



DANIELLY AMATTE LOPES

ENTRE EVAS E HUMANOS

UMA ABORDAGEM DA RELAÇÃO HOMEM - MÁQUINA ATRAVÉS DA ANIMAÇÃO
JAPONESA NEON GÊNESIS ÉVANGELLION

MESTRADO EM CULTURA VISUAL
FACULDADE DE ARTES VISUAIS - UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
2006

DANIELLY AMATTE LOPES

ENTRE EVAs E HUMANOS:

**UMA ABORDAGEM DA RELAÇÃO HOMEM – MÁQUINA ATRAVÉS DA
ANIMAÇÃO JAPONESA NÉON GENESIS EVANGELION**

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Faculdade de Artes Visuais da Universidade de Goiás, como exigência parcial para obtenção do título de MESTRE em Cultura Visual, sob orientação do Professora, Doutora – Rosana Horio Monteiro.

Goiânia

2006

DANIELLY AMATTE LOPES

ENTRE EVAs E HUMANOS:

UMA ABORDAGEM DA RELAÇÃO HOMEM – MÁQUINA ATRAVÉS DA
ANIMAÇÃO JAPONESA NÉON GENESIS EVANGELION

Dissertação defendida no Curso de Mestrado em Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, para a obtenção do grau de Mestre, aprovada em 05 de junho de 2006, pela Banca Examinadora constituída pelos seguintes professores:

Profª. Dra. Rosana Horio Monteiro

Faculdade de Artes Visuais – UFG

Presidente da Banca

Profª Dra Sonia Maria Bibe Luyten

Pós Graduação em Comunicação - Universidade Católica de Santos

Prof. Dr. Luis Edegar Oliveira Costa

Faculdade de Artes Visuais – UFG

Suplentes:

Selma Regina Nunes Oliveira

FAC/DAP (departamento de audiovisuais e publicidade) – UnB

Alice Fátima Martins

Faculdade de Artes Visuais – UFG

A meus pais, por todo amor e incentivo.

AGRADECIMENTOS

A todos aqueles que se sentirem merecedores, o meu muito obrigado.

- RESUMO -

Em um breve exame sobre as produções contemporâneas a cerca dos mais diversos assuntos, notadamente identificamos a dimensão do papel da imagem nesse final de século XX. Identificada por diversos estudiosos como uma sociedade que construiu boa parte de seu universo simbólico através das informações fornecidas pelos meios de cultura de massa, sobretudo aqueles que lhe apresentam visualidades como dado, a sociedade ocidental contemporânea passa por um processo onde a imagem ganha uma importância cabal na sua maneira de interpretar e organizar conceitos e dogmas. Paralelamente a essa supervalorização da imagem identificamos neste período um grande número de novas descobertas tecnológicas e científicas. Esse desenvolvimento técnico-científico dos últimos 50 anos do século XX possui uma amplitude tal que modificou e reorganizou uma série de conceitos e relações. Tal desenvolvimento não modificou apenas os aparatos tecnológicos a nossa volta, modificou também a relação que o homem estabelecia com esses aparatos. Esse estreitamento da relação homem-máquina aparece retratado pelas mais diversas linguagens, nos dando uma idéia de como este homem interpreta esse novo tipo de relação e as questões suscitadas por ela. Praticamente todas as linguagens se redem a representação e à discussão desse caminho entre homem e máquina abordando possibilidades de hibridação, o surgimento de criaturas transbiológicas (meio natural, meio artificial), a perda do domínio humano sobre a máquina e a maneira como a absorção desses novos modos de pensar o humano podem influenciar essa relação homem-máquina. Sendo assim, esse estudo se propõe a, através de uma produção áudio-visual, problematizar e identificar essas discussões e questões surgidas nessa época onde a relação entre humano e tecnológico tomou uma nova dimensão. Fazendo uso de uma produção pertencente a um dos maiores fenômenos da cultura pop mundial, o animé, buscamos em *Néon Genesis Evangelion*, elementos que pudessem subsidiar imagetivamente essas discussões. Trata-se de uma série televisiva produzida no Japão nos anos 1990, que traz em seus 26 episódios a representação de uma aproximação mais intensa entre o maquínico e o humano. Temos em 02 tipos de personagens, EVAs e pilotos, a materialização dos dois pólos da relação que iremos analisar. De um lado os Evas, representando a máquina, o elemento capaz de estender e ampliar o homem ligado a essa máquina. Do outro lado o piloto de cada EVA, representando a figura do humano em um futuro onde a tecnologia media e interage com sua cognição, um humano que se vê obrigado a reformular suas concepções de sujeito, identidade e alteridade. O objeto de estudo nos fornece, simultaneamente as batalhas, uma rede de mistérios e intrigas se desenrola colocando em questão aspectos sensíveis e relacionados à subjetividade das personagens. É uma rede complexa que vai sendo desdobrada tendo como pano de fundo mais uma tentativa de fazer com que o humano prevaleça. Colocando em cheque outras questões como a alteridade, a possibilidade de hibridação entre homem e máquina, uma nova concepção de humano e as possíveis conseqüências dessa hibridação.

– ABSTRACT –

In a brief examination of contemporary productions about the most diverse subjects, we identified the role of the image at the end of 20th century. Identified by many studios as a society that constructed great part of its symbolic universe through the information supplied by the means of mass culture, specially those that present visual as data, the contemporary occidental society passes through a process which the image has an accurate importance in the way to interpret and to organize concepts and dogmas. Parallely to this supervalorization of the image we identify in this period a great number of new technological and scientific discoveries. This technological and scientific development in the last 50 years of the 20th century has such a dimension that modified and reorganized a lot of conceptions and relations. This development did not modify only the technological apparatuses around us, but also the relation that man established with them. This narrowing of the man-machine relation is portrayed by many different languages, giving an idea about how this man interprets this new type of relation and the questions rised by it. Practically all the languages admit the representation and the discussion about man and machine mentioning the possibility of hybridization, the sprouting of trans-biological creatures (natural environment, artificial environment), the loss of the human domain on the machine and the way the absorption of these new ways to think the human being can influence this man-machine relation. Considering this, this study aims at, through an audio-visual production, setting the problem and identifying these discussions and questions that appeared at a time when the relation between technology and human being got a new dimension Using the production of one of the greatest phenomenon of the popular culture in the world, the aminé, we based on Néon Genesis Evangelion to get elements that could give visually support to this discussion. It is about a TV serial produced in Japan in the 1990, that has in its 26 episodes the representation of an intense approaching between the machine and the human being. There two types of characters, EVA's and pilots, we will analyse the materialization of the two sides of the relation. From one side the EVAs, representing the machines, the element capable to extend on the man to this machine. On the other side, the pilot of each EVA, representing the human being in a future where the technology interacts with its cognition, a human being that has to reformulate his subject conceptions, identity and alterity. The object of the study provides us, simultaneously the battles, a net of mysteries and intrigues happen rising sensible questions and aspects related to the characters' subjectivity.. It is a complex net that is being unfolded having as a setting another attempt to make the human being prevails. Rising other questions such as the alterity, the possibility of hybridization between man and machine, a new conception of human being and the possible consequences of this hybridization.

– Sumário –

| | |
|--|-----------|
| RESUMO - | 05 |
| ABSTRACT - | 06 |
| INTRODUÇÃO - | 09 |
| | |
| Capítulo 01 - O Animè como Universo de Análise –..... | 14 |
| 1.1. A linguagem: animação..... | 15 |
| 1.2. O Surgimento do Gênero e a Estética do Animé..... | 16 |
| 1.3. Características marcantes do gênero <i>animè</i> | 20 |
| 1.4. Apocalípticos, mecha: sub-divisões dentro do gênero | 26 |
| 1.4.1. Mecha: robôs gigantes..... | 26 |
| 1.4.2. A fascinação pelo apocalipse | 29 |
| 1.5. O papel da ficção científica no animé | 31 |
| 1.6. Do macro-cosmos ao micro-cosmos | 32 |
| | |
| Capítulo 02 - Néon Gênesis Evangelion: Um apocalipse em meio a ciborgues e anjos..... | 34 |
| 2.1. NGE: estrutura e referenciais da obra..... | 38 |
| 2.1.1. Relações representadas..... | 42 |
| 2.1.2. A Ciência e Tecnologia representadas em NGE | 44 |
| | |
| Capítulo 03 – Entendendo EVAs como ciborgues..... | 54 |
| 3.1. A figura do Ciborgue..... | 55 |

| | |
|--|------------|
| 3.2. Em torno do conceito de ciborgue..... | 57 |
| 3.3. Os EVAs enquanto Ciborgues..... | 62 |
| 3.3.1 Caso 01: EVA – ciborgue protético | 63 |
| 3.3.2 Caso 02: EVA – prótese do piloto..... | 67 |
| 3.4. Questões de identidade contidas em NGE: Um Novo Modo de Pensar o Humano | 71 |
| 3.4.1. Piloto e EVA: o eu e o outro | 75 |
| 3.4.1.1 O “eu”..... | 78 |
| 3.4.1.2. Os papéis de Shinji Ikari | 79 |
| | |
| CAPÍTULO 04 - Entre EVAs e Humanos: algumas considerações | 82 |
| | |
| REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 87 |
| APÊNDICE A - Conhecendo NGE | 92 |
| APÊNDICE B - Guia de Episódios | 112 |

– INTRODUÇÃO –

A cultura visual, enquanto campo de estudos, tem voltado sua atenção para valores e identidades construídos e comunicados pela cultura por mediação visual. Convergindo várias abordagens, interesses e disciplinas em torno da visualidade e abarcando contribuições de diversos campos, a cultura visual permite, enquanto campo de estudos, que pesquisadores voltem sua atenção pra objetos vindos de diversos meios e linguagens.

Partimos de um objeto que é, em essência, representante direto de um dos fenômenos de massa mais relevantes do final do século XX. Estamos falando do mundo dos animês¹ que, juntamente com as publicações em quadrinhos (os mangás) tornaram-se um rápido veículo de divulgação da cultura japonesa. Alcançando, sobretudo a partir dos anos 1980, uma enorme popularidade no Ocidente, os animês tornaram comuns expressões e costumes japoneses, popularizando um estilo visual muito particular.

Colocando o restante do mundo em contato com a cultura pop japonesa, os animês e mangás trouxeram para as TVs ocidentais uma nova forma de representar que não se restringe tão somente aos aspectos estéticos. São estruturas diferenciadas de tratamento de roteiro, o qual reserva à imagem visual um papel de destaque, chegando, por vezes, se sobrepor em importância ao texto verbal. Refletindo uma tradição cultural intensamente visual, o animê atraiu um público bastante diversificado e conseguiu retirar o status de “infantil” da linguagem da animação, constituindo-se em uma fonte de representação capaz de mesclar tradição e inovação com uma destreza impressionante.

Cruzando nosso foco investigativo com nossa porção espectadora, escolhemos o objeto tendo em vista o interesse que ela já despertara devido ao tratamento que dispensa a alguns temas como, por exemplo, o cruzamento de elementos da ficção científica com elementos vindos de culturas reais e tradicionais. Tomamos então como objeto de estudo “Neon Genesis Evangelion” (em japonês, Shin Seiki Ibangerion). Trata-se de uma série televisiva, composta por 26 episódios, que mais tarde foi complementada por um longa

¹ Nome dado as animações produzidas no Japão. Optamos por grafar a palavra como na língua francesa (animè) onde a pronúncia seria fechada (a – ni – mê). No Brasil é muito comum ouvirmos também uma pronúncia que considera a palavra paroxítona (a – ní – me).

metragem (The End of Evangelion)². A série nos conta a história de um mundo reconstruído após o impacto de um grande meteoro contra a Antártica e em batalha pela manutenção da raça humana tal qual a conhecemos.

Caracterizando-se como uma história de ficção científica que envolve criaturas biocibernéticas (os EVAs) controladas por pilotos humanos (as Crianças escolhidas³), seres míticos (os Anjos) enviados a fim de retirar a humanidade da estagnação evolutiva em que se encontra e o que restou da raça humana, Neon Genesis Evangelion apresenta uma possibilidade de entendimento dos reflexos dessa aproximação entre o “humano” e o “não-humano”. A história retrata um futuro próximo (2015)⁴ onde a ciência e a tecnologia possibilitam, entre outras coisas, uma aproximação entre humanos e EVAS. Naturalmente esta aproximação causa uma reorganização de conceitos, uma adaptação de sentidos e dogmas para que esta nova situação seja aceita.

Diante de NGE⁵ nos deparamos com elementos que nos ajudam a relacionar as representações contidas no objeto de estudo e questões decorrentes de uma nova forma que o homem encontrou para se relacionar com a tecnologia desenvolvida nos últimos 50 anos do século XX. A proposta de nosso trabalho foi justamente a de examinar essa nova simbiose, estabelecida entre humano e maquínico, pelo viés da representação visual, capturando, através de elementos visuais e textuais disponíveis em uma obra pertencente a essa época, uma possibilidade de entendimento do papel desempenhado pelo homem diante de um crescente desenvolvimento tecnocientífico que o faz reorganizar suas crenças e sua inteligência acerca de vários assuntos.

A obra enquanto elemento pertencente à cultura pop japonesa, não se furta o direito de seguir moldes comuns às produções que, como ela, se dirigem às massas. Não encontraremos em NGE nenhum tratamento revolucionário ou mesmo a adoção de conceitos hermeticamente fechados sobre o que quer que seja. O que vemos são apontamentos para

² Em nosso trabalho de análise utilizaremos apenas a série tendo em vista que o filme cumpre o papel de apresentar uma nova versão para o final da série exibido na televisão.

³ Embora estes personagens sejam adolescentes de 14 anos recebem os nomes de “primeira criança”, “segunda criança” e assim por diante.

⁴ Sua exibição se deu entre 1995 e 1996.

⁵ Aqui adotamos as iniciais da animação que se configura em nosso objeto de estudo. Sendo NGE: Neon Genesis Evangelion e também a maneira como vamos nos referir a série daqui por diante.

questões e encaminhamentos para discussões sobre assuntos comuns a seu espectador. De acordo com Kellner (2001: p. 09), “a cultura da mídia almeja grande audiência; por isso, deve ser eco de assuntos e preocupações atuais, sendo extremamente tópica e apresentando dados hieroglíficos da vida social contemporânea”. Nessa linha, NGE se porta como um instigador, provocando o espectador a pensar sobre as temáticas que ele apresenta. Temos, representados ao longo da série, discussões bastante recorrentes na contemporaneidade como, por exemplo, a relação que constituirá o foco de nossa análise.

Tendo em vista o que a obra traz em seus episódios, buscamos construir uma relação entre a simbiose EVA – piloto e a simbiose construída entre o homem do final do século XX e os aparatos tecnológicos que o rodeiam. A relevância dessa análise está justamente nas modificações, comportamentais e conceituais, provocadas pelo desenvolvimento tecnocientífico ocorrido nos últimos 50 anos do século XX.

Identificamos nesse período um desenvolvimento nas mais diversas áreas (comunicações, medicina, transporte etc.). A intensidade e a velocidade da assimilação dessas “novidades tecnológicas” no nosso cotidiano geraram uma instabilidade na sociedade que presenciou este crescimento. Conceitos antes sólidos para nós, como tempo, espaço, subjetividade, identidade, se modificaram e a maneira como percebemos essas modificações também mudou. Parte destas alterações conceituais e perceptivas estão ligadas aos novos aparatos tecnológicos com os quais convivemos diariamente. Estes aparatos ampliam os predicados humanos e nos obrigam a reorganizar nossa relação com o tempo e o espaço.

O real e o virtual agora se mesclam. As barreiras entre aquilo que tomávamos como real, coisas passíveis de toque ou de comprovação sensorial, e aquilo que considerávamos parte de um mundo “imaginário” se dissolvem a cada dia com mais rapidez. Somos agora como personagens que antes só povoavam a ficção científica. Podemos estar em lugares distantes sem sairmos de casa, podemos assumir papéis e agir como se possuíssemos predicativos além daqueles fornecidos pela nossa materialidade, tudo isso graças à assimilação, em nosso dia-a-dia, de descobertas tecnocientíficas deste final de século se século XX.

Muitas noções que antes dependiam exclusivamente do fator perceptivo e da cognição humana passam hoje pela mediação de máquinas, aparelhos, transplantes, implantes. Não nos vemos mais despidos de toda a tecnologia que nos cerca e definir certas noções, como subjetividade, identidade e corpo, por exemplo, implica em delimitar melhor essa simbiose humano-maquínico. E é justamente nessa simbiose que reside o foco principal de

nosso trabalho. Nos propomos a examinar as representações surgidas em torno dessa nova relação estabelecida entre o humano e o maquínico e, conseqüentemente, analisar qual a idéia de “ciência” e “tecnologia” essas representações adotam.

Como o humano que presencia essa aproximação entre natural e artificial interpreta essa aproximação e a re-apresenta? Como as configurações socioculturais que cercam este humano o influenciam na construção dessa representação? O que essa representação nos traz como entendimento dessa relação? Qual o entendimento de “hibridação” é apresentado nessas produções que tratam de uma aproximação entre o humano e o artificial? Essas representações apresentam possíveis conseqüências dessa relação homem-máquina? É possível identificar em produções que retratam essa simbiose um juízo de valor para o uso da tecnologia? Buscando respostas para estes questionamentos mergulhamos no mundo de NGE, uma produção que traz elementos capazes de subsidiar um exame da relação homem-máquina apresentada por ela e relacionar essa representação com as discussões que vêm sendo produzidas contemporaneamente sobre o tema.

Estruturado em três capítulos, o presente trabalho traz em suas primeiras páginas uma contextualização do objeto. Apresentamos uma breve introdução à linguagem da animação e uma descrição do caminho percorrido por ela até chegar ao Japão, e também uma breve análise de como o processo de reconstrução no pós 2ª Guerra Mundial influenciou os rumos da animação japonesa. É neste capítulo também que apresentaremos as características gerais do gênero animè e algumas especificidades de subclasses examinadas por pesquisadores como Luyten (2004 e 2005), Matthews (2003), Napier (*apud* Goldeberg: 2005), Pacheco (1999) e outros. Apresentamos ainda neste capítulo uma lembrança dos recursos usados por NGE que claramente tem suas origens nas produções conhecidas como ficção científica, nos encaminhando para uma descrição de nosso objeto.

O segundo capítulo apresenta de forma mais detalhada o nosso objeto de estudo, descrevendo sua estrutura narrativa, determinadas relações presentes na trama e apontando algumas temáticas tratadas em NGE, dando ênfase ao entendimento de ciência e tecnologia apresentado pelo animè e nos encaminhando para a tarefa da análise. A fim de complementar a descrição feita neste capítulo, apresentamos dois apêndices no final do trabalho. O primeiro, intitulado “Conhecendo NGE”, funciona como um bloco de notas dividido em tópicos que apresentam termos, personagens, equipamentos e informações gerais referentes ao animé. O segundo apêndice, “Guia de Episódios”, traz um mapeamento da série episódio a episódio, contando com um resumo e a seleção de cenas relevantes para cada capítulo da série. Ainda

no final do capítulo 02 apontamos o tema que funcionará como ponto de partida da nossa análise: a figura do ciborgue.

Examinando no terceiro capítulo a hibridação orgânico e inorgânico retratada na série, apresentamos a possibilidade de reconhecer na relação EVA-piloto uma ciborguicidade que nos leva a apresentar algumas abordagens desenvolvidas em torno desse tema. Resgatando a visão de ciborgue dominante em termos de senso comum e as definições propostas por pesquisadores como Gray, Figueria-Sarriera & Mentor (1996), Haraway (1975, 1991, 2000), Hayles (1996), Lemos (2002) e outros, buscamos no capítulo 03 dividir a análise em momentos distintos.

Numa primeira fase de análise examinaremos a hibridação ocorrida entre o EVA e os aparatos maquínicos inseridos nessa criatura, apontando a possibilidade de entender o EVA como um ciborgue. O segundo momento corresponde justamente ao exame da relação de hibridação ocorrida entre EVA e piloto, entendendo o EVA como uma prótese capaz de ampliar as habilidades deste humano (o piloto). Este exame da relação EVA-piloto nos encaminha para o terceiro momento de análise onde apresentamos especulações de como uma ligação tão próxima pode influenciar na concepção de sujeito destes pilotos e como são representadas na série questões de identidade e de alteridade. Confrontando as representações de NGE com a discussão proposta por autores como Hall (2005), Morin (1996), França (2002), Sibila (2002), entre outros, analisamos como a questão da identidade e da alteridade aparece em NGE. E, finalmente, no capítulo 4, apresentamos algumas conclusões alcançadas após percorrer este caminho investigativo.

Capítulo 01 - O Animê como Universo de Análise –

Mechas, dragon balls, rentai, doraemon. Não é raro hoje sermos bombardeados por palavras e expressões de origem japonesa quando nos sentamos diante da TV, ou numa sala de cinema, ou ao passar por uma banca de revistas. A cultura pop do terceiro milênio encontra no Japão um ícone de grande força e importância.

Assim como na Nova York da década de 1960, onde artistas da pop art se apropriavam de elementos de uma cultura massificada para criar representações e produzir leituras e interpretações artísticas, nesse Japão do final do século XX encontramos uma associação entre indústria e um modo de representações que adquiriu forma e características capazes de transformá-lo em um gênero dentro de algumas linguagens como, por exemplo, o gênero mangá dentro do mundo das revistas em quadrinhos.

Temos no Japão formas de expressão que fazem uso de tudo aquilo que a indústria cultural⁶ pode lhes oferecer, sem abrir mão de influências culturais mais antigas e nem de uma configuração que seja capaz de conferir-lhes identidade. Donos de produções que possuem como característica narrativas “majoritariamente visuais”, onde o texto e a fala são meros acessórios, eles vêm servindo de inspiração para artistas (desenhistas e cineastas, sobretudo) de todo o mundo. Com “enredos non sense, dramaticidade hiperbólica e decupagem detalhista – que fragmenta ao máximo o efeito narrativo de sutis transformações na expressão dos personagens ou no cenário” (PARENTE, 2004, p. 146), o mundo dos animés e mangás vem invadindo telas de todo o Ocidente.

Diante dessa invasão, faz-se necessário apresentarmos aqui uma breve contextualização desse mundo e de nosso objeto de estudo que é parte constitutiva desse universo. Traremos neste capítulo um panorama sobre a animação e sua chegada ao Japão, mostrando, assim, elementos e fatos que contribuíram para a formação do gênero animé⁷, termo que apareceu por volta da década de 1970 para designar as animações produzidas no Japão..

⁶ Nos apropriamos aqui de um termo atribuído a Adorno e Horkheimer que designaria tudo que é produzido pelo sistema industrializado de produção cultural. Escolhida para substituir o termo cultura de massa, podemos entender como **indústria cultural** aquilo que é elaborado de forma a influenciar, aumentar o consumo, transformar hábitos, educar, informar, pretendendo-se, ainda, em alguns casos, ser capaz de atingir a sociedade como um todo, de forma massificada e sem aprofundamento.

⁷ Animé: escrito e pronunciado como no francês (animê).

Posto que o gênero e a estética encontrados na animação japonesa lhe atribuem características específicas, traremos, então, um mapeamento das principais particularidades desse estilo e a contribuição de alguns autores em relação ao gênero. Em seguida apresentaremos NGE⁸, nosso objeto de estudo, situando-o dentro do mundo dos animés.

1.1. A linguagem: animação.

Derivada do verbo latino *animare* (dar vida) a palavra animação passou, a partir das primeiras décadas do século XX, a ser usada para designar a ilusão de movimento criada pela exposição, rápida e sucessiva, de imagens seqüenciais. Usada em um primeiro momento como parte da recém-nascida arte cinematográfica, a animação se desenvolveu e se firmou como uma nova linguagem.

Assim como as mais reverenciadas obras de arte, a animação se configura numa linguagem capaz de, através do domínio dos elementos da sintaxe visual, manifestar impulsos e valores significantes, tornando-se assim uma portadora de formas simbólicas. Ela reúne uma liberdade para o desenvolvimento de representações a uma necessidade de desenvolvimento de aparatos tecnológicos capazes de garantir sua exibição.

A partir do momento em que a animação se consolidou como uma linguagem dirigida às massas, seu desenvolvimento se deu sob as influências dos anseios de seus espectadores. A cada época, à medida que os modelos iam se saturando, a animação se reestruturava buscando se adaptar a estas novas necessidades impostas pelo público.

