

Os elementos culturais do medo na cultura audiovisual pop japonesa: dos filmes *techno-horror* ao *streaming*

Juliano Pasqualini¹

Resumo

O artigo traz uma análise acerca dos elementos culturais do medo nos filmes de *Techno-Horror* japônês, onde é possível observar a forte interação entre o clássico e o moderno. A modernidade trouxe ao Japão obras audiovisuais que unem aspectos tradicionais, folclóricos e lendas urbanas a um certo anseio sobre vida cosmopolita solitária moderna, marcada pela tecnologia e uma cultura de consumo vivida pelos japoneses a partir dos anos 50, com o acelerado crescimento econômico do pós-guerra. Esse pano de fundo cria elementos únicos, fundamentais na construção da linguagem audiovisual da cultura pop japonesa. O objetivo deste artigo é identificar e investigar alguns desses elementos históricos, culturais e sociais que integram o terror e conferem particularidades ao gênero. Esses elementos impactam na construção da narrativa, se diferenciando do terror ocidental, sobretudo o hollywoodiano. A fim de evidenciar essas diferenças, será analisado clássicos como a franquia "Ringu" colocando-a ao lado de seu remake norte-americano "The Ring". Ao final será colocado em perspectiva, como hoje em dia, mesmo fora do nicho do *Techno-Horror*, esses elementos culturais do medo também fazem parte do *streaming* e da cultura pop japonesa. Para isso será feita uma breve análise do mais recente sucesso japonês da Netflix, "Alice in Borderland".

Palavras-chave: Ringu, The Ring, Japão, Techno-horror, Alice in Borderland

308

Techno-horror movies to streaming: the cultural elements of fear in Japanese pop audiovisual culture

Abstract

The article presents an analysis of the cultural elements of fear in Japanese techno-horror films, where it is possible to observe the strong interaction between the classic and the modern. Modernity brought to Japan audiovisual works that combine traditional aspects, folklore, and urban legends with a certain yearning for a solitary, cosmopolitan modern life, marked by technology and a consumer culture experienced by the Japanese from the 1950s onward, with the accelerated economic growth of the post-war period. This background creates unique elements that are fundamental in the construction of the audiovisual language of Japanese pop culture. The main goal of this article is to identify some of these historical, cultural, and social elements that make up techno-horror, creating particularities in the genre and in the construction of the narrative, and differentiating itself from Western terror, especially Hollywood. In order to highlight these elements, classics such as the "Ringu" franchise will be analyzed, placing it next to its North American remake, "The Ring." In the end, it will be put into perspective how nowadays, even outside the techno-horror niche, these cultural elements of fear are also part of *streaming* and Japanese pop culture. For this, a brief analysis will be made of the latest Japanese hit from Netflix, "Alice in Borderland."

¹ Juliano Pasqualini é graduado em Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual do Paraná. Desde 2019 se dedica a pesquisas em transmedia storytelling nas plataformas digitais, tendo como foco as mídias do leste asiático. Já atuou como roteirista e atualmente trabalha com produção audiovisual em vídeos institucionais

Keywords: Ringu; The Ring; Japan; Techno-horror; Alice in Borderland

1. Introdução

Buscando compreender os elementos presentes nos conteúdos audiovisuais de terror tecnológico japonês, também chamados de *Techno-Horror*, notamos a presença marcante de signos culturais, tradições, lendas e folclores que percorrem os séculos e sofrem suas modificações e reformatações no decorrer da história, seguindo os anseios de suas respectivas épocas.

Para este artigo, utilizaremos a definição de signo e linguagem trazido por Lucia Santaella, que parte do princípio que

(...) todo fenômeno de cultura só funciona culturalmente porque é também um fenômeno de comunicação, e considerando-se que esses fenômenos só comunicam porque se estruturam como linguagem, pode-se concluir que todo e qualquer fato cultural, toda e qualquer atividade ou prática social constituem-se como práticas significantes, isto é, práticas de produção de linguagem e de sentido. (Santaella, 1993)

Todos esses componentes histórico-culturais compõem uma malha que se integra ao moderno, às novas transformações vividas pelo Japão, às crises e aos dramas experienciados. Ambos possibilitados, sobretudo, pela urbanização rápida, inserção da tecnologia no dia-a-dia, um exigente mercado de trabalho e sistema educacional, entre outras mudanças sociais relacionadas à modernidade, que de algum modo entram em conflito com valores tradicionais. Esse aspecto exemplifica uma das tendências do Cinema Japonês estudadas por Yoshimoto, que diz respeito a universalidade dos temas escolhidos para serem representados em tela, ou seja, uma abordagem humanista que traz dramas cotidianos e evita especificidades (Yoshimoto apud Balmain, 2008).

