmação se diz necessária e fundamental na concepção da filósofa. Para ela, devemos assumir nosso híbrido com as máquinas e a tecnologia para adquirimos uma concepção menos limitada da realidade e dessa maneira usar nossos recursos para transformações necessárias. Seu ensaio *Manifesto Ciborgue: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX* (1985) se faz fundamental para o entendimento da ideia de ciborgue.

Ao se deparar com a palavra, a maioria de nós pensa em humanos robotizados, com implantes e diversas modificações corporais.

A cultura do *cyberpunk* muito ajuda para alimentar esse imaginário estético, mas a questão do ciborgue não abrange apenas seres com tais transformações. Para a autora, somos ciborgues desde que começamos a usar instrumentos para realizar nossas atividades, ou seja, desde quando vivíamos em cavernas e usávamos pedras, paus de madeiras e o que encontrássemos para sobrevivência. Ela classifica o ciborgue como sendo uma criatura de realidade social, ou seja, relações sociais vividas.

É claro que a concepção de ciborgue se altera radicalmente com o passar do tempo, já que ele é tão fluído. Hoje, somos ciborgues pelas inúmeras pílulas que tomamos, pela interação constante com aparelhos eletrônicos, com a íntima relação com computadores, etc. Instrumentos que aprimoramos em busca de algum tipo de desenvolvimento ou controle social. A questão de se enxergar como ciborgue muito diz sobre entendermos que estamos sujeitos a esse controle, que a tecnologia pode e é usada para a alienação e vigilância. Quando entendemos esse lugar, é possível visualizar um potencial muito especial no uso da tecnologia, quando para ela olhamos, estudamos e com isso aprimoramos nossos instrumentos de luta. Ela dá destaque à escrita-ciborgue, que tem base na tomada de posse dos mesmos instrumentos para marcar o mundo que as marcou com outras. Recontar as histórias de origem, subverter os mitos centrais de origem da cultura ocidental.

A ambivalência para com as unidades rompidas por meio das culturas *high-tech* exige que não classifiquemos a consciência entre, de um lado, uma “crítica lúcida, como fundamento de uma sólida epistemologia política” e, de outro, uma “consciência falsa e manipulada”, mas que tenhamos uma sutil compreensão dos prazeres, das experiências e dos poderes emergentes, os quais apresentam um forte potencial para mudar as regras do jogo. (HARAWAY, 1985, p. 81-82).

A ideia do feminismo ciborgue que a autora defende está diretamente ligado a essa forma de luta “A história das feministas sobre ciborgues têm a tarefa de recodificar a comunicação e a inteligência a fim de subverter o comando e o controle” (HARAWAY, p. 87, 1985). As feministas-ciborgues não desejam nenhuma matriz identitária natural e nenhuma construção é uma totalidade.

Haraway questiona as teorias totalizadoras, polarizadas e hierárquicas e defende uma ideia em que as fronteiras se confundem, entre natureza e cultura, humano e animal, físico e não-físico e a ideia de pós-gênero. A questão do trabalho também tem extrema importância para ela, usando o termo feminização do trabalho de Richard Gordon, que define o trabalho da mulher sujeito ao vulnerável, a força de trabalho reserva, a desqualificação, assim as submetendo ao subemprego estrutural e uma feminização da pobreza.

A imagem do ciborgue pode sugerir uma forma de saída do labirinto dos dualismos por meio dos quais temos explicado nossos corpos e nossos instrumentos para nós mesmas. Trata-se da imaginação de uma feminista falando em línguas para incutir medo nos circuitos das supersalvadoras da direita. Significa tanto construir quanto destruir máquinas, identidades, categorias, relações, narrativas espaciais. (HARAWAY, 1985, p. 99).