E, entre tantas adaptações, a animação viajou pelo mundo chegando ao Japão, país símbolo da tradição e famoso por preservar uma cultura milenar. E nessa cultura, onde as religiões mais populares, budismo e xintoísmo, mesclam mitologia e realidade e tratam a relação homem-natureza de forma mágica e muito mais próxima que para nós do Ocidente, tal linguagem encontrou um solo fértil para crescer. Por ser uma forma de expressão que permite tornar o imaginado visível, para a cultura japonesa, visual até mesmo em sua escrita, a animação era perfeita para mesclar a tradição e o novo.

⁸ Aqui adotamos as iniciais da animação que se configura em nosso objeto de estudo. Sendo NGE: Néon Génésis Evangelion. A Abreviação será usada para se referir ao objeto daqui por diante.

Associando, durante a reconstrução no pós 2ª Guerra Mundial, um desenvolvimento econômico e tecnocientífico a uma reformulação cultural, o Japão descobriu uma nova forma de produzir animação. Misturando tradições nacionais como os mangás⁹ ao *American way of life* (herdado juntamente com a ajuda econômica oferecida pelos Estados Unidos), o Japão pós 2ª Guerra começava a dar forma ao que viria a se transformar em um fenômeno dentro da indústria cultural: o *animé*.

1.2. O Surgimento do Gênero e a Estética do Animé

Embora o sucesso das animés na América só date da década de 1970, a história da animação japonesa é muito mais antiga e movimentada. Segundo Fred Patten (1996), o primeiro filme de animação produzido no Japão é de 1917 e tinha a duração de 5 minutos, assim como outros dois filmes produzidos na mesma época.

A década de 1920 contava com algumas produções inspiradas nos pioneiros animadores europeus e seus personagens, sem, é claro, deixar de fora a tradicional dramaticidade das artes orientais. A “notável era do silêncio”, onde o uso do som ainda não era uma possibilidade dentro do cinema de animação, foi marcada por nomes como Oten Shimokawa, Junichi Kachi, Seitaro Kitayama e Nabotu Otieji (mestre das silhuetas em papel), todos trabalhando em pequenos estúdios caseiros e sendo financiados por companhias de teatro japonês.

As décadas de 1930 e 1940 foram marcadas pelo estilo *Western* com pitadas de humor, reflexo de uma gradual influência do militarismo japonês dos anos que precederam a 2ª Guerra. O período correspondente à participação do governo japonês na 2ª Guerra Mundial contou com uma rigorosa censura que atingiu as produções de animação. A necessidade de aprovação por parte dos censores do governo japonês gerou uma corrente de propaganda via *cartoons*¹⁰.

O retorno à animação produzida individualmente só foi possível depois do fim da 2ª Guerra Mundial, graças ao recorrente amparo dos Estados Unidos para a reconstrução do

⁹ Mangá: termo japonês usado para determinar as histórias em quadrinhos. Esse termo foi definido por volta de 1814 pelo artista Katsuhika Hokusai que uniu dois ideogramas: “*man*” (irrisório) e “*ga*” (imagem), pois, graças ao baixo custo, as produções alcançavam um grande público.

¹⁰ *Cartoon* é a denominação usada para todo material produzido em forma de desenho, animado ou não.

Japão. Começa a se notar nas animações dessa época a forte influência dos *comics*¹¹ vindos dos Estados Unidos. Nesse mesmo período os amadores estúdios japoneses tinham que competir com os *cartoons* muito bem acabados dos estúdios americanos.

Era esse só mais um reflexo da chamada “ocupação” pós-guerra. Com o fim da 2ª Guerra e a derrota do Japão, culminada pela explosão da bomba atômica nas cidades de Hiroshima e Nagasaki, os Estados Unidos se “dispuseram” a subsidiar a reconstrução do Japão. Começava assim uma convivência diária entre japoneses e a “benevolência” ocidental. Costumes, tecnologias, preceitos éticos, morais e comportamentais japoneses, passaram a conviver com o “jeito americano” de ver as coisas.

Tal ocupação ganhou proporções importantes, pois, como apresenta Benedict (1972) em seu livro¹² *O Crisântemo e a Espada – padrões da Cultura Japonesa*, o povo japonês lida com idéias como *gratidão, obrigações*, de forma muito diferente do povo ocidental. Portanto, durante essa ocupação que objetivava a re-construção de um país destruído pela guerra, os japoneses enquanto nação adquiriram um *on*¹³ para com os americanos.

Ainda segundo Benedict, esse sistema de obrigações, representado pelos vários *ons* devidos pelo japonês à sua família, ao Estado, ao nome etc, é o que rege suas relações. A cultura japonesa tem muito arraigadas em sua conduta as noções de hierarquia e de honra. De acordo com Benedict, “no Japão, o objetivo constante é a honra” (1972, p. 146). E, para os japoneses, o respeito à obrigação, adquiridos diante da ajuda recebida para a reconstrução, se torna motivo para as amabilidades e suscetibilidades para com os “ocupadores”.

Outro ponto relacionado à cultura japonesa que convém citar para que entendamos melhor essa assimilação aparentemente tão passiva do *American way of life* é, justamente, a capacidade de *mudar de direção* sem que isso se torne um problema. Enquanto para os ocidentais o caráter é unilateral e imutável, para os japoneses “depois de dar tudo de si e falhar na linha de conduta assumida, envereda-se naturalmente por uma outra” (BENEDICT, 1972, p.42). É aceitável a mudança de direção, de conduta, pois, para eles, tudo tem uma

¹¹ Nome dado às histórias em quadrinhos vindas dos Estados Unidos.

¹² A autora nos apresenta nessa obra um mapeamento da cultura japonesa feito através da coleta de depoimentos de japoneses que viviam fora do Japão e através da análise de registros feitos no período de re-construção pós 2ª Guerra. Livro escrito na década de 1970.

¹³ On: palavra japonesa para identificar “obrigação para com...”

“devida posição”¹⁴ estabelecida por uma hierarquia. Seguir essa hierarquia e as mudanças de conduta que uma possível reestruturação dessa hierarquia possa acarretar é, para os japoneses, tão natural quanto respirar.

Logo, aceitar essa influência vinda do exterior não lhes parecia humilhante ou irritante. Outra característica inerente à cultura japonesa que Benedict aponta é justamente a *passividade* e a *lassitude* comuns a esse povo. Ao descrever a maneira como o povo japonês reagiu à ocupação, Benedict escreve:

...parece-nos inacreditável que venha acompanhado de tal cordialidade para com o conquistador. Quase imediatamente tornou-se claro que o povo japonês aceitava a derrota e todas as suas conseqüências com extrema boa vontade. Os americanos foram recebidos com mesuras e sorrisos, com acenos e brados de saudação. Aquele povo não estava triste nem indignado. (...) Estão reagindo conforme a índole. A oscilação de ânimo a eles condizente vai do esforço intenso a uma lassitude que é puro ganhar tempo. No presente momento os japoneses antes de mais nada tencionam defender a boa reputação na derrota e acham que lhes é possível fazê-lo sendo amistosos. Como conseqüência, para muitos a maneira mais segura de consegui-lo é sendo dependente (BENEDICT, 1972, p.145)¹⁵

Graças à segurança oferecida por essa dependência passiva, o povo japonês durante um certo tempo se conteve em apenas observar e aprender com o conquistador. Funcionando como esponjas que absorvem tudo que lhes é permitido, o povo japonês assimilou a maneira de produzir americana e aos poucos foi se tornando auto-suficiente, agregando aquilo que lhes foi passado a elementos já existentes em sua cultura.

Na animação não foi diferente. Durante anos o Japão consumiu o que foi produzido nos Estados Unidos e aos poucos foi desenvolvendo um estilo japonês de animar. No período pós-guerra, os estúdios japoneses aprenderam muito ao observar o estilo de produção criado na América. Enveredando por essa indústria crescente, embalada por nomes como Warner Bros e Walt Disney, os estúdios começaram a se organizar no Japão. O

¹⁴ “Devida posição” – Ruth Benedict usa essa expressão para designar a maneira como os japoneses vêem questões relacionadas à hierarquia. Ela afirma que, dentro da cultura japonesa, cada um reconhece sua *devida posição* dentro de uma hierarquia maior. Segundo Benedict, dentro da cultura japonesa a desigualdade não é um problema que tem que ser resolvido. Pessoas em posições *superiores* a sua ou *diferentes* da sua são aceitas naturalmente.

¹⁵ Grifos meus.

primeiro deles a atingir real sucesso foi a Toei Animation Co., fundado em 1956. Era a entrada do Japão no mundo da animação profissional.

Toei foi o primeiro de poucos estúdios que se destacou seguindo a fórmula da Disney muito discretamente. Baseando suas criações em histórias populares do Oriente e da Europa, apresentava heróis que viviam na companhia de encantadores animaizinhos. Distribuídos nos Estados Unidos cerca de seis meses depois de estrearem no Japão, os animés não fizeram muito sucesso, o que fez com que a animação japonesa desaparecesse das TVs e cinemas americanos por 20 anos (exceto dos canais de TVs a cabo nas tardes de filmes infantis).

Segundo historiadores da animação japonesa, houve apenas uma exceção a essa não aceitação ocidental dos animés: *Alakazan, the Great*, de 1960. Criado por Osamu Tezuka a partir de um mangá também desenvolvido por ele, *Alakazan* conta a lenda de um velho macaco chinês. Essa animação foi responsável pela abertura de portas para o estilo visual criado por Tezuka. Osamu Tezuka é tido como o grande criador do gênero. Conhecido como pai do estilo “mangá”, o médico e artista é autor de animés popularíssimos como a série *Princess Knight* (1967) e um dos primeiros sucessos que envolviam figuras ligadas à tecnologia, o *Astro Boy*. Para muitos, Tezuka é o inventor da moderna indústria japonesa de mangás já que se atribui a ele o uso de olhos grandes e angulações diferenciadas em animações. As características mais marcantes deste estilo serão detalhadas mais adiante.

Tezuka conseguiu imprimir as características que hoje conhecemos como próprias dos animés. Seu contato com a Hanna-Barbera Television, no fim dos anos 1950, fez com que ele notasse o potencial mercado para animação oferecido pela TV. Os estúdios Hanna-Barbera¹⁶, pais de desenhos que animaram as manhãs infantis de toda a América e de boa parte dos países do Ocidente até a década de 1980, apostaram na fórmula de desenhos curtos e com personagens fixos para alcançar sucesso e diminuir os custos de produção.¹⁷

Aprendendo novamente com o Ocidente, Tezuka percebeu que uma saída viável estava justamente na TV. Isso o levou a organizar o primeiro estúdio japonês de animação para a televisão, o Mushi Productions, por volta de 1961. O sucesso foi tanto que três anos depois a Toei Animation se viu obrigada a abrir uma divisão de TV.

¹⁶ Algumas animações da Hanna-Barbera: *Zé Colméia*, *Penélope Chamoso*, *Pepe Legal*, *Leão da montanha*.

¹⁷ Além de exigir uma qualidade menor nos desenhos, a TV possibilitava um maior aproveitamento destes desenhos. Para as teleséries eram criados *bordões visuais*: seqüências de fala e imagem que se repetiam em todos os episódios. Já que menos quadros precisavam ser produzidos, menor era o custo da produção.

No fim de 1963, graças à influência de Tezuka, a popularidade dos animés de ficção científica (sci-fi), ação e aventura para TV era muito maior no Japão do que na América. Até o fim dos anos 1970 a TV nipônica já produzia séries que atingiam a todas as idades. Podia-se encontrar animações sobre mistério, dramas, *soap operas*, clássicos da literatura e todo tipo de fantasia. Ocupando no Japão um *status* similar ao das novelas no Brasil, os animés, ao contrário das teleséries ocidentais onde a narrativa de cada episódio se basta por si só, são organizados em forma de capítulos. Nos animés cada capítulo é parte integrante do todo previamente planejado, com início, meio e fim.

Dedicados a públicos e temáticas diversas o animé, assim como o mangá, independentemente desse direcionamento de recepção, segue certas características (visuais e narrativas) que acabam por identificá-los.

1.3. Características marcantes do gênero *animê*.

No que diz respeito à visualidade, podemos começar citando, por exemplo, a estilização de figuras. Em geral os traços utilizados são limpos e não obedecem a proporções reais. Personagens com grandes olhos, cabelos coloridos e espetados, pequenos queixos e narizes, com a cabeça desproporcionalmente maior que o corpo, ao estilo de Osamu Tezuka, nos fazem reconhecê-las a uma simples olhadela.

Outro ponto que chama atenção: o detalhamento. Deixando diálogos muitas vezes em segundo plano, a narrativa é montada se prendendo a mudanças mínimas na expressão dos personagens ou dos cenários. Com uma trama predominantemente visual, que é capaz de superar a barreira da língua e transmitir uma visão de mundo bastante peculiar encontramos nos animés seqüências longas de imagens sem o uso da linguagem verbal.¹⁸ O que por sua vez não compromete a apreensão do conteúdo por parte do espectador.

As mudanças bruscas e freqüentes no ritmo de apresentação das imagens, as cores, a luz e a sombra, tendem a intensificar o caráter dramático da história. Pacheco (1999) ressalta que os efeitos criados pela cor, luz e som nos desenhos japoneses tendem a creditar a essas animações um aspecto mais realista, ao contrário do que se observa nas produções ocidentais. Ainda segundo Pacheco (1999, p. 138-139),

¹⁸ É importante salientar que essa *ausência de texto* não significa silêncio absoluto. Os efeitos sonoros ajudam a criar o clima e a dramaticidade da cena.

a iluminação é outro ponto de ruptura crucial entre os estilos de animação americano e japonês. Os desenhos norte-americanos (...) primaram por uma iluminação ausente (...) Nos desenhos japoneses, ao contrário, a iluminação é realçada e fortemente marcada, o contraste é alto, e as sombras são um fator central na composição da imagem (...) as sombras dão um aspecto mais realista aos desenhos.

Diferentemente das animações vindas do Ocidente, onde não se busca uma verossimilhança, os animés abusam do uso de sombras, cores e contrastes. Mesmo que seus personagens nos pareçam surreais, toda a cena é trabalhada para reproduzir nuances bem próximas das que encontramos no “mundo real”. Graças a essa busca, incessante e perfeccionista, texturas são desenvolvidas, chegando a enganar olhos menos treinados, pois são construídas buscando dar a sensação de que estamos diante de uma imagem capturada no mundo que entendemos como material, real. Tais tecnologias depois de testadas nos animés logo são incorporadas pelos filmes de ação ao vivo¹⁹.

A variedade de sons também aparece a serviço de uma simulação do real e da intensificação das emoções que envolvem a cena. Fazendo uso de músicas compostas exclusivamente para algumas séries, há uma grande identificação do público com estas canções. Diversos grupos e artistas se projetaram graças ao trabalho com trilha sonora de animés. Os efeitos que imitam sons, digamos, naturais, também são hiperbólicos. A intensidade do som e da imagem são marcas desse gênero.

São peculiaridades que caracterizam o animé. Assim como o mangá, que conquistou espaço se constituindo como um gênero com estilos visuais e formais próprios, o animé também segue uma espécie de molde, sobretudo no que diz respeito à composição das personagens. Nos próximos parágrafos apresentaremos uma compilação de características muito comuns a esse estilo. Tratam-se de descrições do “molde” seguido pelo gênero. Estas descrições foram construídas a partir de observações nossas associadas àquilo que já foi publicado sobre o assunto por autores como Pacheco (1999), Matthews (2003), Patten (2004), Luyten (2004/2005). Não faremos aqui uma abordagem crítica ou analítica, nos reservando apenas a tarefa da descrição, elaborada através da observação de diversas produções do gênero.

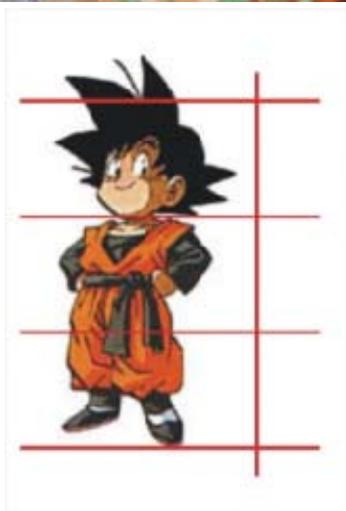
¹⁹ Os filmes de ação ao vivo são aqueles onde a captação de imagens se dá a partir de imagens que de fato existem, fazem parte do mundo material..



Olhos: Geralmente muito grandes, muito bem definidos, redondos ou rasgados, e cheios de brilho. Por vezes com cores pouco vulgares como vermelhos, rosa, laranja, roxos, dourados. Essa tática foi introduzida por Tezuka, para que desta forma pudesse conferir mais emoção às suas personagens. Os olhos são considerados uma das partes fundamentais e mais expressivas de uma personagem, pois podem tomar várias formas e feitios, de modo a expressar seu humor e suas reações.



Cabelo: Aparece de todas as formas, tamanhos, volumes e penteados e muitos até chegam a desafiar as leis da gravidade. Aparecem nas mais diversas cores, tonalidades e matizes. Não existe nesse caso a preocupação em desenhar cabelos que de fato existam. Há uma liberdade maior no que tange a isso



Corpo: Existe no gênero a dualidade entre os corpos esculturais, geralmente reservados a mulheres e meninas por quem os fãs se encantam, e uma desproporção estudada onde a cabeça se apresenta muito maior em relação ao corpo. Outra característica importante é que, assim como os olhos, que se modificam a fim de intensificar a mudança de expressão, a configuração do corpo pode mudar de acordo com a cena em questão.



Roupas: Variam entre estilizações sempre muito coloridas e com designs cheios de imaginação, e



reproduções mais despreocupadas de roupas que qualquer um de nós usaria. É também muito comum a utilização dos trajes tradicionais japoneses, como kimonos, por exemplo, independentemente do tipo de história. Outro clichê muito usado é o conhecido uniforme de colegial, sempre bem mais justo e curto do que permitem as escolas do Japão real.

Personalidade: As personagens possuem características muito bem elaboradas, ricas, com as mais diferentes e variadas peculiaridades. Independentemente de cada situação e viés da personagem, esse toque individualizado torna as histórias emocionantes e incrivelmente reais, provocando no espectador as mais diversas emoções.

Tais características garantem ao mundo dos animés e mangás uma identidade (estética e estilística) muito própria, tornando-os reconhecíveis à primeira vista. São histórias simples que servem de pano de fundo para discussão e/ou abordagem de aspectos psicológicos e comportamentais, ganhando *status* de *best sellers* e dividindo prateleiras com desenhos animados ocidentais desenvolvidos para o público infantil. Obviamente existem produtos de uma qualidade inquestionável e outros feitos para alavancar vendas, mas é inegável que a animação japonesa invadiu o mundo ocidental e possui uma legião de fãs das mais variadas faixas etárias.

O crescimento dos animés foi tão acentuado que passou a ser apontado como um “fenômeno cultural” do fim do século XX, que rompeu as barreiras da chegada do terceiro milênio e continua crescendo vertiginosamente. Movimentando milhões de dólares pelo mundo inteiro e criando uma legião de fãs – capazes de cruzar de metrô uma cidade como São Paulo, vestidos como se tivessem saído dos próprios animés que admiram, como podemos ver freqüentemente quando as grandes convenções dos aficionados no gênero ocorrem – a animação japonesa nos faz questionar como essa gigantesca indústria conseguiu executar tal feito.

Com tal crescimento e conseqüente visibilidade, o número de pesquisas em torno do assunto cresceu e todo o mundo, gerando um grande número de publicações a este respeito. Um dos nomes cuja contribuição é bastante representativa é o de Susan Napier,

pesquisadora da Universidade do Texas, EUA. Em suas pesquisa, Napier (*apud*: Goldberg: 2005 e Matthews: 2003) apresenta a classificação que adotaremos para examinar melhor o gênero animé. De acordo com a autora, a classificação dos animés se resume a três grandes grupos: os apocalípticos, épicos e festivos.

Para cada uma dessas classes há um esqueleto narrativo e um apanhado de características que nos possibilitam classificar uma produção como pertencente a uma ou outra classe. No caso dos *épicos*, de uma forma geral, a história se dá no período correspondente ao Japão feudal e envolve personagens dessa época, como, por exemplo, grandes guerreiros samurais, mercenários, camponeses. Os animés classificados por Napier como *festivos* abrangem produções cujo tema principal gira em torno de acontecimentos cotidianos, em sua maior parte ocorridos no que poderia facilmente ser identificado pelo espectador como contemporâneo a ele.

Como podemos ver na figura 01 logo abaixo, a época em que se passa cada animé (épicos: Japão feudal/ festivos: contemporaneidade) é facilmente reconhecida pela ambientação e pelo tipo de personagem presente na produção. Os animés classificados por Napier como *apocalípticos* são, em sua maioria, situados em futuros não muito distantes, onde há sempre citações relacionadas à ciência e à tecnologia²⁰.



FIGURA 01

à esquerda: imagem retirada de animé épico "Furoumi Kenshin" criado a partir do mangá homônimo de artista Takahiro Watsuki

à direita: imagem retirada do animé festivo "Love Hina" criado a partir do mangá homônimo de Ken Akamatsu (2000)

²⁰ Por se tratar da classe que acolhe nosso objeto de estudo, essa classificação será mais detalhada a diante.

Uma outra classificação encontrada (ver quadro 01 ao lado) é a utilizada pelas produtoras dos animês. Com uma função muito mais ligada à organização e a fins comerciais ela nos apresenta uma maior quantidade de classes, divididas por temática e faixas de público, separadas por sexo e idade.

Numa tentativa de sintetizar o que há de mais interessante nessas duas classificações, adotaremos a princípio a proposta de Napier que enquadraria NGE ao grupo dos “apocalípticos”, analisando também a subdivisão *mecha*²¹ da classificação proposta pelas produtoras. Fizemos esta opção tendo em vista nosso foco de análise: a relação homem-máquina.

Como veremos adiante, NGE oferece várias possibilidades de análise já que traz, representado em seus capítulos, uma série de relações. O recorte deste projeto pretende contemplar justamente os momentos da série onde é possível reconhecer uma representação da relação estabelecida entre máquina e humanos, uma possível hibridação entre eles e os efeitos deste contato. Para tanto é necessário que voltemos nosso olhar para a subclasse *mecha*, além de examinar quais são as características do grupo de animês

| QUADRO 01 | |
|--|---|
| <i>FONTE: Gainax Productions</i> | |
| <i>Faixas de público:</i> | |
| 1) Shoujo (garotas) | 2) Shonem (garotos) |
| 3) Seinem (homens) | 4) Josei (mulheres) |
| <i>Gêneros ou temáticas centrais:</i> | |
| 1. aventura | 2. mahou shoujo (criaturas mágicas) |
| 3. moe (namoradas mágicas) | 4. Artes Marciais |
| 5. Ninjas | 6. Características Animais |
| 7. comédia | 8. Drama |
| 9. Educacional | 10. Histórico |
| 11. Histórias Reais | 12. Horror |
| 13. Clipes Musicais | 14. Musicais |
| 15. Esportes | 16. Thriller (policiais, suspense, mistério) |
| 17. Romances | 18. Soap Opera (vida cotidiana) |
| 19. shounen-ai (romance gay) | 20. shoujo-ai (romance lesbiano) |
| 21. Ficção Científica | 22. Mecha (robôs Gigantes) |
| 23. Ciborgues | 24. Guerras |
| 25. apocalípticos | 26. hentai (eróticos) |
| 27. Kemono (animais) | 28. futanari (hermafroditas) |
| 29. lolicon (jovens garotas) | 30. Shota (jovens garotos) |
| 31. yaoi (gay pornô) | 32. Yuri (lesbiano pornô) |

²¹ Sub-classificação que engloba produções que envolvam robôs gigantes como no caso de NGE.

classificados como *apocalípticos*.

1.4. Apocalípticos, mecha: sub-divisões dentro do gênero

Como apontamos anteriormente, o gênero animé tem como uma de suas características abranger uma diversidade de público bastante interessante. Trabalhando com temáticas variadas, nichos que englobem produções que sigam uma mesma estrutura acabam se formando, o que, por sua vez, nos leva a uma classificação dos animês. Tendo em foco nosso objeto de estudo e suas características, abordaremos a seguir algumas considerações sobre os nichos que acolheriam NGE.

1.4.1. Mecha: robôs gigantes

A relação entre animé e robôs é antiga, datando do período de reconstrução do Japão após o fim da 2ª Guerra Mundial. Embora os animês e a robótica tenham se originado e desenvolvido em caminhos bem diferentes eles formam uma simbiose única e multifacetada que só pode ser entendida se forem esclarecidos as circunstâncias e o contexto em que ela ocorreu (MATTEWS, 2003).