Essa dinâmica conduz o Japão a produzir conteúdos na cultura pop, que colocam a tecnologia como um elemento narrativo extremamente importante, onde não necessariamente servirão como uma crítica social direta, mas sim como expressão sintomática da rotina, das relações interpessoais e do cotidiano em grandes centros urbanos.

Esse contraste entre o tradicional e o moderno é extremamente complexo e nem mesmo diversos estudos dariam conta de explicá-lo e compreendê-lo por completo, já que ele também diz muito a respeito da vivência e interação que o japonês tem com sua cultura e cotidiano, fardos sociais e pessoais. Porém, em

diálogo com a história do país, estudos e análises acerca de conteúdos audiovisuais de terror e suspense japonês, é possível mapear elementos que constituem o medo e são culturais, como o fantasma, que possui importância histórica na construção de diversas narrativas e estéticas.

Assim, partindo de um contexto histórico, a proposta deste artigo é contextualizar alguns elementos culturais do medo, presentes no audiovisual japonês e, em parte, justificar as escolhas estéticas e narrativas a partir deles. Posteriormente será abordado de forma mais prática o aspecto tecnológico e alguns de seus impactos na sociedade. Para isso, será analisado o filme “Ringu” (Nakata, 1998), colocando-o em contraste com seu *remake*² ocidental “The Ring” (Verbinski, 2002). Essa comparação tem potencial de evidenciar, por contraste, alguns dos elementos culturais do medo no Japão, já que a adaptação narrativa e estética do filme para o ocidente acaba removendo parcial ou totalmente esses elementos, justamente para deixar o filme alinhado aos padrões culturais ocidentais e de terror de Hollywood.

Por fim, será contextualizado como se encontram esses elementos hoje em dia, na era hiperconectada, após a tecnologia assumir um papel ainda mais imersivo na vida urbana. Em 1998, antes mesmo dos smartphones e da “internet das coisas”³ existirem, já havia certo mal estar sobre a modernidade e suas consequências. Logo, é cabível a reflexão: como isso se dá hoje, especialmente para o Japão, que segue no imaginário de muitos como nação da tecnologia?

Assim, com o objetivo de seguir o caminho do *Techno-Horror* até os dias atuais e pontuar como esses elementos se comportam na era hiperconectada da internet e serviços de *streamings*⁴, será brevemente analisado o novo sucesso japonês da Netflix, “Alice In Borderland” (Shinsuke Sato, 2020), que mesmo partindo para o *Techno-Thriller*, mantém de forma pertinente, traços desse

² Remake é um termo em inglês, que em tradução direta significa “refazer”. É utilizado para definir filmes ou outras obras audiovisuais feitas a partir de uma outra obra já existente. Ou seja, recontar uma narrativa.

³ O termo Internet das Coisas, do inglês *Internet of Things* (IoT) diz respeito a uma rede de objetos físicos conectados à internet. No contexto do cotidiano, eles podem ser vestíveis, como relógios inteligentes, ou até mesmo eletrodomésticos e sensores conectados à rede da internet.

⁴ Entende-se aqui por *streaming* as plataformas online que apresentam um fluxo contínuo de conteúdo audiovisual, como por exemplo Netflix, Youtube, Globoplay, Amazon Prime Video, entre outros.

contraste entre o moderno e o tradicional, trazendo de forma distópica a tecnologia como uma entidade que rege a vida de uma Tóquio totalmente moldada por competições e jogos.

2. O fantasma e seu contexto histórico-cultural

Para entender melhor os elementos do medo, presentes nos filmes *Techno-Horror* e na cultura audiovisual japonesa, é necessário olhar para o passado e ver as origens das figuras mitológicas, principalmente os fantasmas. São várias as portas de entrada na construção da imagem e papel do fantasma na cultura japonesa, mas, para o cinema, uma das influências, principalmente estética, foram os teatros, mais especificamente o teatro *Kabuki*, *Nō* e *Bunraku*⁵. Essas formas teatrais apresentam grande influência budista e xintoísta, além de uma forte relação com o sobrenatural e a mitologia tradicional japonesa (Balmain, 2008).

Existem três estágios que ajudam a compreender melhor a formação dos elementos culturais japoneses, estes são: aceitação, assimilação e transformação (Anderson e Richie, 1960). De forma breve, esses estágios ilustram muito bem como o Japão constrói suas narrativas em quase todas as esferas das artes, desde os primórdios até os tempos modernos, adicionando elementos culturais e tradicionais aos aspectos tecnológicos, modernos e estrangeiros.

