

INFECÇÕES NO TOKUSATSU: AS RELAÇÕES SIMBIÓTICAS E VIRAIS DO HUMANO-MÁQUINA

Pedro Henrique de Ameixa Barcelos ¹
Klaus' Berg Nippes Bragança ²

RESUMO

O horror nem sempre vem à tona como um gênero fílmico – mas, também, como uma estética. Nesse caso, uma estética da doença. A mídia cinematográfica Tokusatsu, originado no Japão pós-guerra da década de 50 com o filme *Gojira* (1954), e, podendo ou não veicular horror em suas obras, possui suas origens atreladas aos horrores e as sequelas dos bombardeios atômicos. Este subprojeto possui o intuito de discutir sobre a relação doentia da humanidade para com a máquina, como ela (a humanidade) se transforma a partir da máquina e sua simbiose irreversível. As duas obras escolhidas para atestar isso são “Tetsuo: O Homem de Ferro” (1989) e “Kamen Rider” (1971), ambas retratando indivíduos modificados corporalmente contra sua vontade em entidades humano-máquina, acometidos por uma doença tecnológica incurável. Insuficientemente orgânicos para serem aceitos na sociedade e suficientemente orgânicos para não serem aceitos pelas máquinas – marginalizados por duas esferas sociais distintas. Busca-se mostrar a simbiose desses indivíduos humano-máquina não apenas como uma doença, mas como uma ferramenta metafórica de modificação para exemplificar, até certo ponto, uma representação imagética humana não héterocisnormativa, sua estigmatização por meio da sociedade e possibilidade de aceitação, seja do indivíduo ou do meio onde ele está inserido.

Palavras-chave: Tokusatsu. Ficção Científica. Infecções. Japão. Monstros.

INTRODUÇÃO

A origem estética do Tokusatsu remete-se a três coisas: às formas estético-narrativas dos teatros tradicionais japoneses, aos super-heróis estadunidenses e ao fim da Segunda Guerra Mundial. As interações acadêmicas com esse objeto de estudo tendem a focar especialmente nos segundo e primeiro motivos; por isso a criação deste texto. Numa questão simbólica, os contextos do pós-guerra japonês, a destruição dos símbolos imperialistas, a criação de novos signos e a reinvenção de práticas culturais seculares dão essa origem ao gênero Tokusatsu, onde uma forma cultural pôde se proliferar em meio às sequelas da segunda guerra.

O gênero possui sua origem fílmica com *Gojira* (Honda Ishirou, 1954), onde Tsuburaya Eiji, o diretor de efeitos especiais do filme, consolidou o uso de técnicas de efeitos especiais ao se inspirar no stop motion presente em *King Kong* (Merian C. Cooper e Ernest B.

¹ Graduando do Curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal do Espírito Santo - UFES, ph.ameixa@gmail.com;

² Professor orientador: Doutor em Comunicação, Professor da Universidade Federal do Espírito Santo - UFES, klausbraganca@ymail.com;

Schoedsack, 1933). Essa gênese dos filmes de *kaijuu* (monstros gigantes) dá-se no imaginário coletivo do pós-segunda guerra, onde seres monstruosos e calamitosos surgem além do oceano, do céu e da terra como eventos apocalípticos – assim como os bombardeios nucleares em *Hiroshima* e *Nagasaki* –, mas, aparecem, também, como vítimas de eventos catastróficos causados pela humanidade (MIYAMOTO, 2016, p. 1091).

Ao longo da construção da linguagem do Tokusatsu, além dos monstros gigantes adquirirem uma dimensão vilanesca, foram surgindo figuras heróicas para proteger o planeta – *Ultraman*, *National Kid*, *Moonlight Mask*, etc. – para contrapor as forças antagônicas. Essa dicotomia de bem contra mal, luz contra sombras, não é o objeto de pesquisa deste artigo. Ao invés disso, haverá aqui a análise da tecnologia como uma força antagônica utilizada pela humanidade contra a humanidade e seus efeitos negativos para a saúde física e mental, seus usos infodêmicos na construção da alienação midiática sofrida pelos personagens (BRAGANÇA, 2021, p. 610-616) e suas questões éticas e morais; mas, também, a análise dessa mesma tecnologia utilizada para o mal como uma ferramenta a fim de beneficiar a humanidade e combater o antagonismo infeccioso das máquinas – aqui, ao invés da dicotomia bem versus mal, há uma interação antagônica homogênea entre os heróis e os vilões.

Em *Tetsuo: O Homem de Ferro* (Tsukamoto Shinya, 1989) vemos indivíduos movidos pela tecnologia por motivos escatológicos (e, obviamente, patológicos) criarem um conflito interno para com a tecnologia. No filme, o instrumento tecnológico é uma potencial arma de destruição, e ela, como tal, infecta os indivíduos que, em um ciclo asqueroso de rejeição corporal e problemas psicológicos para com o indivíduo e a sociedade, no final, revela-se aceitar o corpo humano como parte da máquina, a aceitar a doença como parte da vida, e a utilizá-la para fins benéficos.

Aqui há a presença da sexualização extrema e dos questionamentos da corporeidade masculina sendo contraposta pela feminilidade dos corpos; os personagens transformados pelos mutagênicos, além de apresentarem características físicas e biológicas femininas e masculinas, aproximam-se de uma união corporal equivalente ao transgenerismo humano. Os indivíduos, antes inexpressivos e estoicos, mudam suas nuances ao longo do filme, isto é, mudam seu comportamento binário masculino para feminino – e sentem medo por isso (LAN, 2012, p. 143-144).