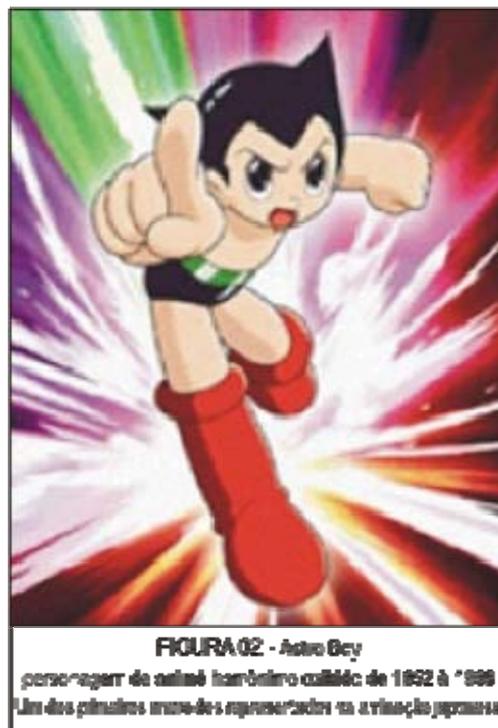
Tratava-se de um momento em que, graças ao contato com uma nova cultura que não a japonesa, fazia-se necessária uma reconhecimento e uma reformulação de vários itens. O amplo desenvolvimento tecnológico ocorrido no Japão nas décadas de 1950 e 1960 coincide com um momento onde os valores culturais também estão sendo revistos. A cultura pop japonesa adquire força e se torna cada vez mais um reflexo dessa reorganização de valores, o que torna suas produções uma vitrine do novo modo japonês de ver o mundo.

Naturalmente algo tão crescente quanto a presença da tecnologia²² e de seus novos aparatos passam a ser um tema abordado por várias linguagens, inclusive a animação. Passamos a ver representados nos animês elementos ligados à ciência: cientistas, laboratórios, computadores de última geração. Além disso, assim como a ficção científica nascida no início do século XIX enfocava a nova personagem da época, o cientista, vemos retratados no animé o que era relativamente novo para a década de 1960: os robôs e suas variantes.

²² O conceito de tecnologia será melhor trabalhado no capítulo 02.

Embora seja bastante difícil definir **robô**, há uma espécie de consenso em sua representação: criaturas que possuem uma inteligência própria, embora artificial, mas que são passíveis de manipulação. Um aspecto interessante no caso das representações que aparecem dentro da cultura japonesa é que, ao contrário do Ocidente, que demonstra claramente um temor em relação à crescente ocupação das máquinas, o Japão aparenta uma aceitação maior dos aparatos tecnológicos, incluindo obviamente os robôs.

De acordo com Mattews (2003), o público japonês demonstra um certo fascínio pelo tema e uma despreocupação. O autor aponta as colocações de Hajime Nagahama (1997)²³ que indica um orgulho e uma aceitação por parte da sociedade japonesa de toda a tecnologia. Isso, por sua vez, cria uma série de imagens das *creatures mechatronics*²⁴. É a partir da abreviação dessa expressão inglesa que surge o nome dado aos robôs que aparecem nos animés: **Mecha**. Grande parte dos animés apresenta *mechas* de tamanho gigantesco. Aparentemente não existe uma razão para o fascínio pelo colossal, visível também em outros gêneros nipônicos como o cinema e os mangás. Nosso trabalho não se ateve à



investigação dessas preferências, apenas a assumimos como um fato recorrente nos animés do subgênero *Mecha*

Dentro da história da animação japonesa encontramos diversos títulos pertencentes à classificação *mecha*. Basicamente são histórias que envolvem a salvação da humanidade de alguma ameaça, terráquea ou não, através da utilização de robôs capazes de amplificar os poderes de seus controladores. Em sua maioria a trama dessas histórias se apropria do arquétipo do herói, propondo, após uma longa jornada que envolva aprendizado, perdas e ganhos e uma transformação interior, que a personagem do herói encontre a redenção.

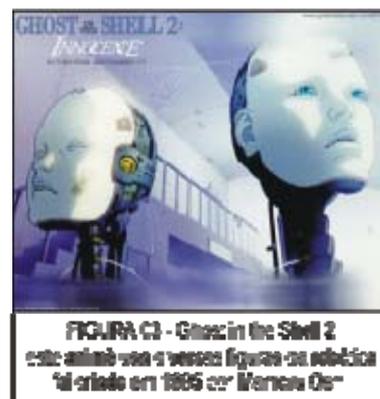
²³ Apud Mattews (2003)

²⁴ A ciência mecatrônica é a responsável pelo desenvolvimento robótico. É um campo que engloba conhecimentos mecânicos e eletrônicos com a finalidade de produção de elementos automatizados.

A figura dos robôs desempenha papel fundamental no desenvolvimento das histórias pertencentes ao subgênero *Mecha*, pois é graças à relação estabelecida entre robô e piloto (ou controlador, ou manipulador) que os questionamentos da saga são estabelecidos, propiciando a redenção do herói. Ampliando um pouco mais o leque nos depararemos com as histórias que envolvem **andróides**, seres mais independentes que os robôs, pois possuem autonomia, dispensando um controlador dedicado a ele. São representados com aparência humanóide, o que os torna algo parecido com uma simulação, uma espécie de *humano robotizado*. Conseqüentemente, nesse caso as questões levantadas envolvem as novas definições de humano, questionamento sobre uma possível humanização da máquina, desenvolvimento de ética e de outras virtudes próprias do ser humano por parte de seres maquinais.

Como podemos notar, até aqui estamos falando da representação de máquinas “puras”, livres de qualquer fagulha humana em sua configuração corpórea. À medida que a possibilidade de uma união física entre máquina e humano é sinalizada pelo mundo real, esta possibilidade e suas conseqüências são exploradas nos animés pela figura do **ciborgue**²⁵. É o momento em que as produções de animação, e audiovisuais de uma forma geral, abordam as conseqüências e a configuração de uma relação onde às fronteiras entre o humano e o maquinais tornaram-se enevoadas, nos levando a questionamentos relativos a identidade e a subjetividade, onde a até mesmo a condição de humano é questionada.

Nesta subclasse a tecnologia aparece personificada por máquinas que andam, falam e interagem com humanos. As figuras 03, 04 e 05 apresentadas neste tópico (ver figura acima) são imagens de alguns títulos pertencentes a este nicho, nos dando uma pequena amostra da maneira como os *mechas* são representados. Nestes títulos é comum a possibilidade de



²⁵ O termo, suas representações e algumas colocações relativas à figura do ciborgue serão melhor explorados no capítulo 03 dessa dissertação.

também o enquadrarmos na classe dos apocalípticos, conforme denominação proposta por Napier (2002). No próximo tópico veremos os pontos em comum entre estas duas possibilidades de classificação: mechas e apocalípticos.

1.4.2. A fascinação pelo apocalipse.

De acordo com o dicionário Aurélio de língua portuguesa a palavra apocalipse (do grego *apokálypsis*) designa, primeiramente, o último livro canônico do Novo Testamento, em que se acham registradas as revelações feitas a João Evangelista na ilha de Patmos, a quem o fim do mundo foi descrito; ou, ainda: alegoria, ou sucessão de alegorias fantásticas.

Para entendermos que tipo de produção um subgênero sob o título de *apocalíptico* engloba, basta nos atermos à definição acima. Trata-se de um grupo de animés que lida com a possibilidade de um “fim dos tempos” de forma direta em suas tramas. São obras onde a narrativa engloba a destruição do *habitat* de suas personagens, abordando essa destruição basicamente de



FIGURA 06
Goku, personagem do animê Dragon Ball

duas formas. A primeira trata de uma *destruição eminente* onde ainda existe a possibilidade de que esta seja evitada. Na maioria dos casos, assim como nas histórias do subgênero *Mecha*, o molde do arquétipo do herói, envolvendo a busca por redenção e aprendizado, são os motes dessas narrativas. O segundo tipo de abordagem lida com um fato já *consumado*, enfocando as mudanças causadas pelo evento destrutivo, a adaptação dos sobreviventes e, em geral, uma tentativa de reconstrução daquilo que foi destruído.

Na história recente da animação japonesa temos vários títulos que abordam mundos destruídos ou ameaçados de destruição. Em *Dragon Ball* (figura 06), de Akira Toriyama em 1984, baseado no mangá homônimo publicado entre os anos de 1984 a 1995, uma das séries mais populares no Ocidente, por exemplo, a cada saga a possibilidade de um apocalipse eminente é o que motiva as batalhas e ações da trama. Temos uma abordagem das situações que precederiam uma destruição (descrenças das massas, pânico, desenvolvimento de tentativas para salvar o mundo) e, conseqüentemente, uma representação das reações que cada autor supõe serem as mais prováveis.



FIGURA 07
Tetsuo, personagem do anê e zecallípico "Akira"

Outro exemplo de produção situada em um mundo pós-apocalipse é a série *Akira* (figura 07). Alcançando sucesso inicialmente como mangá (publicado em 1982), a história de Tetsuo, um motoqueiro perseguido por membros terroristas e poderosos políticos, chegou às telas em forma de animação em 1988. Nesse caso, o apocalipse é apenas um pano de fundo, não se apresentando como mote da história e sim como um cenário de destruição onde tudo

teve que ser reformulado, inclusive posturas éticas e morais.

O tema da destruição global aparece em outros gêneros e linguagens, se caracterizando com uma espécie de “lugar comum” no mundo das obras científico-ficcionais. No entanto, de acordo com Matthews (2003), há uma corrente de pensamento que especula haver uma íntima ligação entre a maneira japonesa de entender o apocalipse e o episódio das explosões atômicas ocorridas em 1945 nas cidades de Hiroshima e Nagasaki.

Ao contrário de países que foram campos de batalha durante as guerras, a destruição provocada pelas bombas atômicas é rápida e sem avisos. Enquanto em uma guerra os moradores do local presenciam uma gradual degradação do lugar, em Hiroshima e Nagasaki tudo foi varrido em segundos, se assemelhando muito aos relatos bíblicos que prevêm o fim do mundo. Podemos afirmar que esse fato possivelmente garantiria aos japoneses uma maneira diferenciada de entender o apocalipse, pois foram eles os que tiveram mais próximos de vivenciar um pseudo-apocalipse.

Outra questão que poderia significar uma visão diferenciada de um evento apocalíptico por parte dos japoneses residiria na experiência de reconstrução do país vivida logo após a 2ª Guerra Mundial. Obviamente essa experiência de reconstrução não é um privilégio do povo japonês. Outros países já presenciaram a destruição de sua nação, seja por guerras ou desastres naturais, e em seguida uma reconstrução. Porém é inegável a influência da reconstrução pós 2ª Guerra Mundial na maneira do povo japonês de representar as coisas. Afinal, ser atacada por bombas atômicas ainda é uma exclusividade da nação japonesa.

O povo japonês vivenciou a experiência de ver tudo destruído e depois tudo reorganizado e melhorado graças às intervenções tecnológicas e humanas. Uma reconstrução galgada em um desenvolvimento tecnocientífico que possibilitou uma elevação da nação japonesa ao *status* de potência tecnológica. O que evidentemente deve ter contribuído para a

sua postura de aceitação e até mesmo de orgulho em relação à inserção da tecnologia e seus aparatos no seu cotidiano.

Graças a essa presença marcante no cotidiano, a tecnologia ganha uma importância vital nas histórias apocalípticas. Verifica-se que a grande maioria das tramas que retratam o apocalipse, eminente ou concretizado, convidam o espectador a um deslocamento, geralmente para um tempo futuro ou uma dimensão paralela. Ainda observando certas produções do gênero é possível verificar que uma imagem bastante difundida (senso comum) é a de que no futuro ou, em outra dimensão, a tecnologia ocupa um espaço cada vez maior na organização social. Isso, por sua vez, a torna uma personagem importante em qualquer trama que se passe nesses deslocamentos.

Temos, portanto, em produções apocalípticas a presença recorrente de instrumentos e referências à tecnologia, onde ela ora aparece como vilã, ora como salvadora. Num breve resgate histórico, encontraremos um comportamento semelhante nas obras científico-ficcionais, como veremos adiante.

1.5. O papel da ficção científica no animé

Boa parte das características identificadas nos animés que abordam temáticas ligadas à ciência e à tecnologia são, na verdade, herança de um gênero mais antigo pertencente à literatura e às artes cinematográficas: a ficção científica. Caracterizada por narrativas que se utilizam da ciência como pano de fundo, as obras identificadas como científico-ficcionais adotam também um caráter profético, apresentando um *impossível provável*. Como aponta Martins (2004, p. 30),

as histórias contadas pela ficção científica, tanto na literatura quanto no cinema, trabalham sobre postulados pseudocientíficos, no campo das ciências da natureza tanto quanto das ciências sociais, misturando pseudoconceitos e supostas teorias com imaginação e fantasia, pautadas pelo discurso ideológico, que pretende reafirmar as relações sociais dadas, suas hierarquias, valores, conceitos, pré-conceitos.

Essas narrativas florescem em momentos onde o desenvolvimento da ciência e da tecnologia ocorre de forma intensa. De acordo com Thomas D. Clareson (apud. MARTINS, 2004) é graças a um estágio de desenvolvimento tecnológico científico com um grau maior de complexidade que surgem tais narrativas. O mesmo autor afirma que o que possibilita a elaboração de tais narrativas é a crença na mudança e uma possibilidade de se especular sobre um futuro possível.

Levando em conta tais afirmações, identificamos no Japão das décadas de 1950 e 1960 um campo profícuo para o florescimento de narrativas, dirigidas à massa, onde o discurso científico é vulgarizado e disseminado entre um grande número de pessoas. Nesse período histórico encontramos um cenário de desenvolvimento tecnocientífico que caminhava a passos largos, onde simultaneamente era possível observar um fortalecimento da cultura pop massificada.

Diante desse quadro, a aceitação de narrativas que abordassem a crescente construção de aparatos tecnológicos e seus possíveis usos futuros era grande. Não era difícil para o espectador aceitar o *pacto de faz de conta* (SODRÉ, 1973) que possibilitaria uma acolhida, por parte desse espectador, dessa verossimilhança pseudocientífica e também do caráter fantástico que essas narrativas adquirem a partir do momento que elas se propõem a “antecipar” o futuro. Tal “pacto” consiste em um acordo velado que o espectador estabelece com a obra de ficção onde esse espectador se predispõe a acreditar naquilo que a obra apresentará a ele.

Outro aspecto importante dos animés com características científico-ficcionais está na utilização de referenciais vindo de outras linguagens. Nesse ponto a literatura, seja ela científica ou romanesca, se torna fonte importante para a composição das narrativas. Há uma busca pelo *crível*, pelo *possível* e pelo *factível* que se fundamenta nessas leituras. Essa busca também pode ser identificada na literatura e no cinema de ficção científica.

Nosso objeto de estudo é um bom exemplo dessa busca por referenciais literários. NGE combina idéias de catástrofe, mitos, profecias, máquinas, *mechas*. Tudo isso amalgamado por referenciais apocalípticos²⁶ retirados de culturas persa, judaica, cristã, dando ao espectador uma falsa sensação de dominar os conteúdos destes temas citados no decorrer da história.

1.6. Do macro-cosmos ao micro-cosmos

Este primeiro capítulo buscou descrever parte do macro-cosmos ao qual pertence nosso objeto de estudo. Trata-se do mundo da animação japonesa do final do século XX, um mundo que faz uso de uma linguagem capaz de tornar o imaginado visível.

²⁶ Este aspecto será melhor trabalhado no capítulo 02.

A animação desenvolvida no Japão, ao aliar suas tradições a objetivos e conceitos provindos da cultura pop mundial, conseguiu criar uma estética própria capaz de movimentar uma indústria gigante firmada no tripé animê, mangá, game, (LUYTEN: 2004). NGE é considerado pelas publicações especializadas como um fenômeno dentro de gênero animê, pois conseguiu atrair seu público para novas temáticas, causando um interesse poucas vezes visto no mundo das produções dirigidas às massas.

Nosso próximo capítulo cumpre a função de apresentá-los a esta obra, uma história desenvolvida em um mundo já destruído uma vez e diante de uma nova ameaça de ruína. Neste mundo o único vislumbre de salvação está justamente na capacidade de homens se unirem a máquinas criadas por eles para aumentar suas habilidades. Neste primeiro momento, nossa tarefa será a de mapear e descrever elementos presentes nesta trama. Iniciando assim a análise de NGE. Apresentaremos a estrutura narrativa da série, bem como as relações representadas e as temáticas abordadas pelo animê em questão para, assim, chegarmos ao recorte principal deste trabalho: a relação homem – máquina.

Nossa proposta visa, ao invés de interpretar NGE, se utilizar dele. De acordo com VANOYE (1994), citando Umberto Eco, há uma grande diferença entre interpretar um filme e se utilizar dele. Na interpretação buscamos pelo significado e pela produção de sentido, estabelecendo conexões e averiguando hipóteses no próprio filme. Ao utilizar um filme, ou uma série como é o nosso caso, “tiro informações parciais, isoladas do filme para relacioná-las com informações extra-textuais (biográficas, sociológicas ou históricas, estéticas) a fim de construir minha história, minha descrição” (VANOYE: 1994, p.53)

Será essa a nossa abordagem. Examinaremos partes da série, partes onde é possível identificar a representação da relação estabelecida entre homem e máquina, a fim de desmontá-la e reconstruí-la de acordo com o que seus elementos constitutivos nos trazem. Nosso propósito será o de examinar os episódios da série em busca de fragmentos que nos possibilitem, entre outras coisas, discutir outras questões advindas do conceito de tecnologia presente no animê e seu reflexo na apresentação da relação estabelecida entre humano e maquínico. Passemos então a essa busca.

Capítulo 02 - Néon Gênesis Evangelion: Um apocalipse em meio a ciborgues e anjos

Estamos em Tóquio 3, o ano é 2015. Em um cenário onde reconhecemos alguns prédios submersos que parecem terem sido destruídos há muito, identificamos um ambiente deserto. Ao fundo, uma voz comunica que todos os moradores devem se dirigir para seus respectivos abrigos. Exceto pela movimentação de veículos militares, poucos são os sinais de “vida” nesse lugar. Metrô desertos, ruas desertas. O silêncio é quebrado pela revoada de um grupo de pássaros. Alguém dirige um carro demonstrando uma aparente preocupação: “*Não devia tê-lo perdido*”²⁷.

São assim as primeiras cenas de NGE. Nesse momento entramos num mundo onde, quinze anos antes, de acordo com os livros de história oficial, um meteoro acelerado à velocidade da luz colidiu com o continente Antártico. A metade da raça humana, que ainda sobrevivia um ano depois, chamou a este acontecimento de “Segundo Impacto”²⁸, lembrando a colisão do asteróide que se pensa ter concretizado a extinção dos dinossauros.

A força da detonação da Antártida mudou o clima mundial, desestabilizou o eixo da Terra e elevou em 60 metros o nível dos oceanos, submergindo áreas largamente populosas situadas nas zonas litorâneas. O “Segundo Impacto”, no entanto, pode não ter sido um ato cósmico, mas sim o trabalho de entidades misteriosas intituladas “Anjos”²⁹.

Com os seus motivos e verdadeiros alvos permanecendo desconhecidos, os Anjos voltam após quinze anos para desafiar os sobreviventes de uma humanidade reconstruída em Tóquio-3, uma cidade recentemente erguida na área de Hakone, no Japão, desenhada como uma fortaleza mecanizada para a defesa da humanidade. Debaxo de Tóquio-3 está a gigantesca base subterrânea da NERV³⁰, uma organização secreta com o suporte das Nações Unidas. É

²⁷ Fala da personagem Misato Katsuragi, major de operações da NERV, retirada do primeiro episódio da série.

²⁸ Para este e outros termos relacionados à série veja o apêndice A: “Conhecendo Neon Genesis Evangelion”.

²⁹ O nome original em japonês (*Shitô*) significa “discípulo”, mas a tradução para o inglês foi feita usando o termo “*Angel*”. Já que a tradução para o português tem por base a tradução feita nos Estados Unidos adotaremos o termo “anjo” para designar estas personagens.

³⁰ Organização para defesa da Terra contra os Anjos. Liderado por Gendo Ikari, tem sede em Tóquio 3 e braços por outros países. É peça chave para o desenvolvimento da trama e será melhor apresentada mais adiante.

nessa agência que se encontram as unidades Evangelion. O nome formal é “*Arma de Combate Decisivo de Propósito Genérico em Forma Humanóide - Humano Artificial (Andróide) Evangelion*” (em japonês, “Hanyou Ninkei Kessen Heiki - Jinzou Ningen Ibangerion”). São a única arma que a humanidade dispõe para enfrentar a ameaça dos Anjos.

Criadas graças a quatorze anos de pesquisa e quantidades astronômicas de dinheiro, os EVAs, como são chamadas estas unidades, são criaturas biocibernéticas concebidas a partir dos restos deixados pelo primeiro Anjo ao chegar a Terra (Adão). Embora ninguém saiba ao certo o que são os Anjos, especula-se que estes seres foram previstos pelos Manuscritos do Mar Morto, portanto a NERV também possuía conhecimento do seu poder destrutivo. A principal hipótese é a de que os Anjos tenham sido enviados por Deus para destruir a humanidade, como uma espécie de “segundo dilúvio”.

A hipótese é formulada considerando-se o “projeto de complementação humana” que identifica uma estagnação no processo evolutivo da raça humana, ou seja, não haveria possibilidade de um “progresso” entre os humanos; teríamos chegado a um impasse evolutivo e aos Anjos caberia solucioná-lo. Naturalmente, o sentimento de autopreservação gerou uma reação por parte da humanidade, levando à criação dos EVAs.

Essas “armas”, embora se configurem em seres vivos, são incompletas. São como cascas à espera de uma alma, de uma consciência. E, para dar um coração a esses “homens de lata”, são escolhidos pilotos humanos com uma característica bastante intrigante - são jovens de 14 anos, nascidos em períodos próximos ao segundo impacto. A escolha é feita pela *Mabruk*, um grupo de consultores que segue ordens do *Comitê de Complementação Humana*³¹, que decide quem pode pilotar cada uma das unidades EVA. De acordo com a ordem em que são encontradas recebem os nomes de primeira, segunda, terceira criança e assim sucessivamente. Começa então uma batalha entre EVAs e Anjos onde, supostamente, estariam em jogo a continuidade da raça humana.

Essa é a história de Néon Gênesis Evangelion (em japonês *Shin Seki Ibangerion*), uma animação composta por 26 episódios exibidos pela TV Tóquio de outubro de 1995 a março de 1996, sendo complementada pelo longa-metragem “The End of Evangelion”, lançado nos cinemas em julho de 1997³². O filme é antecedido por “Evangelion: death end

³¹ Mais adiante na série verifica-se que a Mabruk é a própria NERV.

³² Em “The End of Evangelion” temos a reunião do que seria a primeira versão dos capítulos finais da série televisiva. De acordo com a Gainax, produtora do animê, os episódios 25 (“Ária”) e 26 (“Sinceridade pra você”)

rebirth” (em japonês: *Shito Shinsei*), uma compilação de todos os episódios exibidos na TV, exceto os dois últimos.

Estes produtos audiovisuais são os pontos de partida de uma gigantesca franquia construída graças ao incrível sucesso de NGE. Concebida e dirigida por Hideaki Anno, a série, ao contrário de boa parte das produções do gênero, buscou referências em diversos meios e linguagens, conseguindo chamar a atenção dos fãs de animé. Desde seu início deu uma grande chacoalhada no gênero animé de ficção científica, trazendo para a tela não só o mundo dos *otakus*³³, mas também “frases visuais”³⁴ que remetem a clássicos da literatura, a teorias filosóficas consagradas e a documentos que fazem parte da história oficial da humanidade.

Outro ponto marcante dessa produção é a personalidade do autor, impressa nas escolhas feitas por ele. De acordo com as suas declarações (em entrevistas publicadas em sites e revistas especializadas) verificamos que Anno busca criar em NGE uma obra autoral, algo além da meio paródia, meio drama tão comum em produções desse tipo. A série faz referências a piadas e ao mundo dos fãs e estudiosos de animação e publicações em quadrinhos, mas as suas influências dominantes não vêm da televisão ou de filmes de ficção, e sim da literatura, da religião e da cultura tradicional japonesa.