O Japão, historicamente, incorporou diversas características de países vizinhos, como a escrita do *Kanji*, os pensamentos confucionistas ou o budismo, vindos da China. Por outro lado, também passou por um período de grande isolamento entre 1639 a 1853, chamado de política *Sakoku*, que possibilitou o desenvolvimento nacional de políticas, organização social e comercial, preservando e fortalecendo características culturais e nacionais (Maison e Caiger, 1997).

Foi nesse período, em 1750, que Maruyama Okyo pintou “*O Fantasma de Oyuki*” a partir de um sonho que teve de sua falecida amada, Oyuki. Zack

⁵ Kabuki, Nō e Bunraku são formas teatrais. O Nō é mais estilizado, com uso de máscaras e voltado a classes mais altas da sociedade. O Kabuki é mais popular, possui som e maquiagens típicas. Já o Bunraku é conhecido como teatro de fantoches grandes, que requerem até 3 pessoas para operá-los.

Davison a descreve como a primeira pintura de um *Yūrei* (fantasma), que deu ao Japão a imagem base para futuras representações (Davison, 2015).



Figura 1 - Pintura de “O fantasma de Oyuki”, por Maruyama Okyo

Fonte: digitalização da pintura de Maruyama Ōkyo

O *Yūrei* faz parte da cultura japonesa, mas muito além disso, faz parte da vivência dos cidadãos. Assim, desde as pinturas *Ukiyo-e*⁶, da literatura, do teatro até a modernidade com as telas, o *Yūrei* faz parte da forma como histórias são contadas e tradições são passadas (Davisson, 2015). Eles são parte dos elementos culturais do medo, presentes nos filmes de techno-horror, mangás, séries, entre outros elementos da cultura pop.

Essas histórias de fantasmas são chamadas, em japonês, de *Kaidan* e se dividem em inúmeros tipos e formas de narrá-los. No geral, a palavra *Yūrei* é livremente traduzida como "fantasma", porém, como mencionado por Zack Davisson (2015), é muito raso adotar apenas esse significado. Diferentemente do imaginário existente no ocidente acerca dessas criaturas, que muitas vezes adota premissas cristãs ao pensar nessas figuras, os *Yūrei* carregam

⁶ Um tipo de xilogravura, popularmente conhecidos como estampas, que foram muito marcantes do período Edo.

particularidades culturais, folclóricas e religiosas, além de regras específicas que acabam se perdendo nessa simples tradução entre idiomas.

A partir de sua abertura em 1853, os japoneses passaram a enfrentar uma forte influência europeia, que já havia passado por sua primeira revolução industrial. Nasce, com isso, um grande interesse ocidental na arte japonesa, que apresentava características únicas e se diferenciavam dos padrões vigentes (Balmain, 2008). Segundo Colette Balmain, a xilogravura, conhecida como *Ukiyo-e*, apresentava imagens de fantasmas e figuras mitológicas japonesas que fizeram sucesso na Europa. Esse momento representa uma das várias portas de entrada, para assimilação de novas culturas e visões que vão influenciar a forma com que o Japão cria seus produtos culturais e lida com a própria identidade.

Após essa reabertura, o Japão passa por um momento crítico, que molda as relações da sociedade com a modernidade, a Era Meiji. Um grande processo de abertura, diplomacia e industrialização começa. É importante destacar que na época, ser moderno “significava ter um sistema econômico de capitalismo industrial e um sistema político constitucionalista liberal ou quase liberal, assim como os Estados Unidos e alguns países da Europa.” (Mason e Caiger, 1997, p.257 - tradução nossa). Esse ideal de modernidade, por si só, já representa uma quebra de paradigmas para o Japão, visto que este vivenciava um sistema político e econômico diferente.

Eles [o Japão] viram a industrialização e a modernização da economia como os caminhos para a segurança e grandeza nacional, mas suas políticas eram liderar o país para muito além disso. (Mason e Caiger, 1997, p. 270 - tradução nossa)

Essas mudanças, apesar de, em parte, virem de um esforço governamental, vão moldando o dia a dia da sociedade e impactam também a cultura e o sistema educacional. O governo, além de trazer e bancar mão de obra estrangeira especializada para o Japão, também financiou intercâmbios, para que seu próprio povo pudesse aprender e assimilar conhecimentos e técnicas advindas de outros países. Além disso, o governo também utilizou os impostos e taxas arrecadadas de uma estrutura econômica clássica do país, até então, a agricultura, para financiar a modernização do país (Mason e Caiger, 1997).

Anos mais tarde, em 1920, o Japão desenvolveria um *Studio System*, em partes, similar ao estadunidense. Nesses filmes havia uma forte influência do teatro, principalmente do *Kabuki*.

