

### Amanda de Morais Silva

Graduada em Direito, Universidade Federal de Pernambuco. Pesquisadora voluntária PIBIC/CNPq e Integrante do Instituto de Estudos da Ásia - Curadoria Assuntos de Japão, vinculado à UFPE.  
Email: amndmorais@gmail.com

### Amanda Katarina de Santana Serafim

Graduada no Bacharelado em Ciências Sociais, Universidade Federal de Pernambuco e Integrante do Instituto de Estudos da Ásia - Curadoria Assuntos de Japão, vinculado à UFPE.  
E-mail: amandakss25@gmail.com

### Camila de Sousa Machado

Graduada em Publicidade e Propaganda, Universidade Católica de Pernambuco e Integrante do Instituto de Estudos da Ásia - Curadoria Assuntos de Japão, vinculado à UFPE.  
E-mail: camila.machado712@gmail.com

### Rayane Sátiro de Almeida

Graduada no Bacharelado em Letras, Universidade Federal de Pernambuco e Integrante do Instituto de Estudos da Ásia - Curadoria Assuntos de Japão, vinculado à UFPE.  
E-mail: satirorayane9@gmail.com

### Suellen Sulamita Gentil de Oliveira

Bacharela em Tradução pela Universidade Federal da Paraíba e Integrante do Instituto de Estudos da Ásia - Curadoria Assuntos de Japão, vinculado à UFPE.  
E-mail: suellen.gentil@gmail.com

## Neon Genesis Evangelion e a ressignificação do tecno-orientalismo pela sociedade japonesa

**Resumo:** Este trabalho objetiva analisar o anime *Neon Genesis Evangelion*, à luz do conceito de Tecno-orientalismo, concebido pelos autores David Morley e Kevin Robins. O anime, lançado na década de 90, marcou a indústria *otaku* no Japão e ao redor do mundo, tornando-se um clássico e proporcionando debates intensos acerca de qual seria sua “mensagem real” e a construção de significados transpassados pela obra. Tendo em vista que o discurso tecno-orientalista coloca o Japão na posição de país tecnológico e robotizado, todavia, tirando também a humanidade dos japoneses, escolheu-se como objeto de análise o presente anime por sua profunda abordagem dos aspectos psicológicos dos personagens, destacando o sentimento no relacionamento humano-máquina. Assim, pretende-se demonstrar como a comunidade nipônica apodera-se deste conceito, muitas vezes utilizado em obras que reproduzem um discurso preconceituoso e estereotipado, e o reescreve, trazendo uma nova perspectiva a determinadas obras de ficção científica. Destarte, justifica-se este artigo pela necessidade de entender o debate em relação a animação de Hideaki Anno e enriquecer a discussão sobre o tecno-orientalismo no Brasil.

**Palavras-chaves:** Tecno-Orientalismo; Neon Genesis Evangelion; Ficção Científica.

**Amanda de Morais Silva**

Email: amndmorais@gmail.com

**Amanda Katarina de Santana  
Serafim**

E-mail: amandakss25@gmail.com

**Camila de Sousa Machado**

E-mail: camila.machado712@gmail.com

**Rayane Sátiro de Almeida**

E-mail: satirorayane9@gmail.com

**Suellen Sulamita Gentil de Oliveira**

E-mail: suellen.gentil@gmail.com

## *Neon Genesis Evangelion and techno-orientalism resignification by japanese society*

**Abstract:** *This paper aims to analyze the anime Neon Genesis Evangelion, considering the concept of Techno-Orientalism, conceived by authors David Morley and Kevin Robins. Released in the 90's, Neon Genesis Evangelion marked the otaku industry in Japan and around the world, becoming a classic and providing intense debates regarding what would be its “real message” and the construction of meanings in its plot. Neon Genesis Evangelion was chosen as the object of analysis for its deep approach to the psychological aspects of the characters, highlighting the feeling in the human-machine relationship, contrasting with the techno-orientalist discourse, which places Japan in the position of a technological and robotic country, whose people would be dehumanized. Therefore, it is intended to demonstrate how the Japanese community seized this concept, often used to reproduce a prejudiced and stereotyped speech, and rewrite it, bringing a new perspective to certain science-fiction works. Thus, this article is justified by the necessity to understand the debate regarding Hideaki Anno's animation and to enrich the discussion on techno-orientalism in Brazil.*

**Keywords:** *Techno- orientalism; Neon Genesis Evangelion; Science Fiction.*



## 1. INTRODUÇÃO

Em 1978, Edward Said populariza o termo orientalismo em seu livro *Orientalismo: O Oriente como invenção do Ocidente*. A obra de Said trabalha com o recorte do Oriente Médio, mas foi essencial para o surgimento de novos estudos voltados para toda a Ásia, abrindo portas para novos conceitos e novas pesquisas que focaram na particularidade de outras regiões. Em seu livro, o autor alega que o estudioso europeu, ao entrar em contato com o Oriente Médio, cria o Orientalismo para estabelecer a diferença e a superioridade europeia, a partir de um discurso binário repleto de preconceitos e estereótipos em relação ao outro, que seria exótico e estático. Esse olhar acerca do “oriental” é antigo, todavia permanece até os dias atuais sendo reiterado e fortalecido nas mídias, como pode-se notar nos discursos racistas produzidos contra pessoas asiáticas durante a pandemia de COVID-19.