Para muitos fãs³⁵ a obra de Anno é a combinação perfeita de idéias de mitos, mechas, agências secretas, caos, tudo amalgamado por referências cabalísticas e a cultura hebraica. Mas por que essa impressão aparece? Para começar, os *manuscritos do mar morto*, artefato arqueológico real, são citados no decorrer da série como sendo a principal fonte de

exibidos pela televisão não corresponderiam à idéia original do autor, que só teria sido apresentada no longa-metragem.

33 *Otakus*: designação dada a fãs e estudiosos de animação e publicações em quadrinhos.

34 São como frases (reunião de palavras que formam sentido completo) mas no lugar de palavras encontramos imagens.

35 Essa informação pode ser confirmada em um breve passeio pelo websites mantidos por fãs da série. Em língua portuguesa o website mas visitado é <<<http://www.santuariodosanjos.hpg.ig.com.br>>>, a partir dele diversos links podem ser encontrados direcionando para outros websites similares.

informação da NERV e da Seel³⁶. Isso nos remete a uma ligação entre NGE e a *Torah*³⁷, já que tais manuscritos são considerados a versão mais antiga deste livro.

A partir desse indício de referência, especulações em torno de figuras pertencentes a lendas da cultura hebraica são incentivadas por elementos constitutivos da série como, por exemplo, os nomes Adão e Lilith dados aos primeiros anjos. Com base nisso, interpretações são elaboradas pelos espectadores e fãs, ligando elementos da série como o número de pilotos, a cor dos EVAs, número de Anjos, o mar vermelho criado na Antártica pelo Segundo Impacto, à lendas e símbolos vindos da cultura hebraica.

Em NGE uma rede de mistérios e intrigas se desenrola colocando em questão aspectos sensíveis e relacionados à subjetividade das personagens. É uma rede complexa que vai sendo desdobrada tendo como pano de fundo mais uma tentativa de fazer com que o humano prevaleça. Dessa forma, o animé, que começou como uma história de ação, contando com batalhas entre *mechas* e anjos, torna-se uma viagem pelo mundo interior do protagonista Shinji Ikari, um garoto de 14 anos, órfão de mãe, rejeitado pelo pai, o comandante Gendou Ikari, criador da NERV, que agora o convoca para se tornar parte da equipe que garantirá a manutenção da raça humana.

Em uma primeira olhada podemos classificar NGE como um animé apocalíptico onde batalhas entre *mechas* e extraterrestres se desenrolam paralelamente a uma busca por respostas, por identidade, pelo sentimento de pertencimento, busca essa feita pelas personagens humanas presentes na obra. No entanto, essa versão simplificada cai por terra os primeiros episódios. A fim de esclarecer isso, apresentamos no próximo tópico um exame mais detalhado do nosso objeto.

36 Para maiores detalhes, verifique o apêndice A “Conhecendo NGE”.

37 Livro sagrado do judaísmo.

2.1. NGE: estrutura e referenciais da obra

Em NGE estamos diante de uma trama que usa a batalha da humanidade por sua existência como álibi para abordar sentimentos humanos direcionados aos mais diversos temas. O papel representado pela tecnologia na série, como veremos mais detidamente adiante, é fundamental. São os elementos tecnológicos – robôs, máquinas, super computadores etc. - que servem de ponte para a representação de metáforas ligadas à subjetividade de alguns personagens e como suporte para contrapor o mítico e o real propostos por Anno. Os aparatos tecnológicos são muito mais verossímeis para o espectador que os elementos míticos que aparecem na trama. Isso induz o espectador a atribuir “realidade” às figuras ligadas à tecnologia, e a ter como “fantásticos” os elementos míticos da série.

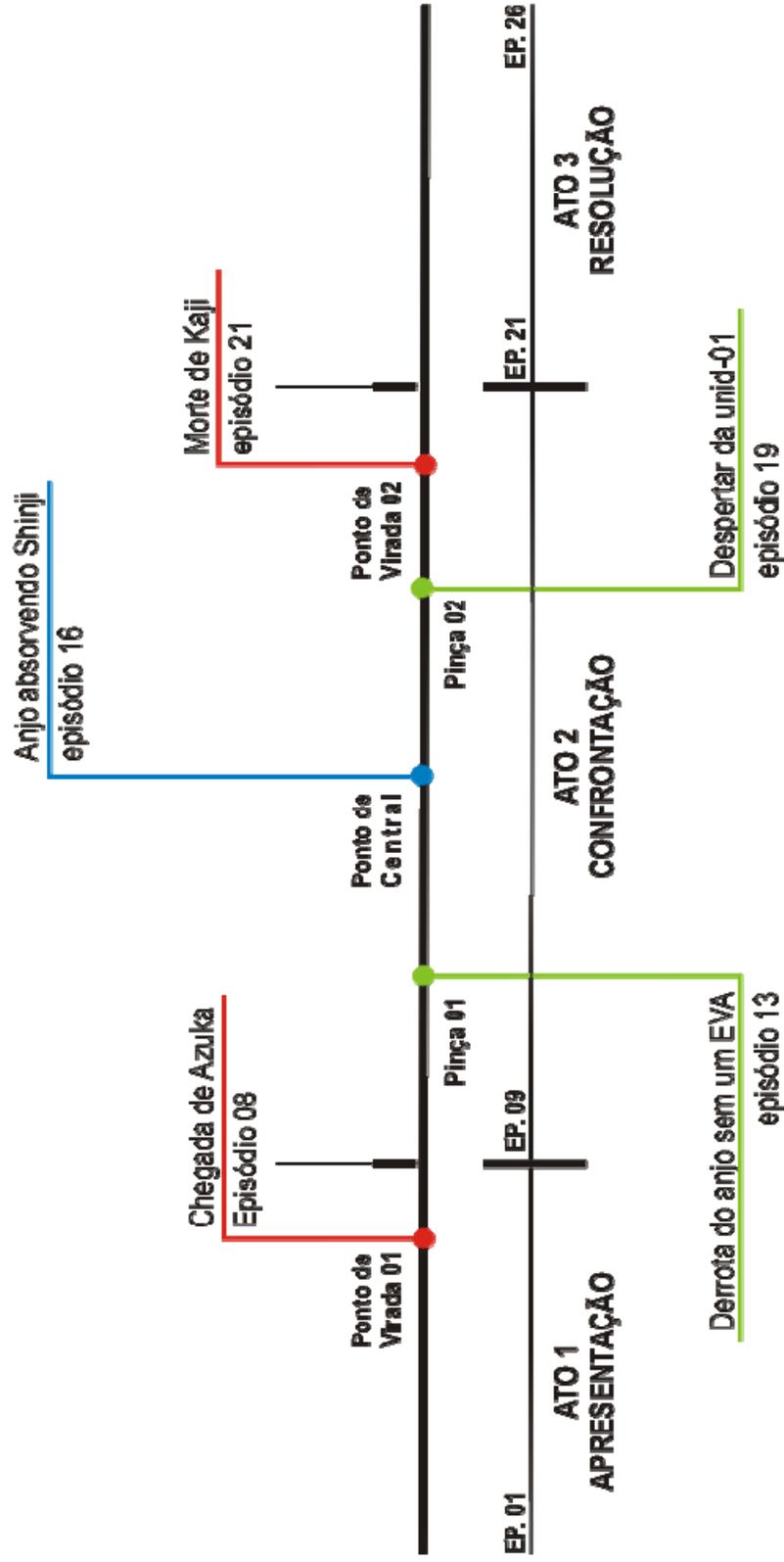
Estruturada em 26 episódios³⁸, a série, enquanto obra narrativo-ficcional, obedece a padrões de roteiro semelhantes aos encontrados nas *soap operas* americanas. Segundo os manuais de roteiros americanos, a narrativa nas obras videográficas se dividem em três grandes atos. Syd Field (1994), renomado pesquisador norte-americano da área de roteiros, e seus seguidores, acrescentam que, na passagem de um ato para o outro, deve haver um ponto de virada, também conhecido como reviravolta dramática, que em inglês chama-se *plot point*. O paradigma de Field se divide em vários pequenos pontos-chave. São eles, na ordem de acontecimento da história: ponto de virada 1, pinça 1, ponto central, pinça 2, ponto de virada 2, criando no roteiro uma oscilação como a exposta no gráfico I (ver página seguinte).

Podemos identificar na série três atos distintos, contando ainda com dois pontos de virada. Ao 1º Ato, que é aquele onde o espectador se envolve com as personagens e com a história e os mistérios da série são apresentados, é compreendido entre os episódios 01 e 08. Nessa fase é que o espectador conhece as inquietações do piloto da unidade – 01, Shinji Ikari, nosso protagonista, e boa parte das personagens da trama. Já nessa fase Shinji se questiona sobre sua identidade e seu papel enquanto piloto, bem como as razões que o levam a buscar reconhecimento através do EVA, apesar de toda a dor que isso possa lhe causar.

38 Ver apêndice B: “Guia de episódios”.

PARADIGMA DO ROTEIRO EM TRÊS ATOS

Adaptado para representar o estrutura narrativa presente na série Neon Genesis Evangelion



Essa dor está ligada às inquietações que seu papel de piloto trazem. Para Shinji, não há um motivo claro para que ele assuma o comando do EVA. Ele o faz apenas para agradar seu pai e para, de alguma forma, ser reconhecido como parte de alguma coisa. À medida que a trama avança o espectador é apresentado aos fatos que tornaram Shinji uma pessoa tão insegura e submissa. Seu medo de se envolver com outras pessoas e o medo de decepcionar aqueles que o cercam o leva a pilotar um EVA mesmo que, moralmente, ele condene as conseqüências de suas ações enquanto controlador do *mecha*.

O 2º Ato, ao contrário do 1º que se concentra basicamente nos sentimentos e acontecimentos em torno da personagem de Shinji, nos mostra qual a personalidade e o papel de cada piloto. É nessa fase também que a personagem de Kaji Ryouji aparece para induzir o questionamento de vários pontos obscuros. Kaji é um espião infiltrado na NERV, cabendo a ele revelar às personagens de Shinji e Misato, sua ex-namorada, pontos obscuros sobre a própria NERV. É também sua presença que começa a revelar aos espectadores a verdade por trás dos EVAs.

O ponto central³⁹ da trama está contido neste ato. Trata-se do episódio 16, onde Shinji é transportado pelo 12º Anjo para um universo paralelo onde se perde em meio a seus pensamentos. Preso neste mundo paralelo, Shinji leva o espectador para a primeira viagem por entre seus devaneios. Este é o recurso pelo qual o autor apresenta aos espectadores as principais inquietações da personagem, onde temas ligados à subjetividade de Shinji começam a serem tratados.

É neste momento que Shinji se coloca diante de si mesmo e começa a analisar seu papel, sua identidade e suas motivações. O espectador é levado juntamente com o piloto para um mundo paralelo onde a personagem trava um diálogo consigo mesma. Shinji se pergunta sobre sua relação com a NERV, com os EVAs, com o mundo. Ele visualiza diante de si suas várias identidades (papéis) e inicia um diálogo onde analisa seu posicionamento diante do mundo. Esse recurso (uma viagem ao mundo interior de Shinji) vai ser utilizado novamente em outro momento crucial da trama, quando a verdadeira identidade do EVA é revelada. Esse episódio, onde Shinji é dragado para dentro da sombra do Anjo, marca também a mudança na maneira como o EVA é representado. Até este momento não é evidenciado na série o lado animalesco do *mecha*.

³⁹ Ver gráfico I.



Até o episódio 16, ponto central da trama, a função do EVA de defender a humanidade não havia sido questionada, nem pelas personagens, nem pelo telespectador. A partir deste ponto as certezas apresentadas até então caem por terra. A confiança inquestionável sobre a missão dos EVAs e sua total dedicação à causa humana se tornam uma dúvida latente para personagens que até então viam os EVAs como simples máquinas sob o total controle da NERV e de seus pilotos. Isso fica evidenciado pela fala da personagem da Dra. Ritsuko Katsuragi, responsável pela divisão científica da NERV: “Nunca vi o EVA tão assustador quanto hoje (...) Será que ele está mesmo do nosso lado?”.

Essa fala acontece no final do episódio 16 quando, depois da batalha, a Dra Ritsuko acompanha o trabalho de limpeza do EVA que, após dilacerar o 12º Anjo de dentro para fora, ficou coberto de sangue. Embora tenha conhecimento de todo o processo de criação dessas personagens, para a Dra. Ritsuko, estes seres estavam completamente sob o controle de seus criadores. Seu lado animal podia ser controlado. Mas agora, depois de testemunhar tamanha fúria, ela perde a certeza que tinha até esse ponto da trama: estariam os Evas realmente do lado da humanidade?

E é em cima deste questionamento que chegamos à pinça 2⁴⁰ que aponta para o 3º ato, onde a trama é amarrada e leva o envolvimento do espectador a um final satisfatório. Esse momento ocorre nos episódios 18 e 19, onde finalmente Shinji enfrenta seu pai, contrariando

⁴⁰ Idem à nota anterior.

as suas ordens, decidindo não mais pilotar a unidade 01. Durante sua partida um Anjo ataca a Terra, obrigando-o a voltar. Kaji, personagem que atua como uma espécie de “ponte” entre Shinji e a verdade sobre os EVAs, então lhe revela o verdadeiro objetivo dos Anjos e o lembra que ele é o único que pode detê-los, fazendo com que Shinji retome a função de piloto, agora consciente dos motivos que o levam a pilotar.

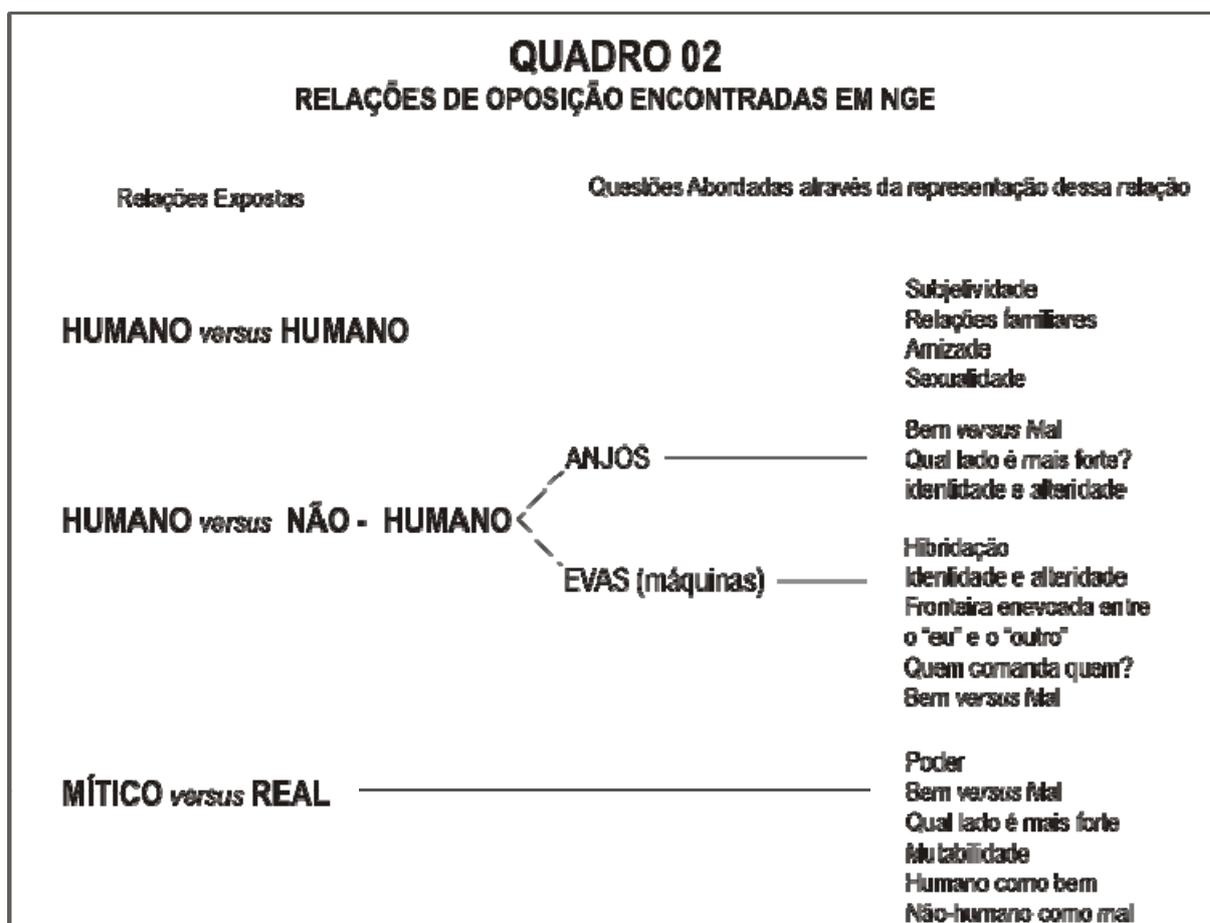
É neste ponto que ocorre o “Despertar da unidade 01”⁴¹ onde ela toma o controle e se revela como um animal não mais sob as ordens humanas. Este é o ponto que precede a morte de Kaji, o que desencadeia as soluções de mistérios. O que são os EVAs e os Anjos, o que é a 1ª Criança, o que, de fato, é a NERV e o papel que desempenha a Dra. Akagi, o que tornou Gendou Ikari o homem frio que abandonou o próprio filho, o que perturba Asuka, são alguns desses mistérios. Todas essas questões são respondidas nos episódios finais da série, mas especificamente nos episódios 21, onde a formação da NERV é revelada para o espectador; no episódio 22, onde a história de Asuka é contada; no episódio 23, onde Ritsuko revela a verdade sobre a 1ª criança para Shinji e Misato, e, finalmente, os episódios 25 e 26 onde o plano de complementação humano é mostrado. No episódio 24 somos apresentados à 5ª criança, Kaworu Nagisa, que é também o 17º Anjo. São suas ações e a relação estabelecida entre ele e Shinji que desencadeiam os eventos narrados nos episódios subsequentes.⁴²

2.1.1. Relações representadas

A trama se desenvolve confrontando diversos pólos. São oposições entre papéis, entre personagens, entre gêneros etc. O quadro a seguir ilustra três relações de oposição que identificamos no animé e as questões abordadas por essas relações.

⁴¹ Ver seqüência “Despertar da unidade 01” no dvd em anexo.

⁴² Para maiores detalhes, ver Apêndice B: “Guia de episódios”



Como podemos verificar através do quadro 02 acima, em todas as relações de oposição estabelecidas em NGE podemos reconhecer um tema recorrente, aquele que discute questões que buscam determinar quem é o “eu” e quem é o “outro”, ou seja, a questão da identidade e da alteridade. Independentemente de quais pólos em oposição examinemos a discussão em torno da identidade e da alteridade está contida nos episódios da série, substituindo por vezes as batalhas entre Evas e Anjos. Cerca de 30,7%, ou seja, em 08 dos 26 episódios da série, não contam com batalhas. Em geral, estes episódios são destinados a temas ligados a sentimentos e comportamentos das personagens, revelando também parte dos referenciais e temas usados para a elaboração da série. Dentre os diversos temas tratados, três desempenham papel importante na formação da estrutura da história.

O primeiro, sobre o qual nos deteremos mais adiante, é justamente o que usa a ciência e a tecnologia como suporte, como base onde é firmado o “*pacto de faz de conta*” (SODRÉ: 1973) entre o espectador e a série. O segundo tema é justamente aquele que traz referências míticas e teológicas para a trama. São referências a elementos, objetos e idéias ligadas a religiões e seitas como a cabala e as tradições hebraicas. A oposição entre estes dois temas vem justamente criar a relação entre mítico e real citada no quadro 02 na página anterior. Para alinhavar estes dois pólos, temos uma representação da cultura e do modo de

vida japonês do final do século XX. Presente sempre que o dia-a-dia das personagens é retratado, a cultura japonesa e as diferenças entre esta e a cultura ocidental são representadas como, por exemplo, quando Asuka diz achar inaceitável “essa mania japonesa de não usar camas”⁴³. Outras referências menos óbvias aos costumes japoneses também estão presentes na trama, como, por exemplo, os pronomes de tratamento⁴⁴ e as relações entre pais e filhos.

2.1.2. A Ciência e Tecnologia representadas em NGE.

Assim como outras obras dirigidas às massas, NGE, ao representar ciência e tecnologia, se utiliza de conceitos e imagens pertencentes ao que chamamos de senso comum. De acordo com Santos (1989, p: 36), o senso comum, enquanto conceito filosófico, surge no século XVIII em um momento onde uma nova classe social, a burguesia, chega ao poder. O senso comum “representa o combate ideológico da burguesia emergente contra o racionalismo do *anciene régime*”. Ainda de acordo com Boaventura de Souza Santos:

O senso comum faz coincidir causa e intenção; subjaz-lhe uma visão do mundo assente na acção e no princípio da criatividade e da responsabilidade individuais. O senso comum é prático e pragmático; reproduz-se colado às trajectórias e às experiências de vida de um dado grupo social e nessa correspondência se afirma fiável e securizante (...) O senso comum é superficial porque desdenha das estruturas que estão para além da consciência, mas, por isso mesmo, é exímio em captar a profundidade horizontal das relações conscientes entre pessoas e entre pessoas e coisas. O senso comum é indisciplinar e imetódico; não resulta de uma prática especificamente orientada para o produzir; reproduz-se espontaneamente no suceder quotidiano da vida. O senso comum aceita o que existe tal como existe; privilegia a acção que não produza rupturas significativas no real. Por último, o senso comum é retórico e metafórico; não ensina, persuade” (Santos: 1987, p. 89 e 90)

Partindo dessa idéia, podemos entender como *senso comum* um senso burguês, comum e razoável, que se converte em senso médio, em senso universal, (Santos: 1989, p. 36) pragmático e, por vezes, superficial e ilusório. Para aquele que se fia nele para construir interpretações, o senso comum fornece a ilusão de que existe uma compreensão real daquele assunto, formando, assim, imagens a respeito de diversos temas. Um grande alimentador

⁴³ Fala da personagem Asuka retirada do episódio 09.

⁴⁴ A língua japonesa possui muitos modos de expressão para diferentes níveis de tratamento, incluindo verbos especiais, verbos indicando "status" de parentesco, uso de substantivos diferentes,

dessas “imagens de senso comum” é justamente o *mass media*, entendido aqui como o conjunto de elementos que formam uma rede de comunicação (informação) dirigida às massas. O *mass media* é responsável pela difusão e popularização de diversas visões a respeito de uma série de assuntos, não sendo diferente em relação à ciência e à tecnologia. Tendo em vista que o nosso objeto de estudos traz representado em seus episódios uma série de referenciais identificáveis pelo público como sendo “científicos”, é preciso que examinemos melhor como se dá essa representação, lembrando que a representação contida em NGE não configura, em linhas gerais, nada inédito no que diz respeito a outras obras desse gênero.

Seguindo o exemplo de outras obras dirigidas também às massas, NGE apresenta um entendimento de ciência que credibiliza as afirmações e teorias apresentadas pela própria série. Isso se dá recorrendo a uma imagem bastante difundida onde a ciência recebe uma aura de inacessibilidade, de complicação, de forma que o homem “comum” dificilmente a compreenderia. Essa e outras imagens, que envolvendo uma idéia de ciência diferente da encontrada nos locais onde o trabalho científico de fato acontece, se formam porque ao tentar interpretar o conceito de ciência recorre-se a idéias de representação antiquadas ou fictícias e, conseqüentemente, interpreta-se mal as descobertas científicas e o próprio conceito de ciência. (Keller: 1992, p. 20)

De acordo com Keller (1992), essas incorreções são repassadas a grandes públicos consolidando imagens como a de um cientista sempre do sexo masculino e de uma ciência livre de qualquer influência emocional ou intuitiva. Neste sentido, NGE faz uso desse entendimento de ciência pura, asséptica e racional, ainda bastante difundido pelos meios de comunicação de massa em geral. Como exemplo de outra obra que usa essa visão de ciência como base para suas representações, podemos citar, entre outros, o filme *Gattaca* (1997), do diretor Andrew Niccol.