Assim como o studio system influenciou a produção de filmes, foram as formas tradicionais de arte japonesa, em particular o teatro, que iriam influenciar o formato e configurações desses filmes. (Balmain, 2008, p. 15 - tradução nossa)

Um último momento histórico importante para a posterior compreensão dos elementos do medo no audiovisual japonês é o pós-guerra. O final da segunda guerra mundial deixou grandes marcas na história do Japão e impactou o imaginário da população de forma radical. As bombas atômicas de Hiroshima e Nagasaki, por exemplo, apresentam um novo sintoma de medo que extrapola o moderno e traz para a ficção os medos dos riscos da radiação, algo que ainda estava em estudo na época. Esse marco histórico inspira narrativas como a do filme "Godzilla" (Honda, 1954), um monstro que habita as profundezas do oceano, é despertado e ganha forças graças à radiação nuclear.

Nancy Anisfield (2004), em seu artigo sobre a metáfora nuclear em "Godzilla", traz um questionamento muito pertinente, que nos convida a pensar sobre como este evento histórico pode impactar a percepção e a forma de representar algo: "Porque os japoneses simpatizam com ele ['Godzilla'] enquanto os americanos o vê nada mais do que um personagem de quadrinho?" (Noriega, p.64, apud Anisfield p.53, 2004 - tradução nossa)

Porém, as obras advindas desses elementos apresentam um caráter maleável, de forma que alguém que não pertença a cultura japonesa, e conseqüentemente, não carrega a vivência desses elementos culturais, podem consumir o conteúdo sem deixar de assimilar a narrativa, o que muda é a profundidade e o peso deles. Esse fator será melhor exemplificado mais a frente durante a abordagem dos remakes americanos de filmes de terror japoneses.

Para a análise proposta neste artigo, nos aprofundaremos mais em um tipo de *Yūrei* específico, o *Onryō*, um fantasma ou espírito vingativo. Tanto as personagens Sadako de "Ringu" ou a Kayako de "Ju-on" (Shimizu, 2000), são exemplos mais modernos de *Onryō*. Elas seguem convenções morfológicas e conceituais caracterizadas e consolidadas desde o teatro *Kabuki*, como o cabelo preto bagunçado cobrindo o rosto, pele pálida podendo pender para o ciano,

geralmente mulheres que foram injustiçadas, maltratadas e/ou agredidas em vida.

Mas o fantasma nem sempre se apresenta em uma forma humana, no filme "Kairo" (Kurosawa, 2001), por exemplo, os fantasmas acessam o mundo através da internet e assumem o caráter onipresente da tecnologia. Assim, é possível observar uma tendência moderna onde as figuras clássicas e históricas da cultura japonesa, como o fantasma, são relativizadas, adaptadas e muitas vezes apresentadas na forma de metáforas e distopias. Isso possibilita um diálogo mais indireto e inconsciente com o espectador.

3. Techno-horror e aspectos sociais

Como visto acima, após a segunda guerra, o Japão nunca mais seria o mesmo, principalmente na forma como se dão as interações com culturas estrangeiras, em especial a estadunidense, que entra em choque com diversos valores culturais locais. Esse conflito é refletido no cinema, na forma de se narrar, representar e contar histórias. O horror passa a incorporar esses elementos externos, estranhos à cultura japonesa, mas que agora estão em coexistência com ela. É importante ressaltar que em um contexto geral, a intenção desses filmes não é apontar um culpado ou um inimigo, e muitas vezes, nem mesmo fazer uma crítica direta, mas sim, de fato, ilustrar de forma sinestésica, repleta de analogias e metáforas, um paradoxo vivido pela sociedade.

Seguindo essa mesma lógica, Balmain (2008) exemplifica a situação ao falar de "Godzilla" (1954), longa metragem de Ishiro Honda. As ansiedades expressadas sobre Godzilla dizem tanto respeito a questões internas sobre o Japão quanto às ameaças e questões externas referente aos Estados Unidos (Balmain, 2008, p.42).

A ocupação dos Estados Unidos no pós guerra força, direta ou indiretamente, valores ocidentais em esferas principalmente políticas. O Japão renuncia seu próprio exército e fica sob proteção estadunidense, mesmo após o fim do período de ocupação. Essa presença marcante também corrobora para o desenvolvimento de um audiovisual que foca no terror social em face a valores dicotômicos, como o tradicional e o moderno, o presente e o passado, o estrangeiro e o nacional, e assim por diante.