Outra obra analisada é a primeira série da franquia de super-heróis japoneses: *Kamen Rider* (Ishinomori Shoutarou, 1971). Nela conta a história de um universitário que, após ser raptado por uma organização maligna, é modificado biologicamente para servir como uma arma viva. *Shocker* (a organização maligna) cria um exército de monstros utilizando humanos

como cobaias para implementar sua ideologia faci-nazista e dominar o mundo, porém, por um erro do experimento, ele escapa da organização e utiliza suas novas habilidades para derrotar seus raptos. Aqui o principal, Hongou Takeshi, ao perder sua humanidade e tornar-se algo asqueroso para a sociedade, utiliza de sua doença, originada do mal, para combater este mesmo mal, assim como uma vacina feita a partir do vírus.

Logo, foco desta pesquisa tem como objetivo correlacionar os impactos insalubres e contraditórios da tecnologia no Japão – um país antes visto como tecnofóbico sendo, atualmente, um dos pólos de desenvolvimento tecnológico do mundo – e o cenário propício para a proliferação das temáticas patológicas e científicas no Tokusatsu.

DESENVOLVIMENTO

A pesquisa trata-se de uma análise fílmica acerca do corpo doente dos personagens principais, suas interações para com a sociedade e para com eles mesmos. Desse modo, foi evidenciado as transformações tecno-sociais ocorridas após o término da segunda guerra mundial e, também, sua transformação midiática causada pelas sequelas das bombas atômicas (MIYAMOTO, 2016), bem como explicado suas relações corporais em questão a seus excessos (GIL, 2006).

Em seguida, de modo a agregar à análise, foi feito um estudo em volta do corpo adoecido do ciborgue e suas representações a partir de uma lógica feminista crítica à construção do masculino como precursor do gênero tokusatsu (LAN, 2012) para, assim, discutir a lógica dos corpos humanos ligados à máquina e suas relações para com o transhumanismo, as aversões e as aceitações a isso. Além disso, há, também, a análise da doença como caráter armamentista e bélico, presente em ambas as obras (COSTA, 2020).

E, então, a análise fílmica das obras Tetsuo: O Homem de Ferro e Kamen Rider, suas similaridades e disparidades, suas relações para com as relações intra e interpessoais do humano e da máquina, bem como o olhar tecnofóbico da sociedade para com esse indivíduo ciborgue (DINELLO, 2005). Como os avanços e os terrores tecnológicos potencializaram a criação de um tipo específico de audiovisual (o Tokusatsu) e como esse meio de representação midiático atua na retratação das relações utilitaristas da tecnologia.

CONCLUSÃO

Cada obra, a seu modo, é capaz de tratar da temática de doença e tecnologia de um ponto de vista tecnofóbico e tecnofílico, bem como trata seus sujeitos de uma maneira à parte, diferente de como seria caso fosse analisado um objeto de estudo ocidental. Devido à sua tradição budista, o Japão possui um pensamento animista, isto é, uma consideração de que objetos são, assim como pessoas, sujeitos, entes. Dessa forma, em ambas as obras, temos aqui sujeitos transformados em coisas, em objetos, mas não destituídos de alma, de espírito, de personalidade.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de, primeiro, agradecer a meu orientador Klaus’Berg Nippes Bragança pela paciência e pelo bom humor de ter aceitado um projeto com dois objetos de estudo tão estranhos. A minha colega de Iniciação Científica, Gabriela Rempel Sena, por nossa trajetória acadêmica conjunta ao longo de mais de um ano. E a minha mãe por ter comprado, na minha infância, um DVD pirateado de *O Fantástico Jaspion* (Toei Company, 1995), meu primeiro contato com Tokusatsu e pivô para meu gosto por esse tipo de mídia.

E, finalmente, à UFES, por permitir a disseminação de diversas pesquisas científicas no campo das Artes e do Cinema. Uma obra audiovisual é igualmente importante a um estudo sociológico, tal qual um estudo antropológico, e merece receber atenção e prestígio de análises acadêmicas, não importando qual obra a ser analisada.

REFERÊNCIAS

BRAGANÇA, Klaus’Berg Nippes. “As Doenças Monstruosas: Pequena historiografia das crises epidêmicas no cinema de horror”. **História e memória da mídia em tempos de violências, lutas e resistências**, Juiz de Fora, MG: UFJF, p. 306-321, 2024.

BRAGANÇA, Klaus’Berg Nippes. “As doenças da mídia: contágio infodêmico no cinema de horror”. In: BORGES, Cristian et al (Org.). **Anais de textos completos do XXIV Encontro da Socine**. Rio de Janeiro: Socine, 2021, p. 610- 616. Disponível em: [https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2021\(XXIV\).pdf](https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2021(XXIV).pdf)

COSTA, Rafael M. “Tradição e Estilo no Manga Shounen dos Anos 1970: estética, política, robôs e monstros na produção de Ishinomori Shoutarou e Nagai Gou”. **Vamos falar sobre cultura pop: Episódio 4: O pop não poupa ninguém**. Leopoldina, MG, p. 99-120, 2020.

DINELLO, D. "Technology is a virus: machine plague". In: **Technophobia! Science fiction visions of posthuman technology**. Austin: University of Texas Press, 2005.

GIL, José. **Monstros**. Lisboa: Relógio D'água, 2006, p. 71–82 (Cap.IV: Pequena Fenomenologia da Monstruosidade).

LAN, Kuo Wei. **Technofetishism of Posthuman Bodies: Representations of Cyborgs, Ghosts, and Monsters in Contemporary Japanese Science Fiction Film and Animation**. School of Media, Film and Music. University of Sussex, 2012.

MIYAMOTO, Yuki. "Gendered Bodies in Tokusatsu : Monsters and Aliens as the Atomic Bomb Victims". **The Journal of Popular Culture**, Vol. 49, No. 5, 2016.