Contemporaneamente o que se discute a respeito das representações de ciência e tecnologia é que, embora essa divisão entre as duas seja tênue e contextual, a representação dominante no imaginário do senso comum apresenta este binômio como gêmeos siameses. São entendidos como elementos distintos, porém compartilhando uma dependência mútua. Uma explicação para essa fusão talvez esteja no fato de que, para o público em geral, a tecnologia seja entendida como aquela que faz uso de preceitos e métodos científicos para solucionar seus problemas, não deixando claro quais as diferenças entre a ciência e a tecnologia. De acordo com Keller (1992, p.25), “o que diferencia a tecnologia da ciência é que a ciência é sobre descobrir e explicar e a tecnologia é sobre projetar e fazer. Assim, a

tecnologia cerca execução e método, entretanto, a tecnologia moderna pede emprestada à ciência as bases de seu conhecimento”⁴⁵. Esse “pedir emprestado” enevoa para o leigo, o espectador comum, as fronteiras entre um e outro, fazendo com que ele assimile ciência e tecnologia como unidos por um elo indissolúvel. Ignorando assim, o fato de que um modelo que entende a ciência e tecnologia dessa forma está criando uma linearidade que de fato não existe, pois ciência e tecnologia seguem caminhos por vezes paralelos, porém distintos.⁴⁶

Temos presentes em NGE dois grupos ligados ao binômio ciência e tecnologia. As figuras dos cientistas e dos membros de sua equipe estariam ali materializando uma imagem de ciência, enquanto toda a parafernália fruto de seu trabalho (computadores, máquinas, ciborgues, clones etc) seria a representação da tecnologia dentro do animê. Retratados sempre de forma interligada, os elementos correspondentes à “ciência” e à “tecnologia” acabam por se opor (ver quadro II) ao lado humano que é representado na série, como veremos mais adiante.

É necessário destacar aqui uma necessidade comum a todas as obras científico-ficcionais. Há a necessidade de se construir uma aura “verossímil” em torno da obra. Para isso, cria-se uma pseudociência capaz de iludir o espectador da factividade de tudo aquilo que é narrado na trama, propiciando o mesmo tipo de pacto presente na relação do espectador com outras obras onde a ciência aparece como salvadora do mundo, capaz de solucionar todos os problemas da humanidade.

Assim, a fim de cumprir o “*pacto de faz de conta*” (SODRÉ: 1973), no decorrer de NGE são dadas explicações pseudocientíficas para eventos sem explicação aparente. Temos como exemplo claro o ocorrido no episódio 16⁴⁷, quando uma sombra gigantesca engole tudo que toca. A personagem da Dra Ritsuko Akagi, cientista que chefia a equipe de pesquisas da NERV, revela sua teoria: o anjo criou um *espaço Klein* e o EVA foi dragado para dentro de um *Mar de Dirac*. Em uma breve busca o espectador pode verificar que tais termos fazem parte de uma teoria de física quântica que provavelmente não pode ser facilmente entendida pelo espectador padrão. Sendo assim, este espectador, incapaz de encontrar algo que desminta a relação entre espaço Klein e a sombra do Anjo, aceita isso como verdade científica.

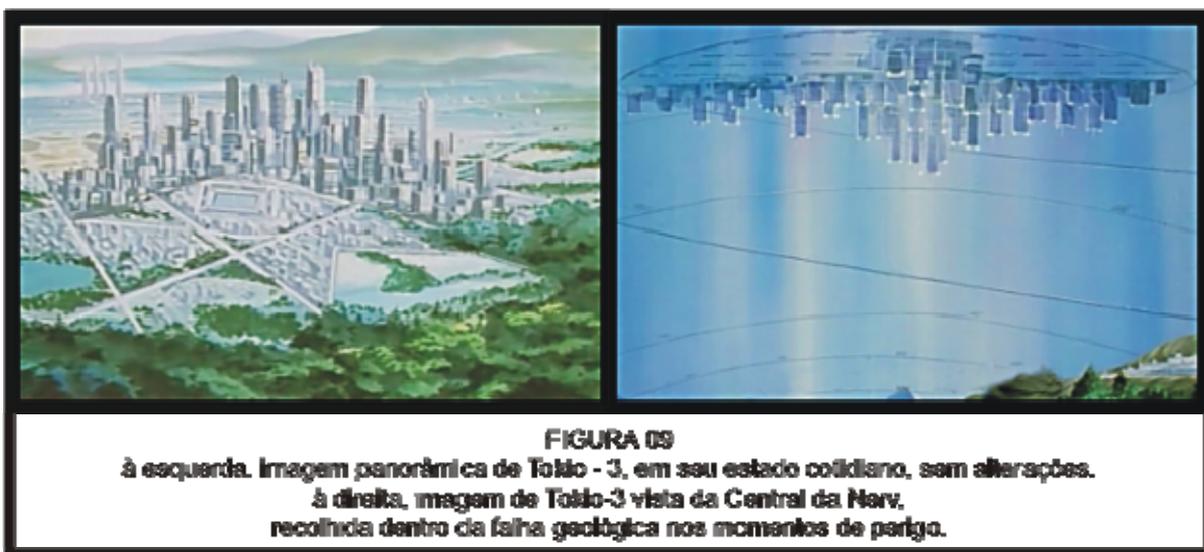
⁴⁵ Tradução da autora.

⁴⁶ Ver: COLLINS, H. e PINCH, T. *O golem: o que você deveria saber sobre ciência*. São Paulo: Ed. UNESP, 2003 e COLLINS, H. e PINCH, T. *The golem at large. What you should know about technology*, UK: Cambridge University Press, 1998.

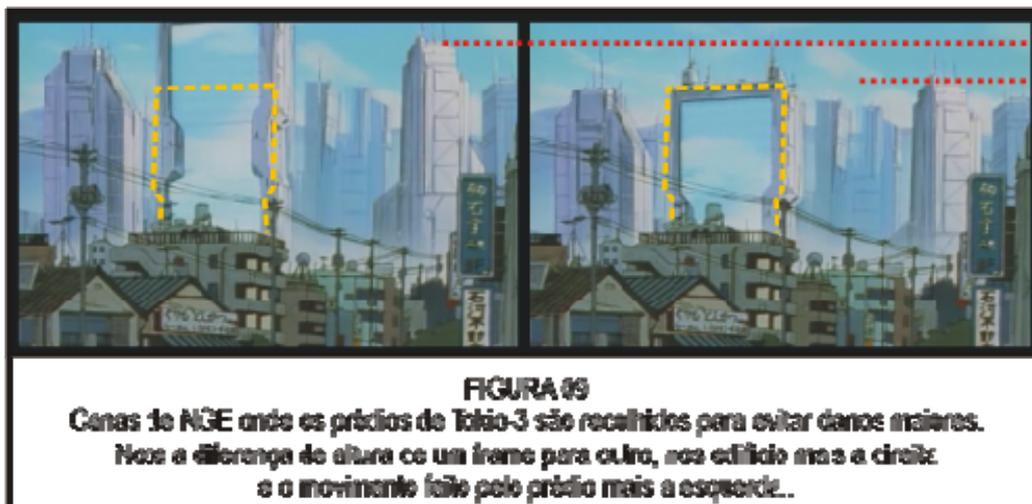
⁴⁷ Ver apêndice B: “Guia de episódios”

Este recurso discursivo, onde certos termos são apresentados ao público leigo como se fossem de fato científicos, mas que na verdade, ao serem analisados, mostram-se tão somente pseudocientíficos, confere credibilidade à série já que não cabe ao espectador padrão a tarefa de analisá-la nesse sentido. Essa credibilidade alcançada induz, por sua vez, o espectador a assimilar como “verdade” tudo aquilo que é apresentado ali travestido de “científico”, indo ao encontro do entendimento que o senso comum tem de ciência.

O interessante em NGE é que, embora as revelações pseudocientíficas sejam feitas, a série não apresenta nenhuma explicação para o termo “espaço Klein” ou outros. A construção da cena parece dizer ao espectador: *é um entendido falando para os seus iguais, não há porque explicar o que todos já sabem*. Aceitamos, enquanto espectadores, as soluções propostas pelo autor para problemas de ordem prática, como, por exemplo, a construção de uma cidade-fortaleza capaz de abrigar boa parte da população japonesa. De acordo com as descrições contidas no decorrer da trama, Tóquio – 3 (figura 08) foi construída sobre uma falha geológica, um espaço subterrâneo gigantesco que abriga também a sede da NERV.



Fazendo uso de alta tecnologia de engenharia, representada aqui por mecanismos cujo desenvolvimento ainda não está disponível atualmente, temos todos os prédios construídos sobre essa falha sendo recolhidos para dentro dela, para, assim, estarem protegidos de qualquer ataque (ver figura 09, abaixo).



Como se dá esse recolhimento? Não há riscos para quem está dentro dos prédios? Que prédios são esses? Como ficam as instalações de água e esgoto? Quanto tempo esses prédios podem ficar na falha? Como se sustentam? Todas essas questões e muitas outras de ordem prática tendem a ser esquecidas diante do encantamento produzido pelo balé dos edifícios, um balé orquestrado por MAGI⁴⁸, um supercomputador, obra da engenhosidade humana.

O objeto MAGI merece uma atenção especial de nossa parte. Trata-se de um sistema informacional de alta tecnologia que foi projetado e construído pela falecida Dra. Naoko Akagi⁴⁹ e complementado por sua filha, Dra. Ritsuko Akagi. MAGI é o cérebro da agência secreta NERV. Ele analisa, revisa e resolve problemas e planos. É composto por três sistemas: MELCHIOR-1, BALTHASAR-2 e CASPER-3, estes sistemas propõem soluções para problemas e questões apresentadas a eles. A decisão final é dada depois da conferência destes três computadores, sendo que o objetivo é que os três aspectos entrem em acordo.

Como podemos ver, este tão importante componente tecnológico foi desenvolvido e posto em funcionamento por duas mentes femininas. Como afirmamos anteriormente, entre as imagens solidificadas pelo conceito de “ciência” difundido dentro das obras ficcionais está, em geral, a de um cientista homem. Em NGE ocorre justamente o contrário: todas as grandes

⁴⁸ Ver Apêndice A; “Conhecendo NGE”.

⁴⁹ Sua morte não é claramente relatada em NGE, apenas temos a impressão de que ela se suicidou após tentar esganar Rey Ayanami com 05 anos de idade. Essa reação se dá quando a menina lhe diz que ela é uma velha inútil e que é Gendou Ikari quem diz isso dela. Após a cena onde a Dra enforca a pequena Rei é mostrado um local onde há a marca de um corpo no chão e manchas de sangue. Paralelamente a isso a morte da Dra é anunciada a equipe da NERV.

cientistas da trama são mulheres⁵⁰. Tanto a tecnologia aplicada nos EVAS, quanto o desenvolvimento do sistema MAGI são de responsabilidade de personagens femininas e este grande computador é usado como metáfora ilustrando justamente a personificação dos três papéis desempenhados por sua criadora Dra. Naoko Akagi. Isso pode ser constatado através da fala da própria personagem, que ao finalizar seu trabalho no MAGI no episódio 21 diz a sua filha: “Estes são meus três aspectos. Eu cientista, eu mãe e eu mulher. Cada um dos aspectos está em conflito com os outros”.

Estes aspectos citados pela Dra. Akagi e ligados à figura da mulher e a questões de gênero de uma forma geral não são explorados mais a fundo na série. No entanto, fica clara a importância da figura feminina dentro da trama quando outros elementos ligados à figura da mulher são mencionados no decorrer da obra⁵¹. Temos aqui uma das muitas metáforas em que NGE usa elementos ligados a tecnologias (o MAGI e os EVAs, sobretudo) para atribuir características a determinadas personagens.

Outras personagens que estabelecem uma relação direta com elementos tecnológicos são justamente os pilotos. Em nossa análise seriam os pilotos os representantes da relação mais direta e intensa com tais elementos. A relação EVA-piloto é pungente e única para cada um dos pilotos. Estes dois personagens, EVAs e pilotos, representam respectivamente os dois pólos focados por nosso recorte: o maquínico e o humano. Temos de um dos lados os **pilotos** (ver figura 10). Estas personagens nos são apresentadas gradualmente, sendo chamadas pela equipe da NERV de “crianças escolhidas”⁵². O primeiro a ser apresentado ao espectador é nosso protagonista, Shinji Ikari, a “terceira criança”. Assim como o espectador, Shinji não faz idéia do que sejam os EVAs, a NERV ou os Anjos. Junto com ele vamos descobrindo aos poucos os mistérios e meandros da trama. Suas dúvidas passam a ser nossas dúvidas também.

⁵⁰ Idem a anterior.

⁵¹ Não entraremos em mais detalhes sobre essa questão já que o recorte deste trabalho não se propõe a isso. Sobre o tema “gênero e mídia” ver *Cadernos Pagu 21, Dossiê mídia*, 2003.

⁵² Convém salientar que não há na série uma abordagem clara de como o gênero de cada piloto poderia influenciar em sua escolha. O fato é que, durante grande parte da série, contamos com 01 piloto do sexo masculino (Shinji) e 02 pilotos do sexo feminino (Rei e Asuka). Como veremos mais adiante, a relação EVA-piloto é muito individual, com a personalidade de cada criança influenciando na maneira como a criança encara seu “parceiro”, sua “unidade de combate”, seu “boneco”.

A “primeira criança”, segunda a ser apresentada ao espectador, é Rei Ayanami. Piloto de testes, Rei parece estar completamente integrada a sua missão. Fala pouco e nunca é vista questionando ou titubeando diante de uma ordem, mesmo que esta ordem ponha em risco sua integridade física. Seu comportamento é um dos mistérios da série.

A “segunda criança”, apresentada apenas no episódio 08, representa o oposto da “primeira criança”. Muito falante e questionadora Asuka Langley não está disposta a se colocar em segundo plano e não aceita que outros a coloquem. Criada na Alemanha, ao voltar para o Japão Asuka estranha os costumes dessa sociedade, funcionando como uma “pitada” de ocidentalidade nos momentos em que a cotidianidade das personagens é retratada.

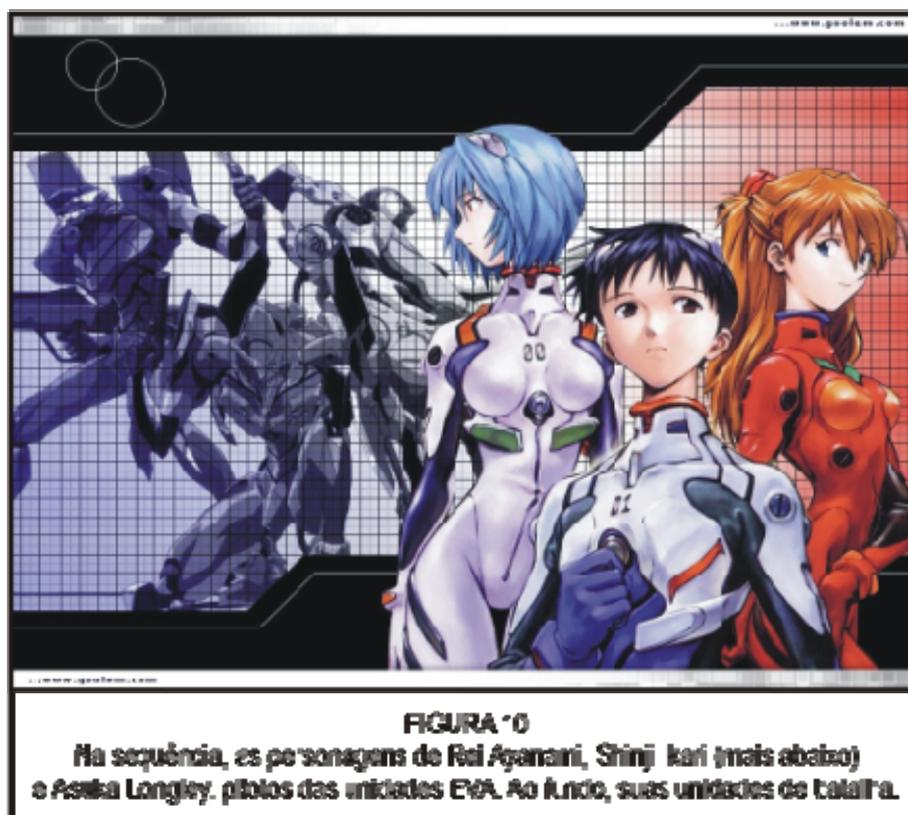


FIGURA 0
Na sequência, as personagens de Rei Ayanami, Shinji Ikari (mais abaixo) e Asuka Langley, pilotos das unidades EVA. Ao fundo, suas unidades de talafra.

Temos ainda a “quarta criança”, Touji Suzuhara, cujo papel ao assumir a função de piloto é o de desencadear a reação de Shinji contra as ordens de seu pai. O capitão Gendou Ikari obriga Shinji a destruir a unidade de Suzuhara que foi contaminada por um anjo. Shinji se recusa a ferir outro piloto e seu pai isola os comandos do EVA – unidade 01, obrigando-o a assistir a aniquilação da unidade de Suzuhara. Isso desencadeia a reação de Shinji contra seu pai, reservando à “quarta criança” apenas o papel de detonador deste processo, sua função enquanto piloto é nula. Na verdade, para muitos analistas e curiosos, o autor optou pela existência destes quatro pilotos para fazer referência às quatro bestas do apocalipse. Rei, a primeira, seria a águia, mitologicamente ligada à sabedoria e à racionalidade; Asuka com toda

a sua impetuosidade representaria a figura do leão; Shinji, o ser em conflito, seria o homem e Touji, a 4ª criança, seria o touro, animal de sacrifício⁵³.

Constrói-se, então, uma imagem muito comum às obras científico-ficcionais, trata-se de um mundo em um futuro próximo em relação ao espectador⁵⁴, onde o desenvolvimento tecnocientífico é retratado como pertencente ao cotidiano de uma forma bastante intensa. Esse desenvolvimento retratado em NGE não é posto em julgamento, pelo menos não de forma clara. De acordo com Matthews (2003), diversas obras semelhantes a NGE assumem uma posição maniqueísta, ora colocando a tecnologia como salvadora da humanidade, ora colocando-a como inimigo número um. Para o autor, NGE apresentaria as unidades EVA e todo o conhecimento desenvolvido para sua concepção como sendo um “*necessary evil*”. No entanto, nossa análise nos leva a identificar uma maior isenção de julgamento por parte da obra, ou melhor dizendo, um desvio de culpa.

Enquanto Matthews identifica a “tecnologia”, representada na obra pelos EVAs, como sendo em si um *mal necessário*, ele parece ignorar os episódios finais da série. Nestes episódios se resgata a figura do “desenvolvedor”, daquele responsável por essa tecnologia. Novamente temos aqui algo recorrente nas obras que trabalham a relação homem-máquina: cabe ao homem o julgamento, a ética. Os episódios finais da série (episódios 21 a 26) materializam diante do espectador a idéia de que a tecnociência não se faz sozinha, de que ela é fruto da ação humana.

NGE apresenta as possibilidades que essa ação, esse avanço permite, possibilidades boas e ruins, mas não emite um julgamento fechado sobre o assunto nem mesmo ao tratar da figura do EVA. O máximo que podemos afirmar é que em NGE a tecnologia é representada como um mal necessário, mas de forma que fique claro que ela, a tecnologia, é o resultado de ações e decisões humanas, estas sim passíveis de julgamento. A narrativa se concentra na figura das três primeiras crianças. Cada uma delas lida de maneira diferente com o outro lado dessa relação: **os EVAs.**

Apresentadas ao espectador inicialmente como a representação da tecnologia e, posteriormente, como resultado da intervenção humana através do uso da tecnociência, a figura dos EVAs aparece como a de um grande e poderoso robô. Essa “impressão” não é

⁵³ Esta é mais uma especulação incentivada pela estrutura da trama e difundida por fãs através de sites e resenhas em revistas especializadas. Durante nossa pesquisa não encontramos nenhuma menção literal do autor que endosse tal teoria.

⁵⁴ Estamos levando em consideração aqui o ano de exibição da série na TV japonesa.

sustentada por muito tempo. Ao fim da primeira batalha da unidade 01, mostrada nos episódios 01 e 02, vemos um EVA recolhido para reparos. Shinji, naquele momento tão leigo quanto o espectador em relação ao EVA, também está diante dele e vê revelada uma face diferente daquela que acabara de conhecer. O EVA, na verdade, se expõe como uma criatura biológica (ver figura 11, abaixo). Sua superfície na verdade é uma armadura, um claustro para uma criatura biológica que é mantida sob controle humano. Cercado de próteses que garantem ao piloto o controle sobre a criatura, o Eva faz uso de outros aparatos tecnológicos, tais como armas, escudos e equipamentos de fornecimento de energia, para cumprir as funções designadas pela NERV. Agora sabemos que se trata de um híbrido (misto de duas condições de existência diferentes), cuja hibridação envolve a união entre orgânico e maquínico. Isso, por sua vez, nos remete a uma figura recorrente nas obras científico-ficcionais de uma forma geral: o ciborgue.



O aparecimento dessa nova figura, dessa possibilidade de entender o EVA como um ciborgue, nos conduz ao terceiro capítulo, em que apresentaremos conceitos e diferentes abordagens em torno do tema e da figura do ciborgue. O capítulo divide-se em dois momentos. O primeiro momento trabalha com a relação de hibridação ocorrida entre orgânico e inorgânico, examinando apenas a figura do EVA. Num segundo momento, o EVA passa a ser entendido como prótese-complementar associada à figura do piloto, abordando, assim, parte da relação homem-máquina representada em NGE.

É nesse momento que daremos início a uma investigação sobre possíveis conseqüências de uma aproximação tão intensa entre o “eu” e o “outro”. O humano e o maquínico estão tão próximos que, por vezes, não podemos dividi-los em dois corpos materiais, suas fronteiras se esvaecem. Conseqüentemente, questões relativas à subjetividade das personagens, à maneira como a busca pela construção de uma identidade é representada em NGE, precisam ser averiguadas. Esta tarefa será realizada ao associarmos as representações contidas em NGE a discussões sobre o tema propostas por outros autores. Passemos agora ao capítulo 03.

Capítulo 03 – Entendendo EVAs como ciborgues

... Venho pensar sobre isso: o que é o EVA? O plug de entrada está emitindo um cheiro parecido com sangue. Mas me sinto tão confortável e relaxado aqui. Por quê? Agora estou pensando sobre isso: Eu não sei nada sobre o EVA...(Palavras de Shinji Ikari, piloto do EVA und-01, no episódio 07)

É assim também que os espectadores se sentem diante do EVA. Somos apresentados a uma figura misteriosa que nos leva a pensá-la como uma máquina por sua configuração corpórea, sua necessidade de um piloto, suas dimensões gigantescas, sua necessidade de energia. No entanto, também nos é apresentado seu lado animalesco, como nos episódios em que entra em *berserk*⁵⁵. Sendo assim, temos apenas uma certeza em torno dessa figura: trata-se de um híbrido.

Em seu primeiro aparecimento na série, logo no episódio 01, nos é mostrada sua capacidade de autocomando e sua íntima ligação com o piloto. Como podemos ver na seqüência de quadros abaixo, o EVA quando ameaçado reage exatamente como o piloto⁵⁶, nos dando a idéia de que esta sincronia os faria complementares.



Mais adiante, no episódio 02, ao recordar a batalha⁵⁷ vemos um EVA independente dos elementos que, em um primeiro momento, nos levaram a identificá-lo como máquina. Ele reage sem comandos e sem precisar da energia externa, e, pela 1ª vez é revelada

⁵⁵ *Berserk* em NGE é identificado como o momento de fúria que atinge as unidades EVA, onde elas próprias assumem o controle de si. Esta expressão também era usada para designar o estado de fúria descontrolada dos guerreiros *vickings* que, em algumas batalhas, chegavam até mesmo a devorar seus oponentes de acordo com lendas a esse respeito.

⁵⁶ Ver seqüência “1º encontro entre Shinji e EVA und-01” no dvd anexo.

⁵⁷ Ver seqüência “1ª batalha da unidade 01” no dvd anexo.

ao espectador uma independência que, de acordo com o senso comum, não é característica de uma máquina.

Então, é diante de uma figura híbrida que o espectador se coloca. Que figura é essa? Com o que se parece? Já haviam criado figuras semelhantes? Pois é assim, em busca de similaridades, que chegamos a uma figura emblemática das narrativas que envolvem ciência e ficção: o ciborgue.

3.1. A figura do Ciborgue

É quase que inerente ao ser humano a necessidade de nominar coisas que se apresentem a ele. Caminhando nessa direção, o espectador de nosso objeto de estudo busca outras representações similares as que ele encontrou para, assim, definir melhor o que é o EVA. Conseqüentemente, sua busca pela figura do ciborgue se dará primeiramente no âmbito das produções também similares a NGE, produções dirigidas às massas.



FIGURA 12
ROBOCOP - Filme de 1987 que traz a figura de um policial que vive sua vida rescalvada através da interação com máquinas.