Dessa maneira, no decorrer dos anos subsequentes, se intensificando após a década de 90, o Japão passa por uma enorme disrupção em seus valores, tradições e cultura, que se agravam sobretudo pelo:

[...] materialismo, consumismo, colapso da bolha econômica, reestruturação econômica, influência do individualismo ocidental, um estressante, rígido e competitivo sistema educacional, [...] falta de socialização, falta de atividades ao ar livre, urbanização, isolamento espacial, [...] absorção solitária em meios eletrônicos, particularmente jogos eletrônicos e internet. (Taylor, 2006, apud Balmain, 2008, p. 168. Tradução nossa)

É nesse momento que o horror assume outra forma, a plataforma do medo passa a ser a tecnologia, que representa a modernidade e a entrada desses valores disruptivos. Em "Ringu" (1998) de Hideo Nakata, é pela televisão, através de uma fita cassete amaldiçoada que possibilita a aparição do fantasma. Em "Kairo" (2001) de Kiyoshi Kurosawa, o fantasma se manifesta pela internet, através dos computadores, gerando caos e suicídios, que por sinal é outra grande problemática no Japão, intensificada na modernidade.

Exemplos não faltam para ilustrar como, no *Techno-Horror*, o terror está diretamente ligado ao tecnológico e ambos se conectam às questões sociais. Outros países passam por conflitos similares na época, porém o Japão traz muitas particularidades na forma de comunicar essas contradições. Como, por exemplo, através do fantasma e suas representações desde o período Edo, a influência dos teatros e folclores, valores familiares, entre outros aspectos, que agora encontram nova formatação e irão compor a malha dos, chamados nesse artigo de, elementos culturais do medo.

4. "Ringu" versus "O Chamado"

Como trazido por Katarzyna Ancuta (2007), em seu artigo sobre "Ringu" e o caos, existe um conceito cultural no Japão chamado "Wa", que em uma tentativa de tradução direta seria algo como harmonia, um valor muito recorrente nessa cultura. Criando uma ponte entre esse conceito e a representação do choque de valores, os filmes desse período irão trabalhar com uma narrativa que trafega entre passado e presente, pontes que ligam o clássico ao moderno e se manifestam através da tecnologia.

Em "Ringu", acompanhamos a repórter de TV, Reiko Asakawa, que, ao mesmo tempo que produz uma matéria sobre a lenda urbana da fita VHS

amaldiçoada, também investiga a morte da sobrinha Tomoko, supostamente por conta da mesma fita. Reiko acaba encontrando a VHS no chalé onde sua sobrinha estivera e após assisti-la, percebe que agora tem apenas 7 dias de vida. Assim, ela parte, ao lado de seu ex-marido, Ryuji Takayama, em busca de respostas e da solução do problema.

É neste momento que começa um diálogo entre presente e passado, já que ao buscarem desvendar esse mistério, Reiko e Ryuji se aprofundam na história de Sadako Yamamura, a menina que aparece saindo de um poço no vídeo da fita VHS amaldiçoada. Eles descobrem que ela, assim como a mãe, possuíam habilidades sobrenaturais, Sadako sobretudo possuía um comportamento estranho e conseguia, inclusive, matar pessoas apenas por pensamento. Isso acaba culminando em sua morte, pelo próprio pai, que a golpeia na cabeça e a joga em um poço.

Diversos flashbacks são utilizados para criar essas pontes temporais, que não só conectam o presente e o passado, mas também o moderno às tradições da época. Essas pontes também justificam porque Sadako, se torna um espírito vingativo, *Onryō*, já que foi vítima de uma morte brutal e injusta.

Em "Ringu", a fita nos dá uma visão do passado e de certa forma cria um paralelo com a modernidade vivida por quem a assiste no presente. Na época da personagem, Sadako, não existia videocassete, então essas imagens são, de alguma forma, uma tradução psíquica de situações vividas por ela para uma plataforma de comunicação moderna (Ancuta, 2007). Como mencionado por Balmain, a fita carrega a representação da ansiedade contemporânea, é através dessa tecnologia que o passado reprimido visita o presente e toma vida, o abandono dos valores tradicionais traz à tona o passado, personificado em figuras de horror.



Imagem 2 - Filme “Ringu”, de Hideo Nakata, 1998

Fonte: Quadro extraído do filme “Ringu”, 1998

Aspectos latentes da nova vida urbana japonesa vêm à tona nos detalhes, é um jogo semiótico, nenhuma informação é dada de forma explícita, todo o significado vai sendo construído em camadas tênues, simbólicas e relativas. Esses elementos podem ser absorvidos de forma inconsciente por quem vive o Japão e suas questões, podem ser estudados por acadêmicos ou especulados por críticos, mas o objetivo aqui não é trazer um dicionário de significantes e significados de forma simplista, mas criar uma rede que evidencie os elementos culturais do medo no audiovisual japonês.