A informática da dominação pode ser entendida como um sistema mundial de produção/reprodução e comunicação. Dominar esses meios definem uma forma de poder. O ciborgue deve ser um eu desmontado e remontado, que repensa todas essas questões e se pergunta “O que pode ser aprendido a partir da poluição tecnológica política e pessoal?” Torna-se fundamental também a imagística corporal para a visão do mundo, e dessa forma, para a linguagem política. Imagística da fragmentação e da reconstituição de corpos, que interligam erotismo, cosmologia e política. A política do ciborgue é a luta pela linguagem, insiste no ruído e advoga a poluição e nos assumem como organismos biológicos que tornam-se sistemas bióticos (dispositivos de comunicação).

Haraway olha para diversos pilares da sociedade e aponta a influência do *high-tech* na militarização, em mecanismos psicológicos do Estado, na educação para a ignorância em massa e a repressão, na privatização da vida e da cultura material e ideológica. Mas acima de tudo, ela é esperançosa e deseja motivar seus leitores a criarem tal esperança através da desconstrução e construção de novas percepções da realidade social, através de nosso corpo pessoal e político. Haraway destaca que aprendendo a interpretar as redes de poder e de vida social, poderemos construir novas alianças e novas coalizões.

REFÊRENCIAS

HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: TADEU, T. **Antropologia do ciborgue**: as vertigens do pós- humano. 2ª. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009. p. 33-118.

KUNZRU, Hari. “Você é um ciborgue”: um encontro com Donna Haraway. In: TADEU, T. **Antropologia do ciborgue**: as vertigens do pós-humano. 2ª. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009. p. 17-32.

ESPERANÇA, Hanna. A Figura do ciborgue: o corpo feminino no anime cyberpunk. **Anais do V Seminário Nacional Cinema em Perspectiva e IX Semana Acadêmica de Cinema**, 2017 (p. 427-440).

ESPERANÇA, Hanna. Anime Cyberpunk. **Hatari: Revista de Cinema**, n. 3, 2016. (p. 70-79).

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

NAKAGAWA, Hisayasu. **Introdução à cultura japonesa**: ensaio de antropologia recíproca. São Paulo: Martins, 2008.

BURCH, Noël. **To the distant observer**. University of California Press; Revised and edited by Annette Michelson edition, 1979.

GARCÍA, Hector. **Um nerd no Japão**. São Paulo: Editora JBC, 2010.

GIBSON, William. **Neuromancer**. EUA: Ace Books, 1984.

HOKUSAI. **Hokusai Mangá**. 1814-1878.

TEZUKA, Osamu. **METRÓPOLIS**. Japan: Kodansha, 1949.

TEZUKA, Osamu. **Astro Boy**. Tokyo: Kobunsha, 1952.

Wikipédia, *Cyberpunk*. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk/>> Acesso em: 06 de jun. 2019.

Serial Experiments Lain. Direção: Ryūtarō Nakamura. Produção: Yasuyuki Ueda. Triangle Staff, 1998.

GHOST in the.Shell. Direção: Mamoru Oshii, Produção: Production I.G 1995.

AKIRA. Direção: Katsuhiro Otomo. Produção: Ryōhei Suzuki and Shunzō Katō. 1988.

METROPOLIS. Direção: Rintaro. Produção: Madhouse. 2001.

DRAGON BALL. Direção: Minoru Okazaki e Daisuke Nishio. Produção: Toei Animation. 1986-1989.

NARUTO. Direção: Hayato Date. Produção: Pierrot. 2002-2007.

ONE PIECE. Direção: Kōnosuke Uda. Produção: Toei Animation. 1998-2000.

NEON GENESIS EVANGELION. Direção: Hideaki Anno. Produção: Gainax and Tatsunoko Production. 1995.

BLADE RUNNER. Direção: Ridley Scott. Produção: Michael Deeley. 1982.

A VIAGEM DE CHIHIRO. Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Toshio Suzuki. Studio Ghibli. 2001.

Recebido em: 01/10/2019

Aceito em: 07/12/2019