Na animação, assim como em outras linguagens inseridas no universo da chamada indústria cultural, trabalha-se buscando elementos que sejam facilmente entendidos pelo seu público. De acordo com Kellner (2001, p. 09) “as narrativas e as imagens veiculadas pela mídia fornecem os símbolos, os mitos e os recursos que ajudam a constituir uma cultura comum para a maioria dos indivíduos em muitas regiões do mundo de hoje”, ajudando assim, a modelar a visão prevalecente de mundo e valores mais profundos. Para tanto, visam atingir uma audiência cada vez maior e, para ser aceita e compreendida por um público tão diverso, ela tende a nivelar por baixo suas abordagens, deixando os conceitos que explora fadado a superficialidade. É um panorama geral de

diversos assuntos não chegando de fato a se deter sobre um conceito ou informação mais bem elaborada. Com conceitos rasos, pouco elaborados,, as representações visuais que encontramos nos produtos, pertencentes a essa cultura midiática e industrial, são um reflexo do entendimento médio, no nível do senso comum, que se tem sobre aquele dado assunto.

Com o tema do ciborgue não seria diferente. Na maioria das produções iremos encontrar um humano com implantes maquinaicos inseridos a fim de ampliar seus poderes e/ou preservar sua vida. Como exemplos de produções audiovisuais que surgem nessa linha, podemos citar a série televisiva da década de 1970 “O Homem de 6 milhões de dólares”, ou o filme de 1987 “Robocop” (ver figura 12). Em ambos os casos, homens comuns têm suas habilidades ampliadas através da hibridação com máquinas, o que os torna praticamente indestrutíveis.

No geral, é assim que encontraremos representada a figura do ciborgue, um misto de homem e máquina onde cabe ao lado humano o caráter, a consciência e os sentimentos, e ao lado máquina a força, a longevidade e a racionalidade. Temos um ser em constante conflito, numa busca por uma unicidade que não lhe é mais garantida. O eu, antes uno, torna-se duo, ainda que compartilhando a mesma materialidade.

No mundo dos animês, embora não existam grandes variações em relação às representações da figura do ciborgue que aparecem em outros gêneros (ver figura 13, nesta página), alguns elementos culturais modificaram os rumos do assunto. De acordo com Matthews (2003), existe no Japão uma predisposição para a aceitação desses seres cibernéticos e também uma fascinação pelo seu mundo. Segundo o autor, algumas características sócio-culturais, religiosas e históricas desse país incentivaram essa aceitação.



FIGURA 13 - Exemplos de ciborgues representados em animês
(Da esquerda para direita, as imagens pertencem aos animês *Gundam Seed* (2002), *Candidate for Goddess* (2007) e *Zoro of the Orders*)

Podemos apontar algumas possíveis razões para essa aceitação da figura do ciborgue e para a assimilação da tecnologia na vida diária. Temos, por exemplo, a

reconstrução do Japão. Depois da destruição causada pelas duas bombas atômicas, a reconstrução se deu concomitantemente a um grande desenvolvimento tecnológico. A sociedade japonesa se reergueu num momento em que aparatos tecnológicos eram cada vez mais presentes no seu cotidiano. Logo, estes aparatos tecnológicos, não eram novidade para eles quando começaram a aparecer em obras de ficção.

“A primeira figura da esperança é o medo, a primeira aparição do novo é o assombro”⁵⁸. Esta frase de Heiner Muller resume bem o sentimento humano diante do novo. O assombro inicial e o temor pelo desconhecido criam uma aura de desconfiança sobre as máquinas. Como afirma Matthews (2003), a familiaridade do povo japonês com as máquinas e seus benefícios torna a aceitação destes aparatos, por parte dos japoneses, bem maior. Não se teme aquilo que se julga conhecido.

Outro fato que talvez esclareça essa amabilidade para com a figura do híbrido reside nas crenças religiosas desse povo. As religiões mais difundidas no Japão são o budismo e o xintoísmo, que cultuam seres míticos híbridos, meio humano, meio animal, trazendo consigo a idéia favorável a seres que mesclam tipos diferenciados de existência. Novamente a familiaridade com a proposta, no caso a da hibridação, é apontada como fator importante para a aceitação da figura meio homem, meio máquina.

Até aqui falamos da figura do ciborgue tal qual é representada nos meios ligados à cultura de massa. No entanto, a cultura de massa tende a se apropriar de um termo/conceito, simplificando-o para que possa ser facilmente assimilado por um número muito grande de pessoas. No próximo tópico esclareceremos melhor as origens e algumas variações do conceito de ciborgue.

3.2. Em torno do conceito de ciborgue

O termo ciborgue surgiu da contração da expressão “organismo cibernético” (em inglês CYBernetic ORGanism = cyborg) e data de 1960. Atribui-se ao engenheiro biomédico Manfred Clynes seu primeiro emprego e definição. Clynes considera ciborgue como “a engenharia da união entre sistemas” (GRAY, FIGUEROA-SARRIERA & MENTOS: 1996).

⁵⁸ MULLER, Heiner - “*L’effroi, la premier apparition du nouveau*” In: MULLER, Heiner e JOURDHEUIL, Jean – “*Fautes d’impression*” – Paris: L’arche, 1997.

Partindo da interpretação da definição de Clynes (união entre sistemas) muitas outras interpretações foram construídas. Mesmo variando em forma e conteúdo tais variações se atêm a um ponto chave: a hibridação. O que nos remete à pergunta: qual é a função dessa hibridação? Seguindo esse questionamento e levando em consideração essa “mistura entre orgânico e maquínico”⁵⁹ proposta inicialmente por Clynes identifica na idéia primordial de ciborgue a possibilidade de adaptação, ampliação e/ou aprimoramento das capacidades humanas através da máquina. De acordo com Chris Gray (1996), embora a definição de Clynes tenha dado gancho a diversas outras abordagens dessa hibridação (orgânico + maquínico/ maquínico + maquínico/ orgânico + orgânico), a princípio Clynes se referia apenas à hibridação entre maquínico e orgânico. Segundo Oliveira:

A mescla com máquinas e circuitos cibernéticos promete incrementar as capacidades sensoriais e cognitivas, aumentar a resistência e a durabilidade da espécie. Em um artigo pioneiro, Clynes e Kline ressaltam a importância de adaptar o homem aos ambientes extraterrestres inóspitos, revelando que sob a figura do ciborgue cultivam-se os sonhos de vencer as barreiras da exploração espacial (OLIVEIRA, PIZZI & GONÇALVES: 2004)

Dessa maneira, iremos notar que o termo e a idéia de ciborgue surgem em um momento onde possibilidades antes encontradas somente em histórias de ficção científica se tornavam reais. Programas de pesquisa espacial, tanto americano quanto soviético, apontavam para uma exploração do espaço; iniciavam-se estudos de redes de comunicação que acabaram desenvolvendo o que conhecemos hoje como Internet; as interfaces gráficas computacionais aproximaram a computação do usuário, tornando o mundo informacional menos assustador para os leigos; a cadeia de DNA foi descoberta. Enfim, nesse período compreendido entre os anos de 1960 e 1980 há um grande investimento em diversas áreas da ciência e da tecnologia associado a uma crescente midiaticização da informação. A TV se populariza e os meios de comunicação em massa se consolidam como uma fonte de informação para boa parte da população mundial.

Graças a essa pseudodemocratização dos processos de produção de informação e ao aumento do alcance dessa informação, modelos e estereótipos de todos os tipos se

⁵⁹ (Clynes *apud* GRAY, FIGUEROA-SARRIERA & MENTOS: 1996)

popularizaram. Novos personagens, como robôs, cientistas, ciborgues e andróides passam a figurar o imaginário do senso comum. Visões de futuro onde a ciência e as máquinas aparecem ora como vilãs, ora como salvadoras, passam a povoar a imaginação das massas, nos dando a imagem generalizada de ciborgue que apresentamos no tópico anterior.

De acordo com Oliveira, Pizzi e Gonçalves (2004), “na medida que as tecnologias informacionais evidenciam as hibridações homem–máquina (...) a figura do ciborgue torna-se emblemática das discussões sobre a cibercultura⁶⁰”. Naturalmente, à medida que a discussão se amplia, ampliam-se as definições e as interpretações a cerca da hibridação que dá origem a esse ser cibernético. Há uma série de trabalhos que se aventuram por essa tarefa de buscar uma definição para o termo. Uma das visões mais difundidas é a apresentada por Donna Haraway:

Um ciborgue é um mecanismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura da realidade social, bem como um personagem da ficção (...). O ciborgue é um organismo cibernético, uma fusão do orgânico e do técnico forjado em particular, por práticas históricas e culturais (HARAWAY: 1991, p. 149)⁶¹.

Esta definição está publicada em “Simian, Cyborg and Women” de 1991 e reafirma o que já havia sido publicado em 1985 no *Manifesto Ciborgue*⁶². Os estudos de Haraway, conhecida integrante dos movimentos feministas da década de 1960 e pesquisadora na linha de estudos femininos, se concentram na formação de um ciborgue influenciado por práticas históricas e culturais. Haraway identifica nesses híbridos algo além da simples prótese para aumento ou restauração de funções; ela identifica implicações socioculturais no surgimento dessa figura.

No fim dos anos de 1990, mais especificamente em 1997⁶³, Haraway reforça essa idéia de um ser híbrido e influenciado por aspectos socioculturais, quando propõe uma

⁶⁰Adotaremos aqui a idéia de cibercultura proposta por Pierre Levy, que entende *cibercultura* como o neologismo que “especifica o conjunto de técnica (materiais e intelectuais), e práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LEVY: 1999, p. 17).

⁶¹ Tradução minha.

⁶² Haraway, D. “A Manifest for Cyborgs: Science, technology and socialist feminism in the 1980’s” *in:* Socialist Review, 1985.

⁶³ Tal trabalho só foi publicado no Brasil em 2000.

“antropologia do ciborgue”. O termo denominaria um estudo da relação entre a máquina e o ser humano, um estudo que buscaria re-interpretar as tentativas de estabelecer uma oposição binária do tipo humano *versus* tecnológico. O estudo propõe ainda que se estabeleçam debates onde a biotecnologia não seja avaliada através do filtro do medo pelo desconhecido e da desconfiança do híbrido.

De acordo com Lemos (2003), Haraway afirma que o ciborgue surge graças ao abalo de três fronteiras: entre humanos e animais, entre o orgânico e o inorgânico e a fronteira entre o físico e o não-físico. Segundo Haraway (2000), certos dualismos, persistentes nas tradições ocidentais, são essenciais às práticas de dominação onde o *eu* domina todos aqueles que foram constituídos como *outros*. Para a autora (2000, p. 100). “a cultura *high-tech* contesta – de forma intrigante – esses dualismos. Não está claro quem faz e quem é feito na relação entre o humano e a máquina”.

Seguindo essa visão, onde as fronteiras entre o eu e o outro não são colocadas em uma oposição binária, a hibridação ganha ares mais amplos, nos levando a entender todos nós como ciborgues em potencial. De acordo com Gray, Figueroa–Sarriera e Mentor (1996, p. 04):

Este fundir do evoluído e do desenvolvido, esta integração entre construtor e construído, esses sistemas de carne e circuitos inanimados foram chamados de muita coisa: sistemas biônicos, máquina virtuais, ciborgues. São figuras centrais do século XX (...) Há muitos ciborgues entre nós. Qualquer um com um órgão, membro ou suplemento (como um marca-passo), qualquer um reprogramado para resistir a doenças (imunizado) ou drogado para pensar/se-comportar/ sentir mais e melhor (psicofarmacologia) é tecnicamente um ciborgue.

Isso implica em ampliar o sentido da palavra “prótese”, entendendo-a como qualquer elemento artificial implantado/inserido no corpo orgânico. De acordo com Gray, Figueroa–Sarriera e Mentor (1996), as tecnologias cibernéticas gerariam pelo menos quatro tipos diferenciados de ciborgue. Teríamos tecnologias restaurativas, quando a função da hibridação é a de restituir órgãos e tecidos. Quando a função é a de restaurar uma “normalidade” de um ser, teríamos uma tecnologia de normalização. No entanto, quando essa tecnologia é usada para buscar uma similaridade com um ser diferente daquele onde os mecanismos são aplicados, temos uma tecnologia de reconfiguração. Por último temos as

tecnologias cibernéticas voltadas para uma automação da máquina, se aproximando de uma inteligência artificial independente (LANDOW: 2003).

Essas subdivisões também aparecem no trabalho de outros autores. Katherine Hayles, por exemplo, subdivide os ciborgues em dois tipos: os técnicos e os metafóricos. Para Hayles (1996), todos os indivíduos que possuem junções artificiais, implantes ou qualquer dispositivo artificial integrado ao seu sistema biológico seriam ciborgues no sentido técnico, correspondendo a cerca de 10% da população. Os outros 90% se configurariam em ciborgues metafóricos só pelo fato de usarem aparatos técnicos/tecnológicos a fim de possibilitar a realização de uma tarefa, como, por exemplo, quando usamos o teclado do computador ou o *joy stick* de um videogame. De acordo com Hayles, esse laço cibernético geraria também uma modificação no entendimento que temos de identidade e na noção que temos de subjetividade⁶⁴.

Ainda em se tratando de subclasse de ciborgues, temos o pensamento do pesquisador brasileiro André Lemos. Lemos distingue dois tipos de ciborgue: o protético e o interpretativo. De acordo com Lemos (2002), o indivíduo que tem funções fisiológicas garantidas por qualquer dispositivo eletrônico ou mecânico é um ciborgue protético. Algo similar à definição de ciborgue técnico de Hayles. Sua definição para ciborgue interpretativo está diretamente ligada aos meios de comunicação em massa e à cultura de massa e do espetáculo. Para ele, todos nós ao utilizarmos qualquer informação, imagem ou conceito que chegou a nós mediado por uma máquina, para a partir dele construir ou significar algo, nos tornamos ciborgues interpretativos.

Essas subdivisões e interpretações em torno do conceito de ciborgue ampliam bastante as possibilidades de entendimento dessa figura. Para alguns seríamos todos ciborgues, para outros essa nomenclatura se aplicaria apenas àqueles que usam máquinas implantadas no seu sistema biológico. E aí que surge a questão: como entender os EVAS como ciborgue? Passemos então à investigação desse ponto.

⁶⁴ Este tema será melhor explorado no final deste capítulo.

3.3. Os EVAs enquanto Ciborgues

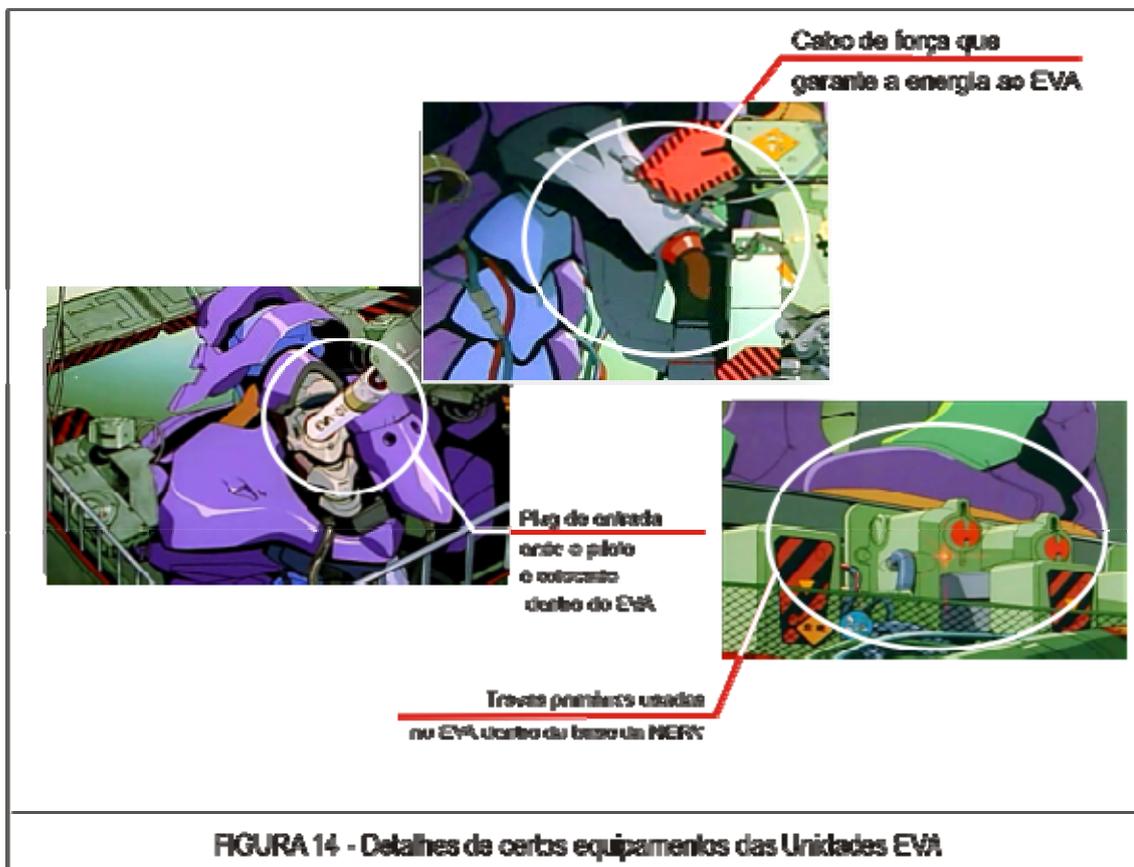
Como foi dito anteriormente, o ponto chave em torno da figura do ciborgue é a junção entre o orgânico e o inorgânico. Se levarmos em consideração apenas este aspecto, o rótulo já se encaixaria perfeitamente ao EVA, pois esta criatura é, sim, um ser biológico, cujas funções são modificadas graças a uma série de aparatos maquinicos. No entanto, a série nos apresenta essa figura sob dois prismas diferentes. O primeiro é o mencionado acima, onde, por si só, o EVA já engloba características próprias de um ciborgue técnico (Hayles: 1996) ou protético (Lemos: 2002). Suas funções vêm de uma interação entre corpo orgânico e corpo tecnológico, mesclando criação “divina” e criação humana⁶⁵.

O segundo aspecto que nos é apresentado é justamente aquele que examina a figura do Eva associada à figura do piloto. Neste momento, o EVA aparece como um “ampliador” das funções do piloto, tornando o **piloto** uma espécie de ciborgue. Sob essa ótica, o EVA se encaixaria na visão de ciborgue mais difundida pelo *mass media*: um aparato tecnológico que amplia os predicados de um humano.

Para cada um destes prismas existem particularidades a serem analisadas. Para tanto iremos, a partir daqui, analisar o que o nosso objeto nos apresenta como forma de representação destes dois momentos distintos: *Eva – ciborgue protético* e *Eva – prótese para o piloto*.

⁶⁵ Neste momento ignoraremos o fato do lado orgânico do EVA ser fruto da engenharia genética, tão humana quanto à engenharia mecatrônica que criou sua parte mecânica.

3.3.1 Caso 01: EVA – ciborgue protético



A seqüência de imagens acima (figura 14) nos apresenta alguns elementos que evidenciam o caráter protético do EVA. São elementos que nos mostram como a tecnologia confere determinadas funções ao EVA. É desses aparatos máqunicos que vem a energia que lhe dá capacidade de movimento, são esses aparatos máqunicos que lhe permitem ser operados por um piloto humano. Enfim, a representação das *próteses* que a unidade EVA possui é clara.

A função de cada prótese vai sendo revelada ao espectador no decorrer da série. Há momentos onde a integridade do EVA é garantida por elas, como, por exemplo, quando Asuka entra na lava de um vulcão à procura de um anjo, no episódio 10 (ver figura 15). Em outros momentos, certas próteses, como o plug de energia, funcionam como limitadores da criatura. Vamos, enquanto espectadores, descobrindo, episódio a episódio, que a tecnologia



aplicada ao EVA tem uma função mais ampla do que a de simplesmente conferir-lhe poderes extra-humanos.

Podemos aqui retomar os diferentes tipos de aplicação da tecnologia cibernética proposta no trabalho de Gray, Figueroa-Sarriera e Mentor (*apud* LANDOW: 2003). Identificamos na tecnologia aplicada ao EVA uma tentativa de re-organizar o seu funcionamento. Seria algo similar à tecnologia de reconfiguração proposta pelos autores, onde esta é aplicada buscando garantir àquela criatura onde os implantes são feitos uma similaridade a um ser diferente dela. Sem aparatos ou o piloto, em tese, não há ação partindo do próprio EVA. As próteses seriam, entre outras coisas, um interruptor para a vontade da criatura enquanto ser biológico independente. Essa proposta apresentada na série revela os dois lados de uma questão recorrente no que diz respeito às conseqüências do uso da tecnologia: a subjugação.

Estamos diante da representação do uso da tecnologia para subjugar uma espécie a outra. Quando é a figura do humano que corresponde ao papel de subjugado a tendência do espectador é a de se condoer, atribuir ao “outro” o *status* de “representante do mal”. Como exemplo dessa reação, podemos citar a repercussão de filmes como *O exterminador do Futuro* (1984), onde máquinas dominariam o mundo a partir de agosto de 1997. Nesse filme, somos levados a apoiar a reação rebelde que busca libertar os humanos do domínio das máquinas.

Já em NGE, não é enfocado, a princípio, o lado “mal” do humano enquanto controlador do EVA. É aceita essa dominação tendo em vista o conceito de “bem maior”⁶⁶. Não há um dilema moral. Voltamos a ter representado a tecnologia como sendo um mal necessário (MATTEWS: 2003) e as ações da equipe da NERV contra os EVAs não são postas sob julgamento até os episódios finais.

Em NGE, para os poucos conhecedores da real aplicação da tecnologia sobre o EVA (Dra. Ritsuko, Gendou, Fuyusuki e o comando da SEELE) sua missão de “proteger” a humanidade justifica todos os meios. Durante a série a “tranqüilidade moral” desse grupo é preservada até o episódio 16, quando a Dra. Ritsuko exterioriza suas dúvidas sobre seus atos.

⁶⁶ O conceito de “bem maior” implica em justificar atos amorais como válidos ou permissíveis por seu objetivo posterior ser o de beneficiar um número maior de pessoas.

“Meu Deus, que monstro nós copiamos?! (...) nunca vi o EVA tão assustador quanto hoje (...) Será que ele está mesmo do nosso lado?”⁶⁷



É a partir deste ponto da série, no final do episódio 16, que o espectador é encaminhado para revelações acerca da figura do EVA. À medida que os fatos se desenrolam fica mais claro para o espectador essa oposição entre o controle humano e o instinto animal do EVA. Como podemos ver pela seqüência de frames a seguir, sempre que ocorrem falhas nos aparatos maquínicos enquanto o EVA está sendo ameaçado o instinto de sobrevivência aflora na criatura e seu corpo reage tornando-o senhor de si. Temos, de um lado, o controle, o racional, imposto pelas próteses, e, do outro, o instinto animal que é suprimido por essas próteses.

⁶⁷ Fala da Dra. Ritsuko, no episódio 16, logo após presenciar o momento em que o Eva se liberta do 12º Anjo.



Esse instinto limitado (subjugado) é representado na série como sendo algo sempre à procura de brechas que lhe permitam se mostrar. É possível construir um paralelo entre essa busca por libertação identificada no EVA e a busca por respostas presente, sobretudo, na figura do piloto Shinji Ikari. O momento da série que é culminado pelo que a própria série chama de “despertar” da unidade 01, onde o EVA se liberta de parte de sua armadura (ver seqüência acima), é também o momento em que o piloto da unidade 01 retoma sua missão de controlador do EVA, agora ciente de quais razões o motivam⁶⁸.

⁶⁸ Ver seqüência “Despertar da unidade 01” em dvd anexo.

Esse momento, o despertar da unidade 01, é crucial para o entendimento do EVA enquanto ciborgue protético. Como podemos acompanhar pela seqüência de frames abaixo, à medida que o instinto animal da criatura aflora, ela vai se libertando daquilo que suprimia a sua vontade: as próteses.

Limitadores (...) Aquilo não era uma armadura. São limitadores que nos permitem controlar o poder do EVA. Mas agora o EVA está removendo a rede que suprimia a sua vontade, ninguém mais pode parar o EVA agora...⁶⁹ (Fala da personagem da Dra. Ritsuko Akagi, no episódio 19, diante da queda dos limitadores)



O criador perdeu o controle sobre a criatura? Bem, não é o caso em NGE. Apesar de seu despertar, a unidade 01 continua a servir os propósitos da NERV, reforçando a importância do papel do piloto na trama. A relação estabelecida entre piloto e EVA é representada na série examinando, sobretudo, a figura do piloto, reservando ao EVA o papel de “complemento” deste. Vamos agora ao exame deste outro enfoque que a série nos apresenta.