Ao fazer o contraponto entre o filme japonês e o remake norte-americado, é importante levar em conta que, historicamente, os Estados Unidos não passam pelos mesmos conflitos de valores que o Japão. Principalmente quando levado em conta que os norte-americanos não tiveram sua cultura e política desfiguradas por agentes externos e potências imperialistas. Pelo contrário, os Estados Unidos, na verdade, são os detentores do novo modelo de modernidade, democracia e cultura no pós-guerra. Com isso, é natural que os filmes de terror estadunidense não carreguem esse fardo paradoxal visto na sociedade japonesa. Os elementos americanos do medo e horror tem outras representações, estéticas e funções. A tecnologia não é um paradigma de valores culturais, mas motivo de exaltação e símbolo de sucesso da nação sobre outras.

No remake “The Ring”, Sadako passa a se chamar Samara, e é morta, desta vez, pela mãe adotiva, Anna, que passou a sofrer alucinações após a

adoção. A repórter se chama Rachel e também parte para investigar sobre a fita. Apesar de, à primeira vista, parecer apenas uma mudança de nomes, e poucas coisas no enredo, existem artifícios narrativos e estéticos que tentam alterar a percepção do espectador sobre o que é esse espírito. Como por exemplo, as cenas que revelam que Anna e Samara passaram por uma clínica psiquiatra, para tentar solucionar seus problemas através da patologização do mesmo, algo recorrente em filmes de terror do ocidente.

Há também cenas como a do cavalo se descontrolando na presença de Rachel, que podem marcar uma tentativa de assimilar a ideia de um espírito vingativo aos moldes ocidentais, que possui, no geral, uma visão mais cristã de espírito como uma possessão maligna.

Essa ideia de trazer o espírito para moldes cristãos ocidentais se faz ainda mais presente se levarmos em conta a continuação da franquia no ocidente, em seu terceiro filme, “Rings” (Gutiérrez, 2017), onde é aprofundado as origens da Samara. Nele descobre-se que ela é filha de Evelyn, uma mulher que foi mantida em cativeiro e estuprada por um padre, o que justificaria o comportamento sobrenatural da menina.

319



Imagem 3 - Filme “The Ring”, direção de Verbinski, 2002

Fonte: Quadro extraído do filme “The Ring”, 2002

Colocar essas diferenças em campo é interessante, pois revela toda a complexidade e problemática social embutidas no *Techno-Horror* japonês. Como trazido por Marisa Mourinha (2020), da Universidade de Lisboa, em seu artigo sobre “*Ringu*”:

[...] esse diálogo com o folclore e tradições cinematográficas sem dúvida contribuem para criar a atmosfera, mas o horror em *Ring* depende de mais do que não é visto, do que o apoio visual que ajudam a contar a histórias (o que é consideravelmente menor na versão americana): os personagens temem mais o que sabem do que o que veem, porque além do vídeo da fita amaldiçoada, eles não veem muito - nem o espectador. (Mourinha, 2020, p.228 - Tradução nossa)

Assim como os personagens, o espectador japonês carrega parte do medo através de um inconsciente/imaginário coletivo cultural que está em sintonia com aquelas informações em tela. Um “não-japonês” dificilmente irá experimentar *Ringu* ou outra obra de *Techno-Horror* como um nativo, por isso diversas informações são modificadas e se perdem durante a adaptação para uma versão americana. Os elementos culturais do medo precisam ser transpostos para fazerem sentido e causarem o efeito de horror no espectador ocidental.

5. “Alice in Borderland” e o os elementos culturais do medo na era hiperconectada

Após esse panorama acerca da história, cultura e algumas obras cinematográficas do Japão, concluiremos este artigo analisando como todos estes pilares influenciam outros tipos de produções audiovisuais atualmente, na era do *streaming*. Para isso será utilizado como exemplo a série “Alice in Borderland”.

“Alice In Borderland” é uma série japonesa original Netflix lançada em 2020 e dirigida por Shinsuke Satō. Ela foi adaptada do mangá⁷ homônimo escrito e ilustrado por Haro Aso e publicado periodicamente desde 2011. A trama gira em torno do protagonista Arisu, um jovem de 24 anos que, por não cumprir as expectativas da família, se sente deslocado da mesma. Além disso, ele é viciado em jogos de videogame e tem 2 amigos próximos, Chōta e Karube.

320

⁷ História em quadrinho japonesa.



Imagem 4 - Banner internacional da divulgação de "Alice in Borderland"

Fonte: Captura de tela do banner oficial de "Alice in Borderland", 2020 - Netflix

Logo no primeiro episódio os três meninos saem de suas rotinas para se encontrarem nas ruas movimentadas de Tóquio. Após ser questionado por Karube sobre viver uma vida normal, Arisu observa os pedestres em um momento reflexivo. Karube então carrega Arisu nos ombros e os três decidem brincar no famoso cruzamento de *Shibuya*, um símbolo cosmopolita da cidade, repleto de prédios altos e modernos, além de lojas internacionais e outdoors luminosos, sendo muitas vezes comparado à famosa *Times Square* em Nova York. Porém, após o sinal de pedestres fechar, os meninos continuam na rua e acabam causando um acidente de trânsito, eles correm para fugir da polícia e se escondem no banheiro de uma estação de metrô.

Ao saírem de lá, não havia mais ninguém nas ruas, e aos poucos percebem que estão em uma realidade paralela e distópica, onde precisam jogar jogos de sobrevivência, similares a jogos de videogame, em troca de dias a mais de vida nesse novo universo, o que na série é chamado de visto. Quando o visto acaba, a pessoa morre.

Essa realidade paralela é regida por uma entidade misteriosa, que se comunica com os participantes através de celulares e opera de uma maneira que fica no limiar entre tecnologia e sobrenatural. Para fugir dessa realidade, eles

precisam juntar cartas de baralho, que conseguem após serem bem-sucedidos nos jogos.

A série utiliza diversas analogias e artifícios narrativos para criar pontes entre esse mundo distópico ficcional e a realidade do espectador que assiste. Dessa forma, sem perder o tom de entretenimento, a série pode convidar o espectador a cruzar essas pontes e enxergar sua própria realidade social a partir de seus elementos audiovisuais. A tecnologia é o ponto chave nessas analogias porque dentre os elementos que compõem a narrativa, é a mais facilmente assimilável e fácil de transpor para a realidade do dia a dia. No início de todos os jogos na série, por exemplo, os celulares estão sempre presentes, e mesmo se tratando de um local distópico, os telefones são idênticos aos usados no mundo real, não são aparelhos futuristas. Todos os participantes precisam pegar um desses celulares e utilizá-los para receber as instruções e monitorar o tempo decorrido. Na vida real, os celulares também desempenham um papel semelhante, porém em "Alice in Borderland" ele é colocado em uma dinâmica de jogo de videogame, na qual não seguir essas instruções corretamente e conseqüentemente perder, custa, literalmente, a vida.

322

Dessa mesma maneira, a série utiliza elementos da vida urbana moderna, aparentemente banais e que passam despercebidos no cotidiano, e os dilata, hiper significando-os. Assim, fazendo uma analogia dentro de uma narrativa clássica e nomeando os elementos, a tecnologia assume o papel de vilã e, pelo menos até o fim da primeira temporada, não se sabe se é controlada por alguém ou se é uma entidade mística onipresente.

Até então, os aspectos abordados podem ser assimiláveis, direta ou indiretamente, por diversas pessoas de nacionalidades distintas, porém é possível observar elementos culturais japoneses na composição do medo e da crítica social presente na série.

É possível traçar um paralelo histórico, com a Era Meiji, que significou uma quebra de paradigmas na sociedade japonesa e um choque entre a tradição e a modernidade tecnológica industrial. Porém, conforme o tempo passa e dissolve esses lados extremos (clássico e moderno), o que acontece com as pessoas que não se encaixam nesse novo estilo de vida urbana?

Em matéria à BBC News Brasil, ao discorrer sobre imigração japonesa, o historiador Alfredo Laborde diz que o processo ocorria principalmente entre “pessoas que de alguma forma não puderam ser absorvidas pela modernização, [...] que não se integraram ou de alguma forma representavam uma espécie de ameaça ao regime [da Era Meiji]”. Assim, dialogando com a própria série, a Tóquio, exposta em “Alice In Borderland” como representante dessa problemática histórica, elimina de forma brutal, através da tecnologia, exatamente aqueles que de alguma maneira não compreendem, assimilam ou jogam corretamente os jogos.

Sobre este tópico, em uma crítica para a revista digital Salon, Melanie Mcfarland diz que “Alice in Borderland” gira em torno de um mistério que esconde uma crítica às divisões sociais possibilitadas pela tecnologia e expandidas como resultado de outras falhas sistêmicas. É possível pensar nessas “outras falhas sistêmicas” através dos próprios personagens. Arisu, por exemplo, é ilustrado através do famoso estereótipo do jovem japonês anti social, ligado a tecnologia, que gosta de videogames. Porém, diferentemente do esperado, ele não se encaixa no sistema educacional e trabalhista do Japão, já que desistiu da universidade e está desempregado.

Apesar de desviar do terror e horror propriamente dito e se estabelecer como um *Techno-Thriller*, a série utiliza diversos elementos e recursos já abordados neste artigo, como a universalidade dos temas e abordagem humanista mencionada por Yoshimoto na introdução.