3.3.2 Caso 02: EVA – prótese do piloto

Ao examinarmos a série enfocando o Eva juntamente com a figura dos pilotos, encontramos a possibilidade de redirecionar a identificação de um possível ciborgue. São esses pilotos que operam os EVAs e, assim, têm suas habilidades ampliadas. Resgatando o

⁶⁹ Ver seqüência “Despertar da unidade 01” no dvd anexo.

conceito de ciborgue metafórico de Hayles (1996), onde um ciborgue pode ser entendido como aquele que usa aparatos tecnológicos para a realização de uma tarefa, teríamos os pilotos como ciborgues e os EVAs como aparatos tecnológicos.

Essa possibilidade encaminha a discussão em torno da figura do ciborgue para outras águas. Enfocando o piloto como ciborgue, aspectos relacionados à subjetividade das personagens ganham importância. Passam a ser representadas questões recorrentes às discussões em torno da hibridação, algumas de forma literal e outras de forma metafórica.

O espectador é apresentado à ligação existente entre Shinji e a unidade 01 já nos primeiros vinte minutos da série⁷⁰. Em momentos de perigo, o EVA reage exatamente como o piloto (ver figura 18, abaixo) revelando ao espectador uma ligação entre esses dois seres. Esta é só a primeira representação de ligação mostrada na série.



O funcionamento do EVA faz com que o espectador vá, aos poucos, perdendo a noção de materialidade individual. Vamos gradualmente reconhecendo piloto e EVA como um corpo só. Ferimentos no EVA são sinônimos de ferimentos nos pilotos. Somos induzidos a imaginar uma perda corporal que, posteriormente, é de fato retratada na série.

O funcionamento do EVA se baseia nas conexões neurais estabelecidas entre EVA e piloto. Essa ligação é estimulada pelo líquido LCL no qual o piloto é imerso no *entry plug*. Essa conexão neural permite ao piloto transmitir suas reações e reflexos ao EVA. No entanto, é também uma via de mão dupla, re-transmitindo ao piloto a dor dos ferimentos provocados no EVA

No episódio 20⁷¹, após obter uma sincronização de 400% com a unidade 01, Shinji perde seu corpo físico. De acordo com a teoria exposta na trama, ele perdeu a “borda do ego” e agora está perdido dentro do próprio EVA. Toda a narrativa deste episódio gira em

70 Ver sequência “1º encontro entre Shinji e o EVA und-01” em dvd anexo.

71 Ver apêndice B “Guia de Episódios”.

torno da tentativa de reverter este processo. Enquanto as medidas vão sendo tomadas do lado de fora, dentro do EVA, o piloto (Shinji) se confronta com seus pensamentos e suas inquietações. Essa perda de materialidade pode ser entendida como a representação da máxima hibridação entre as duas criaturas. É o momento onde o duo, o híbrido, volta momentaneamente a ser um só.

Essa dualidade (eu ≠ outro) é, durante toda a narrativa, pivô dos questionamentos dos pilotos. À medida que a história caminha fica mais claro para o espectador o papel parasitário ocupado pelos humanos no que diz respeito à relação homem-máquina. Seja ao subjugar o EVA a sua vontade, seja ao usá-lo como um amplificador de suas habilidades, o humano usufrui dessa relação subsidiada pela tecnologia.

Em torno da questão da hibridação, gerada pela ligação direta entre homem e máquina, são apontadas pela série algumas questões que podem ser discutidas em campos como a sociologia e os estudos culturais. Há, retratado em seus episódios, a abordagem de questões como a definição do “eu” e do “outro” e as configurações do “ser humano” no final do século XX.



“Da terra vermelha vem o humano, do chão.

Nascido do homem e mulher é o humano

Cidade... Criação humana.

EVA... Criação humana

O que é um humano? Criação de Deus?

Criação Humana?

As coisas que tenho são minha vida e alma. Sou um vaso para meu coração.

Entry plug: o trono para a alma

Quem é essa? Sou eu?

Quem sou eu? O quê sou eu?

O quê sou eu?

O quê sou eu?

O quê sou eu?

Eu sou eu mesmo
 Essa... Essa coisa, sou eu.
 Essa coisa formada, sou eu.
 Essa sou eu que pode ser vista
 Ainda que eu sinta que não sou eu.
 Muito estranho. Sinto como se meu corpo fosse dissolver.
 Não consigo mais me ver... Minha figura está desaparecendo.
 Sinto a presença de alguém que não sou eu.
 Quem está aí, além de mim?
 Ikari-kun
 Capitã Katsuragi
 Dra Akagi
 Colegas
 Piloto da unidade-02
 Comandante Ikari
 Quem é você?
 Quem é você?
 Quem é você? Quem é você?”⁷²

O texto acima é um bom exemplo de como a série retrata as inquietações das personagens em relação as suas próprias identidades. O texto corresponde à abertura da segunda fase da série (episódio 13), onde, após um resumo dos acontecimentos passados até ali, vemos a personagem de Rei Ayanami, 1ª criança, piloto do EVA unidade 00, apresentar este monólogo. Assim como Rei, o espectador de NGE é afligido por questões em torno da pergunta “quem sou eu?”. Este espectador está inserido em um contexto sociocultural onde questões relacionadas à formação de subjetividades e à afirmação de identidades são influenciadas, entre outras coisas, por uma nova concepção de humanidade.

Embora no animê os fatos ocorram em 2015, as representações que ele comporta foram construídas na década de 1990 e sob a influência das configurações socioculturais que rodeavam seus autores⁷³. Desde os anos de 1960, quiçá antes disso, os olhares sobre “o que é

⁷² Ver seqüência “quem sou eu: Rei Ayanami?” em dvd anexo.

⁷³ Como fizemos referência anteriormente, a série foi concebida e desenvolvida por Hideaki Anno. No entanto, a composição visual, tanto de personagens quanto de cenários, é fruto do trabalho de uma equipe de desenhistas. Por isso, o uso do termo “autores”.

o humano” e as influências dessa re-configuração do “eu” nos processos de formação de identidade e subjetividade estavam sendo mapeados por diversos autores. O próximo tópico traz um esboço de descrição de posicionamentos de alguns teóricos diante de questões como a concepção do humano, a formação do sujeito e como esse sujeito delimita sua identidade, além de algumas possibilidades de abordagem do processo de hibridação entre o humano e a máquina.

3.4. Questões de identidade contidas em NGE: Um Novo Modo de Pensar o Humano

Antes mesmo da possibilidade do papel das máquinas vir a interferir na conceituação de humano, tal definição já não era uma tarefa das mais fáceis. O humano sempre foi mutante, um ser adaptativo que construía redes, sociais e de poder, que nos ajudavam a definir melhor a identidade dele. O que ocorre então quando a tarefa de definir humano nos é dada em um tempo onde os conceitos se modificam a cada hora? Seríamos capazes de mapear um padrão para estipular o que é o humano neste momento onde, como afirmou Karl Marx em seu manifesto comunista, os conceitos se dissolvem no ar?

Trata-se de um momento em que o humano habita um mundo mutante que nos obriga constantemente a re-adaptar sentidos e dogmas. Há, portanto, uma instabilidade estrutural naquilo que nos ajudava a identificar o sujeito sociológico. De acordo com Hall (2005), para que possamos entender o processo de formação de identidade na contemporaneidade, é necessário que entendamos a concepção de sujeito sociológico e como se deu sua transformação para aquilo que o autor chama de *sujeito pós-moderno*.

Segundo Hall, o sujeito sociológico aparece como o reconhecimento da influência de coisas externas ao indivíduo⁷⁴, como as redes sociais e as configurações culturais, por exemplo, na formação da noção de sujeito.

A noção de sujeito sociológico refletia a crescente complexidade do mundo moderno e a consciência de que este núcleo interior do sujeito não era autônomo e auto-suficiente, mas era formado na relação com “outras

⁷⁴ Hall identifica em seu livro “A identidade Cultural na pós-modernidade” uma concepção de sujeito anterior ao sujeito sociológico. Trata-se do *Sujeito do Iluminismo*, baseado numa concepção de pessoa humana UNA. Um indivíduo centrado, fixo e imutável.

peças importantes para ele”, que mediavam para o sujeito os valores, sentidos e símbolos – a cultura – dos mundos que ele/ela habitava (HALL: 2005, p. 11).

Sendo assim, a concepção sociológica do sujeito conta com uma interação entre o indivíduo e aquilo que o cerca, onde este sujeito ao mesmo tempo internaliza e atribui valores, tanto para ele quanto para aquilo que o circunda. Hall confere à identidade a função de preencher o espaço entre o “interior” e o “exterior”, costurando o sujeito à estrutura. A identidade, de acordo com Hall (2005: p. 12), “estabiliza tanto os sujeitos quanto os mundos culturais que eles habitam, tornando ambos reciprocamente mais unificados e previsíveis”. Temos, portanto, um sujeito sociológico com uma identidade em processo, mas ainda unificada e estável, e que migra para um momento onde tal identidade está se tornando fragmentada, não mais UNA, e sim, MÚLTIPLA.

Assume-se diversos posicionamentos que podem ser entendidos como identidades. Para Vera França (2002, p. 28), “a identidade tem a ver com discursos, objetos, práticas simbólicas que nos posicionam no mundo”. Se associarmos isso à visão de Castells (2003, p. 22), que entende identidade como “o processo de construção de significado com base em um atributo cultural, ou ainda um conjunto de atributos culturais inter-relacionados, o(s) qual(ais) prevalece(m) sobre outras fontes de significado”, podemos identificar como terreno para a construção de identidade, os campos do discurso e das representações (FRANÇA: 2002). O que, por sua vez, gera um novo complicador, pois na pós-modernidade identificamos o aparecimento de uma desconfiança sobre as representações. Não mais confiamos no velho, pois este já foi modificado, mas ainda não assimilamos o novo, pois este ainda não se estabilizou.

Somos, sobretudo, frutos de uma situação paradoxal, onde a sociedade ocidental pós-moderna propiciou o desenvolvimento das imagens visuais e verbais, mas ao mesmo tempo possui uma desconfiança dessas imagens que ajudou a desenvolver. A lógica e a razão tentam prevalecer sobre o mítico e o intuitivo ainda tendo como base o pensamento aristotélico. Um pensamento dual, onde as coisas que *são* se opõem às coisas que *não-são*.

Para garantir a eficiência dessa oposição binária, seria necessário que a disparidade entre estes pólos que vigorou durante milênios no mundo ocidental permanecesse intocada. De acordo com Paula Sibila:

Durante milênios vigorou, na tradição ocidental, uma distinção radical entre o *physis* e *techne* (em termos gregos) ou *natura* e *ars* (em termos latinos). Natural e artificial (...) dois mundos nitidamente

diferenciados. Hoje, porém, a fronteira entre ambos está se dissipando (SIBILA: 2002, p. 63 – 64).

A dissolução dessa fronteira nos leva a uma mudança de paradigma onde novos seres emergem dessa zona que mescla natural e artificial. Nikolas Rose (apud SILVA: 2001) aponta que mudanças de paradigma levaram também a uma proliferação “de novas imagens de subjetividade; como socialmente construídas; como dialógica; como inscrita na superfície do corpo; como espacializada, descentrada, múltipla, nômade”. No contexto pós-moderno aparece a exigência de que sejamos *multi* em todos os aspectos: *multifacetados*, *multidentitários*, *multiperceptivos*.

O sujeito pós-moderno não é mais UNO nem mesmo no que diz respeito às linguagens e teorias com as quais ele convive. São linguagens híbridas, teorias que ora se sobrepõem e ora se superpõem. Nasce uma combinação de criaturas pós-humanas e outros híbridos tecnoculturais. A questão da identidade, como aponta Hall (apud SILVA: 2000), não mais necessita da história e da cultura apenas para dizer quem somos, e, sim, para apontar o que podemos vir a ser e como podemos ser representados por nós mesmos e pelo outro. O que nos mostra a necessidade da existência de um “não – eu” para que o “eu” seja definido, nos levando de volta à oposição binária, a um sistema de inclusão e exclusão. De acordo com Edgar Morin:

(...) para referir-se a si mesmo, é preciso referir-se ao mundo externo. Devo fazer uma distinção fundamental entre o si e o não-si. E essa distinção fundamental não é só cognitiva; ao mesmo tempo, é distributiva de valor: atribui-se valor ao si, e não-valor ao não-si. Esse processo de auto-exo-referência é o que é constitutivo da identidade subjetiva (MORIN: 1996, p. 49-50).

Ou seja, para que o processo de construção de subjetividade ocorra, há necessidade de que também possamos identificar o *outro*. É aí então que o processo de hibridação homem-máquina nos leva a uma crise: quem é o “eu” e quem é o “outro”? Se recorrermos ao exemplo fornecido por nosso objeto de estudo, verificamos que a incerteza apresentada pelos pilotos em relação à divisão entre piloto e EVA reflete parte desta crise. À medida que Shinji e a

unidade 01 se mesclam e passam a dividir diretamente uma materialidade, *techne* e *physis* se confundem e o EVA deixa de ser, para o piloto, completamente externo a ele, perdendo seu caráter de “outro”.

É detonado um processo de inquisição para o piloto, uma busca pela resposta à pergunta “o que estou me tornando?”. Para Sibila (2002, p. 203), “a resposta não é simples, e talvez deva mesmo ser múltipla e ficar em aberto.” A autora identifica essa questão como algo que aflige o homem do final do século XX, início do século XXI. Sibila identifica no sujeito pertencente a essa época uma busca pela definição desta fronteira (entre “eu” e “outro”, entre “humano” e “não-humano”) uma busca que gera respostas ambíguas e não definitivas.

No entanto, respostas em aberto não impedem interpretações e representações da situação. Produções visuais, sejam de cunho artístico ou não, se jogam nesse mar de incertezas a fim de materializar modos de ver o “problema”. Eclodem as mais variadas versões destes seres híbridos e não delineados, reforçando a idéia do papel determinante que a imagem exerce sobre esta sociedade ocidental pós-moderna.

Portadoras de símbolos e valores agregados, as imagens possuem uma pluralidade que, como aponta Bachelard (apud DURAND: 1999), contém seu próprio tempo e espaço, numa relatividade específica e não assimétrica. É um sistema composto por significações e símbolos onde as explicações lineares ou por lógica dedutiva não são suficientes para estudar suas motivações. Para Durand:

Torna-se necessário procurar as categorias motivantes dos símbolos nos comportamentos elementares do psiquismo humano, reservando para mais tarde o ajustamento desse comportamento aos complementos diretos ou mesmo aos jogos semiológicos (DURAND: 1999, p. 62).

Símbolos e sinais são empregados nos possibilitando uma análise dessa representação. Encontramos elementos que nos permitem especular que valores foram agregados àquela imagem, seja ela visual ou verbal.

3.4.1. Piloto e EVA: o eu e o outro

Encontramos representados nos aproximadamente 520 minutos da animação mais de uma dezena de momentos que ilustram essa indefinição de fronteiras entre EVA e piloto. Obviamente não dispomos de tempo e espaço suficientes para uma análise detalhada de cada uma destas passagens, por isso, escolhemos dois momentos da série. Estamos falando das seqüências⁷⁵ “**Eva unida 01 x 12° Anjo**”, retirada do episódio 16, quando a unidade 01 e seu piloto são dragados para um mundo paralelo; e a seqüência “**Forma da mente. Forma do homem**”, retirada do episódio 20, onde Shinji perdeu seu corpo físico dentro do *entry plug*.

Em ambas as seqüências o espectador é levado a um mundo paralelo ao qual apenas Shinji tem acesso. Algo similar a uma materialização, ou visualização se assim preferirem, do ambiente da mente do piloto. São momentos onde a personagem apresenta ao espectador o modo como organizou as questões que o afligem. Nessas duas seqüências Shinji trava um diálogo com seus “eus”, materializados diante dele, e com outras personagens que o afetam direta ou indiretamente.

Escolhemos estes dois momentos justamente por eles se darem em ocasiões em que o piloto estava dentro do EVA, reforçando a relação de hibridação entre as duas personagens. A figura do EVA pouco aparece durante estes devaneios, sendo completamente ausente na seqüência “Eva unidade 01 x 12° anjo”. No entanto, sem a presença do EVA os acontecimentos que levaram Shinji a esse “mundo interior” não teriam sido desencadeados.

Cada uma das seqüências enfatiza um aspecto da discussão em torno da formação de identidades. A seqüência retirada do episódio 16, por exemplo, dá ênfase aos múltiplos “eus” que compõem um indivíduo. Já a seqüência retirada do episódio 20, evidencia a importância que a aceitação por parte dos outros tem para Shinji. Cada uma delas recorre a elementos narrativos diferentes, mas mantém um padrão e elementos comuns a ambas.

O primeiro elemento, como dissemos anteriormente, é o fato de estarmos, enquanto espectadores, diante dos devaneios interiores de Shinji. Não há intervenções de terceiros, tudo que vemos vem da mente de Shinji. O segundo elemento é o lugar onde se dá a discussão. Quando Shinji vê seu corpo materializado diante de outro, esse encontro ocorre num vagão de trem (ver figuras 20 e 21, adiante). Esse lugar, o vagão de um trem, pode ser

⁷⁵ As seqüências estão disponíveis no dvd em anexo.

interpretado como uma alusão ao constante desejo de fuga que acomete o piloto da unidade 01.



Na primeira seqüência (EVA unidade 01 x 12º anjo) a personagem que responde aos questionamentos de Shinji é a materialização da imagem dele com cinco anos de idade. A imagem que a personagem tem de si mesmo se confronta com a lembrança que Shinji tem de si aos cinco anos, quando fugiu de seu pai. Na segunda seqüência (Forma da mente. Forma do homem) o confronto no vagão de trem ocorre com Rei Ayanami. Nesta seqüência é ela quem questiona “O que é solidão? O que é felicidade? Por que os outros são gentis com você?”. A posição se inverte, ao invés de indagar, Shinji é quem responde





compreender o que é dito ou quem diz.

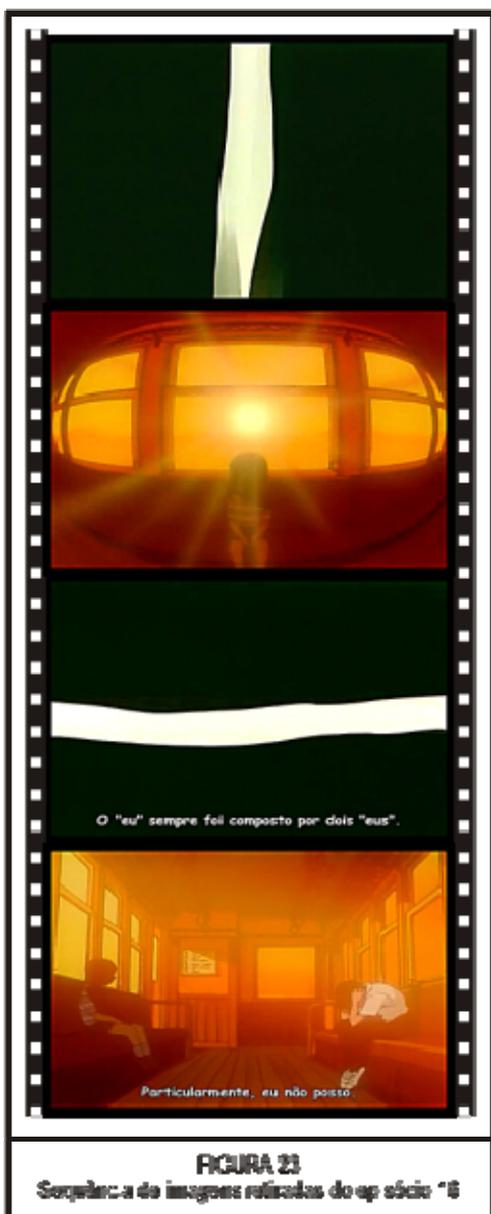
Compartilhando um mesmo padrão, estas duas seqüências são exemplos de como a série apresenta sua posição diante de determinadas questões. São momentos em que os

Outro ponto comum às duas seqüências é o uso de sinais gráficos para representar as personagens. Os diferentes “eus” de Shinji são representados por linhas brancas sobre um fundo negro, linhas que vibram como cordas vocais. Para o Shinji do presente temos uma linha vertical (figura 22(a)), o Shinji-criança responde ao primeiro sob a forma de uma linha horizontal (figura 22(b)). A personagem do pai de Shinji, presente nas duas seqüências, é representada por um grafismo que mescla linhas verticais e uma linha horizontal (figura 22(c)) nos dando margem a interpretar essa representação como uma mescla dos dois “eus” de Shinji.

Estas seqüências também fazem uso de palavras escritas em japonês para representar outras personagens. Na seqüência “Forma da mente. Forma do homem”, enquanto ouve-se a voz de uma personagem chamar por Shinji, o ideograma correspondente ao nome desta personagem aparece sobre um fundo negro, sendo rapidamente substituído pelo ideograma correspondente à outra personagem. Essa sucessão de frames vai acelerando até não podermos mais

autores deixam claro qual é o seu entendimento de identidade e qual é a relação de Shinji com seu papel de piloto. Para comprovar isso precisamos recorrer, além do texto visual, ao texto verbal.

3.4.1.1 O “eu”



Quem é?

- Shinji Ikari

- Eu sou Shinji Ikari.

- Eu sou você. Este “eu” está dentro de outro “eu”. O “eu” sempre foi composto por dois “eus”. Sim, o “eu” que é observado e o “eu” que se observa (...) Estes diferentes Shinji Ikari forma o verdadeiro Shinji Ikari (...) Seu medo é dos Shinji Ikari que existem na mente dos outros.”⁷⁶

(Fala da personagem Shinji Ikari, retirada do episódio 20)

Como podemos ver, a própria série nos fornece elementos capazes de evidenciar o entendimento que ela propõe para a questão da identidade. NGE nos apresenta um “eu” plural, multifacetado, composto não só pela visão que o indivíduo tem de si, mas também pela visão que os “outros” têm dele. É uma materialização do sujeito pós-moderno proposto por Hall (2005), um sujeito fragmentado e em processo. Como diz o autor,

...Conceptualizado como não tendo identidade fixa, essencial ou permanente. A identidade torna-se uma “celebração móvel” formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos

⁷⁶ Maiores detalhes na sequência “Forma da mente. Forma do homem” no dvd anexo.

representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam (HALL: 2005, p. 12-13).

Ou seja, NGE apresenta uma representação desta interpelação feita pelos sistemas, sociais e culturais, conduzindo o espectador para um momento imaginário onde o sujeito se vê diante desta intimação a responder. Podemos interpretar esta seqüência como uma representação visual de um processo subjetivo comum aos humanos inseridos neste contexto pós-moderno, o momento que internalizamos estas influências externas e as interpretamos a fim de preencher o espaço existente entre o “interior” e o “exterior” através da construção de uma identidade (Hall: 2005, p.12).

Mesmo que esta identidade esteja constantemente em mutação, identificamos uma necessidade de construí-la, pois ela é responsável por parte das significações que produzimos enquanto sujeitos. Sem essa identidade, originada pelo próprio sujeito através de um processo de individualização (Castells: 2003, p.12), a tarefa de cumprir ao diversos papéis que exercemos no dia-a-dia torna-se mais difícil e é sobre esses papéis que trata a outra seqüência escolhida por nós para análise.

3.4.1.2. Os papéis de Shinji Ikari

Antes de analisarmos a seqüência “Forma da mente. Forma do homem” convém resgatar a diferenciação entre “papéis” e “identidades”. De acordo com Castells:

papéis (como por exemplo, ser trabalhador, mãe, vizinho, militante socialista (...) e fumante, ao mesmo tempo) são definidos por normas estruturadas pelas instituições e organizações da sociedade. (...) Identidades, por sua vez, constituem fontes de significado para os próprios atores, por ele originadas, e construídas por meio de um processo de individualização. (...) Em termos mais genéricos, pode-se dizer que identidades organizam significados, enquanto papéis organizam funções (CASTELLS: 2003, p. 22-23).