Além disso, existe um ponto que não será aprofundado, mas muito pertinente de ser citado, que é o novo rumo transmidiático que a indústria audiovisual pop do leste asiático vem tomando nas últimas duas décadas. Da mesma forma que parece irônico “Ringu” falar sobre uma fita VHS amaldiçoada e ter sido comercializada e assistido por muitos em fitas VHS na época, a tecnologia oferece hoje diversos meios de falar de si mesma em diversas plataformas e mídias diferentes.

Como o próprio nome sugere, a transmidialidade possibilita consumir diversas narrativas de forma fragmentada e não linear em múltiplas mídias. Essa nova ótica sobre a tecnologia não se reflete apenas na forma como ela é representada

na literatura e cinema, mas também na própria linguagem e forma como os conteúdos audiovisuais são feitos.

Esse fator pode explicar, em partes, como as características culturais tradicionais se relacionam com o moderno e criam elementos culturais do medo.

6. Considerações finais

Apesar de toda a complexidade do assunto em questão, é possível trafegar nessa malha que agrega valores, cultura, questões sociais e históricas e notar como elas coexistem com a contemporaneidade do Japão. O caráter anti-dicotômico nos filmes, não estabelecem um certo ou errado, bem ou mal, na verdade podem revelar justamente o caos nacional e individual com esses valores conflitantes, aliado a uma possível tentativa de coexistência pacífica e harmônica. A internet e novas mídias proporcionam novas formas narrativas e maneiras metalinguísticas de representação de algo. Assim, é possível observar certa simbiose entre a cultura, o clássico, o histórico, o social e seus meios de comunicação.

Existe um termo japonês chamado “*mono-no-aware*” que em tradução literal significa “o pathos das coisas”. É um sentimento complexo, mas diz respeito a uma sensibilidade sobre os acontecimentos da vida, uma vivência melancólica, um estado de conformidade, observação e coexistência com o outro. Em partes, ele pode ser uma analogia para o sentimento que o *Techno-Horror* pretende representar ou até transmitir.

324

7. Referências bibliográficas

ALICE IN BORDERLAND [seriado]. Direção: Shinsuke Sato. Produção: Akira Morii. Japão: Netflix, 2020. Streaming

ANCUTA, Katarzyna. Ringu and the Vortex of Horror: Contemporary Japanese Horror and the Technology of Chaos. **Asian Journal of Literature, Culture and Society**, 2007

Anisfield, Nancy. Godzilla/Gojira: Evolution of the Nuclear Metaphor. **The Journal of Popular Culture**, 2004

BALMAIN, Colette. **Introduction to Japanese Horror Film**. Edimburgo, Edinburgh University Press Ltd, 2008.

DAVISON, Zack. **Yurei: The Japanese Ghost**. Seattle, Chin Music Press, 2015.

FORGET "The Stand" – "Alice in Borderland" is the wild dystopian ride we've been waiting for. [S. /], 24 dez. 2020. Disponível em: <https://www.salon.com/2020/12/24/alice-in-borderland-netflix-the-stand-battle-royale/>. Acesso em: 8 jan. 2022.

GODZILLA. Direção: Ishiro Honda. Produção de Tomoyuki Tanaka. Distribuído por Toho Company Ltd. Japão, 1954

HONG, Seok-Kyeong; JIN, Dal Yong (org.). **Transnational Convergence of East Asian Pop Culture**. Nova York: Routledge, 2021. ISBN 978-0-367-64898-5.

KAIRO. Direção: Kiyoshi Kurosawa. Distribuído por Toho Company Ltd. Japão, 2001

MASON, R.H.P., CAIGER, J.G. **A History of Japan**: Revised Edition. Australia, Tuttle Publishing, 1997.

MOURINHO, Marisa. Haunted Tapes, Killer copies - cinematic ghosts in Ringu and The Ring. **Journal of Communication and Languages**, Portugal, N°53, p. 220-236, 2020

JU-ON: The Curse. Direção: Takashi Shimizu. Produção: Takashige Ichise, et al. Japão: Toei Video Company, 2000.

BBC NEWS BRASIL. O que levou milhões de japoneses a migrarem para a América (e principalmente ao Brasil). [S. /], 21 nov. 2021. A partir dos 3 minutos e 50 segundos. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ULeOC7peOmA&t=240s&ab_channel=BBCNewsBrasil. Acesso em: 5 jan. 2022.

RINGS. Direção: F. Javier Guetierrez. Produção: Walter F. Parkes e Laurie MacDonald. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2019. DVD

RINGU. Direção: Hideo Nakata. Produção de Taka Ichise. Distribuído por Toho Company Ltd. Japão, 1998

SANTAELLA, Lucia. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1993

YOSHIMOTO, Mitsuhiro. **Kurosawa: Film Studies and Japanese Cinema**. Duke University Press, 2000

Recebido em 17/08/2022, aceito em 24/11/2022