E é em cima das “funções”, dos papéis desempenhados por Shinji que se debruçam as questões desta seqüência. A partir desses papéis que ele exerce (filho, piloto,

amigo etc) uma reflexão é construída o levando a edificar significados capazes de fornecer material para que ele estruture sua identidade. Temos de um lado os papéis que foram impostos a Shinji: a NERV lhe impõe a condição de piloto, seus pais a condição de filho, a sociedade, o papel de membro dela. Na outra ponta são retratadas nesta seqüência as implicações relativas ao desempenho destas funções.

Em primeiro lugar, o papel de piloto confronta Shinji com suas culpas. Ele é lembrado que feriu pessoas inocentes durante suas batalhas, inclusive a irmã mais nova de um de seus amigos de escola. “Por que eu luto apesar de toda a dor e sofrimento?”⁷⁷ é a primeira pergunta que Shinji se faz. Ou seja, Shinji busca atribuir um significado para a ação “comandar o EVA”, uma ação realizada ao assumir sua faceta *piloto*.

Como resposta a essa pergunta, Shinji se recorda dos “inimigos” contra quem luta. Somos, enquanto espectadores, confrontados com as imagens de cada anjo, intercaladas pelo ideograma correspondente à palavra “inimigo”. Expostos numa seqüência frenética, as imagens dos anjos vão dando lugar à imagem de Gendou Ikari, pai de Shinji. Seria ele o verdadeiro inimigo? O culpado por tudo? Neste momento é o papel “filho de Gendou” que desencadeia as reflexões da personagem. Shinji busca interpretar sua relação com o pai e os reflexos dessa relação sobre si mesmo. Graças a esta função (filho de Gendou) foi permitido a Shinji (pelo menos no entendimento do próprio Shinji) a possibilidade de pilotar o EVA. E esta função, a de piloto, tem para ele uma importância cabal como podemos verificar nesta mesma seqüência.

Shinji é interpelado pela figura de Rei, novamente no mesmo vagão de trem para o qual ele se transporta nesses momentos de endo-análise. Rei lhe pergunta o porquê das pessoas serem gentis com ele e a resposta dele ilustra claramente a dimensão que ele atribui ao seu papel de piloto e a importância que o “respeito” a “gentileza” dos outros para com ele tem para esta personagem:

Rei: Por que as pessoas são gentis com você?

Shinji: Porque eu sou um piloto do EVA. Por que eu piloto o EVA eles me tratam bem. Esta é a razão pela qual existo. Isso é tudo que constitui minha razão de viver. Então preciso pilotar o EVA (...) Certo, não posso perder. É como me dizem, eu devo pilotar o EVA. É como me dizem, eu devo ganhar! Do contrário (...) ninguém (...).

⁷⁷ Fala da personagem Shinji Ikari, extraída do episódio 20.

(trecho extraído do episódio 20, parte integrante da seqüência “Forma da Mente. Forma do homem”) ⁷⁸

NGE mostra ao espectador o valor que Shinji atribui ao seu papel de piloto. “Esta é a razão pela qual existo”, ou seja, para Shinji, sem o EVA ele é um ser completamente inútil e dispensável, supervalorizando essa ligação homem-máquina que é estabelecida entre as duas personagens. De acordo com o material fornecido pela série e em especial por essa seqüência, somos levados a interpretar que sem a hibridação/ligação com o EVA a personagem de Shinji Ikari não existiria enquanto indivíduo. Dizemos isso tendo em vista que ele mesmo atribui a sua ligação com o EVA os méritos pelo respeito que conseguiu, pelos amigos que conquistou. A série deixa claro que, para o próprio Shinji Ikari, ele só “significa algo” se ligado a este ser biocibernético que lhe garante características extra-humanas (força, armas, um campo A.T.) ⁷⁹ e características humanas, como, por exemplo, reconhecimento e respeito por parte dos outros. Constrói-se uma identidade em processo que é influenciada pelo meio, por agentes culturais e também por uma relação construída entre humano e máquina. ⁸⁰

⁷⁸ A seqüência pode ser vista no dvd em anexo.

⁷⁹ Para maiores detalhes, ver apêndice A: “conhecendo NGE”

⁸⁰ Neste momento adotaremos aqui a linha de análise que entende o EVA apenas como um aparato tecnológico, uma prótese do piloto, ignorando, portanto, seu lado biológico.

CAPÍTULO 04 - Entre EVAs e Humanos: algumas considerações

Percorrendo o caminho investigativo que liga EVAs a humanos nos vimos obrigados a confrontar, assim como Shinji em seus momentos de mergulho interior, dois “eus” diferentes. De um lado, o “eu” aficionado por animação que via possibilidades de análise ilimitadas no objeto. Um “eu” que aprendeu lidar com o silêncio esmagador de certas cenas e com a sutilidade de outras deixas que o animê fornecia. Este “eu-fã” passou a ser interpelado constantemente pelo “eu-pesquisador”. Sempre lembrando que o *novo* encontrado pelo “eu-fã” era apenas um *velho* travestido de novo, cujas origens precisavam ser investigadas, o “eu-pesquisador” trazia para o terreno fértil e seguro do método e das referências um “eu” que insistia em voar.

Nesse trânsito entre os devaneios e a pesquisa acadêmica fomos alinhavando pontas soltas e construindo algumas pontes pênseis que ligam a representação contida em NGE a parte do que se tem produzido contemporaneamente sobre uma nova relação estabelecida entre homem e máquina.

Na construção dessas pontes, alguns pontos serviram de alicerces para criar a estabilidade necessária para a travessia. O primeiro deles é o próprio processo de constituição do fenômeno animê. Antes mesmo de se tornar uma coqueluche mundial por volta dos anos 1980, a animação japonesa precisou se firmar em sua terra natal. Esse processo de consolidação se deu concomitantemente a um outro processo onde o Japão experimentava um contato intenso com costumes e idéias vindas do Ocidente. Funcionando como esponja, absorvendo tudo que lhes parecia interessante, os animadores japoneses mesclaram tradição e novidade fornecendo a vários países do mundo uma imagem de Japão com um maior frescor do que aquela imagem que remetia a bonsais, ronins, samurais e gueixas.

Nesse processo de convivência com novos costumes, o Japão também passou a conviver cotidianamente com uma quantidade crescente de aparatos tecnológicos. Tornando-se referência no que diz respeito a campos como a robótica e a informática, o Japão e seu povo desenvolveram uma visão de tecnologia que, para alguns autores como Matthews (2003), se vê refletida também nas animações. Para estes autores, temas que remetessem à ciência e à tecnologia eram vistos com bons olhos pelo público japonês. A esse mesmo público era

constantemente apresentada uma imagem que entende a tecnologia, a ciência e as conseqüências de seu uso como um *mal necessário*.

Essa visão benevolente para com a tecnologia parecia ao “eu-fã” algo muito natural, pois, este mesmo “eu-fã”, identificava em NGE um direcionamento do juízo de valor para a figura do humano. A tecnologia se apresenta em NGE como fruto da ciência que, por sua vez, é apresentada como o “poder da humanidade”⁸¹. Tratava-se de uma obra humana, o mesmo humano que seria o responsável pelos frutos dessa obra. Mas como convencer o “eu-pesquisador”?

Era preciso encontrar em NGE elementos que deixassem claro qual a noção de ciência e tecnologia usada pela série. Fomos notando que, mesmo seguindo um imaginário de senso comum que atribui uma racionalidade mecanizada à ciência, NGE deixava pistas de fagulhas humanas. Seja a presença (metafórica ou não) de Yui Ikari no EVA unidade – 01, seja a personificação dos três aspectos da Dra. Naoko Akagi no MAGI, a figura feminina, a quem este mesmo senso comum atribui uma intuitividade, estava mesclada com a ciência e a tecnologia representadas em NGE. São figuras de comando, respeitadas pesquisadoras, produtoras de conhecimento; personagens que estabelecem a primeira ligação humano-tecnologia se examinarmos os acontecimentos da série de forma cronológica. A ciência representada em NGE vê sua pureza se contaminar através de elementos humanos que vão se ligando a elementos tecnológicos em diversos momentos da série.

Buscando agora um pilar de onde pudéssemos ver com mais clareza a relação homem-máquina avistamos de longe o piloto e seu EVA. Por que não atribuir àquela criatura de poderes sobre-humanos e dimensões colossais o papel de representante do mundo maquínico? Simplificaria bastante as coisas: o EVA é uma máquina; o piloto controla o EVA e salva o mundo. Para o “eu-pesquisador” este poderia ser um caminho, já o “eu-fã” cobrava atenção, afinal este animê nunca nos pareceu dado a simplificações.

Se pretendíamos assumir o EVA como o representante do pólo maquínico da relação foco de nossa análise precisávamos, primeiramente, entender o EVA. Características maquínicas como a necessidade de controle, a energia limitada, uma armadura metálica, o EVA possuía. Mas, ao mesmo tempo, ele também se descontrolava, agia por instinto (como

⁸¹ Fala do personagem Gendou Ikari, no episódio 12, quando comenta a reconstrução do mundo depois do segundo impacto.

ao proteger Shinji logo no episódio 01⁸²), revelando seu lado bestial que não é próprio de uma máquina, segundo as representações maquinicas que dominam o senso comum. Concluímos que estávamos diante de um ser indeterminado, mas definitivamente um ser que mesclava orgânico e inorgânico. Isso nos levou a uma figura recorrente nas narrativas científico ficcionais: o ciborgue.

Esta imagem meio natural, meio artificial, é o terceiro pilar que edificamos para nossa travessia. Embora a série não faça uso do termo “ciborgue”, nosso “eu-pesquisador” encontrou nas definições de autores como Haraway (1991 e 2000), Gray (1996), Hayles (1996), Oliveira (2003; 2004 e 2005) e outros, uma grande identificação entre a maneira como estes autores entendem ciborgue e o que é representado em NGE. Mesmo variando em forma e conteúdo, o que se estabelece, de uma forma geral, é que o ciborgue é um híbrido nascido da possibilidade modificadora que a tecnologia oferece ao homem. Para alguns, Hayles (1996) e Lemos (2002) por exemplo, a mediação maquinica faz de qualquer um de nós um ciborgue; para outros, apenas uma hibridação física determinaria a aquisição desse *status*. Mas o que de fato nos interessa é que a personagem EVA atende às duas possibilidades, tanto à hibridação física quanto à função de mediadora de uma ação que está presente em sua essência, depende apenas do ângulo em que se examina a personagem.

Novamente ocorre o embate entre o nosso duplo “eu”. Para o “eu-fã” examinar a relação EVA-piloto já atenderia a nossa proposta inicial e apresentaria uma representação da relação homem-máquina através de NGE. No entanto, o “eu-pesquisador” não conseguia abandonar a idéia de examinar o EVA isoladamente. Afinal, já havíamos concluído que NGE reservara à figura do homem toda a responsabilidade pelos frutos da tecnologia. Como ficaria então essa postura diante de uma imposição do homem sobre outra criatura biológica? Uma coisa era aplicar sua tecnologia em seus iguais, outra era subjugar um terceiro.

Decidimos seguir ambos os caminhos: examinar o EVA isoladamente e examiná-lo em relação a seu piloto. Ao analisarmos o EVA em separado, basta recorrer à definição de *ciborgue técnico* de Hayles (1996), onde ciborgue é um ser que apresenta em sua configuração corpórea próteses que modificam alguns de seus predicados, para atribuímos ao EVA essa condição.

O interessante de se observar nesse caso é que a prótese aplicada ao EVA tem a função diametralmente oposta à função que se imagina ter uma prótese aplicada ao homem.

⁸² Ver seqüência “1º Encontro entre Shinji e o EVA unidade - 01” em dvd anexo.

Quando se trata da hibridação homem-máquina a expectativa é a de que estas próteses ampliem algum aspecto desse homem. No caso do EVA a função das próteses é a de limitar a vontade do EVA ao controle da NERV. Uma representação clara de que o EVA constitui para o humano um “outro” e como tal pode ser tratado de forma diferenciada.

Examinando o EVA em relação ao piloto, somos levados a ignorar seu lado biológico e encará-lo como uma prótese capaz de fornecer ao piloto o material necessário para aniquilar a ameaça dos Anjos e preservar a humanidade. A figura do ciborgue agora caberá ao piloto. Se parecendo muito mais com o *ciborgue metafórico* de Hayles (1996) que se utiliza das próteses apenas para a execução de algumas tarefas, o piloto na verdade é representado buscando clarear para si mesmo a obscura fronteira que o separa, enquanto indivíduo, desse EVA.

Detendo-nos na relação EVA-piloto, algo que nos chamou bastante atenção foi justamente a busca por uma definição de sua identidade feita pela personagem de Shinji Ikari. A maneira como esta personagem lida com seu papel de piloto nos leva a reavaliar algumas conclusões anteriores. A afirmação feita há pouco, onde concluímos que o humano reconhece claramente o EVA como outro, cai por terra se este humano for um piloto. A série nos apresenta um piloto que não consegue estabelecer com clareza onde começa um e termina o outro e isso influencia enormemente a noção de identidade deste humano.

NGE possibilita ao espectador a visualização da formação de um “eu pós-moderno” nos moldes propostos por Hall (2005). Um “eu” que é na verdade o resultado da mistura de vários “eus” que aparecem em momentos distintos e cumprindo papéis diversos. Arriscamo-nos a afirmar que o grande foco de NGE é a temática da identidade. Seja através de metáforas, seja em citações literais⁸³, vemos no decorrer da série uma indefinição de fronteiras entre “um” e “outro”.

Nosso protagonista, Shinji Ikari, passa toda a trama tentando definir seu “eu” para, a partir deste conceito, conseguir definir o “outro”, construindo um jogo de auto-exo-referência (Morin: 1996) que é mediado por uma ligação corpórea estabelecida entre piloto e EVA. Essa ligação tão próxima entre as duas personagens encaminha a discussão para as implicações de uma hibridação física entre homem e máquina, fornecendo-nos representações visuais de uma possibilidade de interpretação dessa relação. Temos diante de nós duas

⁸³ Ver seqüência “Forma da mente. Forma do Homem” em dvd anexo.

personagens que materializam essa polarização e que, no decorrer da trama, vão demonstrando que tais pólos tendem a se aproximar se postos em contato.

Podemos, de acordo com o que encontramos representado em NGE, contraposto ao que vem sendo publicado em relação à formação de subjetividades, concluir que essa determinação das fronteiras entre o “eu” e o “não-eu” são essenciais para que possamos construir uma noção de identidade individual. Ao mesmo tempo devemos ter a clareza de que esta busca por uma delimitação do “eu” não cessa nunca tendo em vista que na contemporaneidade precisamos definir o que é externo a nós não apenas para saber quem somos, mas também para vislumbrar o que podemos vir a ser. E nessa re-cognição do que nos cerca não podemos ignorar as novas possibilidades que a tecnologia apresenta e nem nos abstermos de analisar as conseqüências de sua utilização.

Enquanto representação de uma hibridação orgânico e inorgânico, NGE nos forneceu fragmentos que, analisados à luz de publicações que tratam não só a relação estabelecida entre homem e máquina, mas também questões relativas à subjetividade, nos mostram uma possibilidade de entendimento dessa relação. Chamando a atenção para o papel parasitário que o homem ocupa e para a dificuldade que este mesmo homem tem para se entender, NGE aborda questões profundamente contemporâneas. Obviamente, por se tratar de uma obra dirigida às massas a série não tem a pretensão de solucionar questões, ele se apresenta apenas como um elemento capaz de levar o espectador ao encontro de outras fontes que lhe permitam analisar temáticas que são cotidianas a ele. Instigado pelas referências da obra, cabe ao espectador partir para uma busca por respostas incitadas por Néon Genesis Evangelion.

– REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS –

ASCOTT, Roy. **Arquitetura da cibercepção**. *in*: LEÃO, Lúcia (org). *Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo* – São Paulo: Iluminuras, 2003.

ASSIS, Jesus de Paula. *Visões do futuro: imagens da ciência e do cientista*. **Revista Lua Nova**, Campinas, n° 37, p. 209-228, 1996.

ARNHEIM, Rudolf R. **Arte e percepção visual** – São Paulo: Pioneira, 1986.

BENEDICT, Ruth. **O crisântemo e a espada** – São Paulo: Perspectiva, 1972.

BENJAMIM, Walter. **Magia e técnica, arte e política: Obras Escolhidas, volume 01** – São Paulo: Brasiliense, 1985.

BERGUER, René. **Da pré-história à pós-história, emergência de uma trans-cultura** – *in*: DOMINGUES, Diana. **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias** – São Paulo: Unesp, 1997.

CASTELLS, Manuel. **O poder da Identidade (volume 02)** – São Paulo: Paz e Terra, 2003.

CLYNES, Manfred & KLINE, Nathan S. **Cyborgs and Spaces** – *in*: GRAY, Chris H (org). FIGUERIA-SARRIERA Heidi J. & MENTOR, Steven. **The Cyborg Handbook** – London: Routledge, 1996

COLLINS, H. e PINCH, T. **O golem: o que você deveria saber sobre ciência** – São Paulo: Ed. UNESP, 2003

_____ **The golem at large. What you should know about technology** – United Kingston: Cambridge University Press, 1998.

DURAND, Gilbert. **O Imaginário** – São Paulo: Difel, 1999.

_____ **A imaginação Simbólica** – Lisboa: Edições 70, 2000.

_____ **As Estruturas Antropológicas do Imaginário** – São Paulo: Martins Fontes, 2002.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro** – Rio de Janeiro: Objetiva, 1994.

_____ **Quatro Roteiros: uma Análise de Quatro Inovadores** – Rio de Janeiro: Objetiva, 1997.

FRANÇA, Vera R. V. **Discurso de identidade, discurso de alteridade: a fala do outro** – *in*: FRANÇA, Vera R. V. (org) **Imagens do Brasil: modos de ver, modos de conviver** – Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

GRAY, Chris H (org). FIGUERIA-SARRIERA Heidi J. & MENTOR, Steven. **The Cyborg Handbook** – London: Routledge, 1996.

GUATARI, Félix. **Da Produção de Subjetividade** – *in*: PARENTE, André (org.) **Imagem máquina** – Rio de Janeiro : 34, 1993.

GOLDBERG, Wendy. **This Isn't Your Mother's Mecha: The Adolescent and Narrative in Neon Genesis Evangelion** – Disponível em < <http://members.fortunecity.com/wndrkn/mecha.html>> acessado em Setembro de 2005.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós – modernidade** – Rio de Janeiro: DP&A editora, 2005.

HARAWAY, D., KUNZRU, H., SILVA T.T. **Antropologia do Ciborgue** – Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

HARAWAY, Dona. **Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature.** – Nova York : Routledge, 1991.

HAYLES, Katherine. **The life od Cyborgs: Writing the Posthuman** – *in*: GRAY, Chris H (org). FIGUERIA-SARRIERA Heidi J. & MENTOR, Steven. **The Cyborg Handbook** – London: Routledge, 1996

HUTECHION, Linda. **Poética do Pós-Modernismo: História, Teoria, Ficção** - Rio de Janeiro: Imago, 1991.

JAMESON, Frederic. **Pós-Modernismo - A Lógica Cultural do Capitalismo Tardio** – São Paulo: Ática, 1997

KELLER, Laurie S. **Discovering and doing: science and technology, an introduction**” – *in*: KIRKUP, Gill e KELLER, Laurie S. (org) **Inventing women: science, technology and gender** – Cambridge: Polity Press, 1992.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia** – Bauru: Edusc, 2001.

LANDOW, George P. *Cyborg: Some Definitions, Descriptions, and Exemptions* – Disponível em <<http://www.cyberartsweb.org/cpace/cyborg/definition.htm>> Acessado em outubro de 2005.

LEMOS, André. **Cyborgs Protéticos e Interpretativos** – 2002. Disponível em : <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/cap6.html>> Acessado em agosto de 2005.

_____ **O discurso dos Cyborgs** - 2002. Disponível em <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/cap5.html>> Acessado em agosto de 2005.

LEVY, Pierre. **Cibercultura** – São Paulo: Editora 34, 1999. 264 páginas.

LOPES, Maria Immacolata Vassallo Lopes, **Pesquisa em Comunicação** – São Paulo: Loyola, 1990.

LUCENA, Alberto. **A arte da animação. Técnica e estética através da história.** – São Paulo: Editora SENAC, 2002.

LUYTEN, Sonia B. *O tripé japonês.* – **Bravo!**, São Paulo, nº 86, p. 51– 53, nov. 2004.
_____ **Cultura Pop japonesa: mangá e animê** - São Paulo: Hedra, 2005.

MAFFESOLI, Michel. **A conquista do presente.** – Rio de Janeiro: Rocco, 1984.

MARTINS, Alice F. **SAUDADES DO FUTURO: o cinema de ficção científica como expressão do imaginário social sobre o devir**, 2004 . Dissertação (Doutorado em Sociologia) – Universidade de Brasília, Brasília, 2004.

MATTHEWS, James. **Animé and the acceptance of robotics in Japan: a symbiotic relationship** 2003. Disponível em: <<http://www.generation5.org/content/2004/anime.asp>> . acesso março de 2005.

MENDONÇA, Leda M. N. **Guia para apresentação de trabalhos acadêmicos na UFG** – Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2005.

MORIN, Edgar. **A noção de Sujeito** – *in*: SCHINITMAN, Dora Fried (org) **Novos Paradigmas, cultura e subjetividade** – Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

MULLER, Heiner. **L'effroi, la premier apparition du nouveau** – *in*: MULLER, Heiner e JOURDHEUIL, Jean. **Fautes d'impression** – Paris: L'arche, 1997.

OLIVEIRA, Fátima Régis. **A subjetividade ciber: ciborgues, ciberespaço e ciberpunk.** 2003. Disponível em <www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtFound> acessado em abril de 2005.

_____ **A ficção científica e a questão da subjetividade homem-máquina.** 2004. Disponível em <<http://www.comciencia.br/reportagens/2004/10/08.shtml>> acessado em outubro de 2004.

OLIVEIRA, Fátima Régis, PIZZI, Fernanda & GONÇALVES, Márcio Souza. **Ciborgue: humano e Comunicação** – revista digital: **Ghrebh** novembro de 2004. disponível em <<http://revista.cisc.org.br/ghrebh6/artigos/06fatima.htm>>. acessado em maio de 2005.

PACHECO, Elza Dias. **O desenho animado na tv: mitos, símbolos e metáforas** - São Paulo: Pesquisa Integrada LAPIC/ ECA/USP, 1999.

PARENTE, Juliana. *O efeito manga*. – **Bravo!**– São Paulo, nº 86, p. 47-50, nov. 2004.

PATTEN, Fred. **Capsule History**, 1996 .Disponível em <<http://www.awn.com>> Acessado em maio de 2004.

POISSANT, Louise. **Estas imagens em busca de identidade** – *in* : DOMINGUES, Diana (org). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias** – São Paulo: Unesp, 1997

SANTOS, Laymert Garcia. *O homem e a Máquina* **Imagens**, Campinas, nº 03, dez.1994.
_____ **Politizar as novas tecnologias: o impacto sócio-técnico da informação digital e genética** – São Paulo: 34, 2003.

SANTOS, Boaventura de Souza . **Um discurso sobre ciências** – Porto: Edições Afrontamento, 1987.

_____ **Introdução a uma Ciência Pós-Moderna** – Rio de Janeiro: Graal, 1989.

SCHMAEDECKE, Jônia Lessa de Castro. **O desenho animado na TV: uma análise do animé Pokémon** .2002. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Linguagem) – Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas, Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba: 2002.

SIBILA, Paula. **O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais** – Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

SILVA, Tomaz Tadeu (org). **Pedagogia dos Monstros – os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras** – Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

_____ **Nunca Fomos Humanos – nos rastros do sujeito** – Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

SILVEIRA, Rita A. R. **A Dimensão Comunicacional da Ficção Científica em Star Trek.**, 2002. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2002.

SODRÉ, Muniz. **A Ficção do Tempo: Análise da Narrativa de Science Fiction** - Petrópolis: Vozes, 1973.

STERLAC. **Das estratégias psicológicas às ciberestratégias: a protética, a robótica e a existência remota.** – *in*: DOMINGUES, Diana - **Arte e vida no século XXI** – São Paulo: Unesp, 1997.

THOMPSON, John B. **Ideologia e cultura moderna.** – Petrópolis: Vozes, 1995.

VENTURELLI, Suzete. **Homem artista, deus criador ou feiticeiro ciborgue?** – *in*: DOMINGUES, Diana - **Arte e vida no século XXI** – São Paulo: Unesp, 1997.

_____ **Arte: Espaço_Tempo_Imagem** – Brasília: Unb, 2004.

VIRILIO, Paul. **A máquina de visão** – Rio de Janeiro: José Olympio, 2002.