Além disso, perdura também com o fenômeno do tecno-orientalismo — um termo cunhado por David Morley e Kevin Robins no artigo *Techno-orientalism: Japan Panic* (1995) —, que é um discurso que coloca o Japão como um local hiper tecnológico e avançado industrialmente, enxergando os avanços tecnológicos como fatores intrínsecos e essenciais da identidade nipônica. Isto ocorre no âmbito político e nas produções culturais, como o cinema e literatura, principalmente no gênero ficção científica e nas produções provenientes dos Estados Unidos e da Europa.<sup>48</sup> Como afirmam os autores Morley e Robins, isso é fruto de uma reação das potências hegemônicas perante uma possível ameaça de disputa de poder

político e econômico. O tecno-orientalismo não era um esforço consciente, assim como, inicialmente, o Orientalismo, sendo algo internalizado no imaginário ocidental e que, ocasionalmente, aparece de forma até sutil. Sendo assim, costuma reforçar uma visão de um futuro asiático que seria negativo, terrível e perigoso, corroborando na cristalização de um estereótipo, por vezes racista, da pessoa asiática como mecânica, perigosa e sem sentimentos.

Entretanto, o Tecno-Orientalismo não é inerentemente preconceituoso, haja vista a existência de obras, em especial as japonesas, que se apoderam do conceito e o reescrevem, dando novas cores à ficção científica, principalmente dentro dos animes. Por isso, antes de continuar, é imprescindível entendermos os termos ‘otaku’ e ‘anime’. Como afirma Mizuko Ito (2012, p.11), o termo otaku desafia uma definição fixa. No Japão, surgido por volta de 1980, o termo evocava uma imagem marginalizada de uma subcultura na qual uma pessoa, indiferente à sociedade em que vive, se isola dentro de sua casa, vivendo fora da realidade. Entretanto, a palavra expandiu internacionalmente e para alguns sugere a ideia de “uma sensibilidade pós-moderna expressa pelo conhecimento arcano da cultura pop e cibernética, além da notável fluência tecnológica” (ITO, 2012, p. 11, tradução nossa)<sup>49</sup>. Para este trabalho, podemos tomar como definição do termo ‘otaku’ o que afirma Hiroki Azuma: “É um termo geral que faz referência às pessoas envolvidas com formas de subcultura fortemente ligadas a anime, videogames, computadores, ficção científica, filmes com efeitos especiais, figuras de ação e assim por diante.” (2009, p. 3, tradução nossa)<sup>50</sup>. Já o termo anime será considerado neste

<sup>48</sup> Produções célebres tais como *Blade Runner* (1982), *Ghost in the Shell* (1985), *Akira* (1988), são exemplos de narrativas que exploram um imaginário tecnológico ao referenciar elementos do Oriente, tal como menciona a autora Alba G. Torrents (2017) em sua obra “El anime como dispositivo pensante: cuerpo, tecnologia e identidad”.

<sup>49</sup> “a postmodern sensibility expressed through arcane knowledge of pop and cyber culture and striking technological fluency”

<sup>50</sup> “it is a general term referring to those who indulge in forms of subculture strongly linked to anime, video games,



trabalho enquanto recurso técnico do entretenimento japonês que opera como imagem-movimento, de acordo com um enredo e uma narrativa, baseados ou não em mangá, conforme definem os trabalhos de Torrents (2017, p. 205-321).

Na década de 90, foi lançada *Neon Genesis Evangelion*, animação com direção de Hideaki Anno, que marcou a indústria *otaku* no Japão e ao redor do mundo. A narrativa segue Shinji Ikari, adolescente de 14 anos que é convocado para pilotar um robô gigante, denominado EVA, para salvar o mundo, que se encontra num cenário distópico apocalíptico. A obra tem proporcionado, através das décadas, debates intensos em relação à mensagem e a construção de significados transpassados pela animação.

Neste trabalho, pretende-se refletir como a complexidade dos personagens do anime *Evangelion* quebra com os moldes negativos do tecno-orientalismo, se utilizando deste fenômeno sem o mesmo peso pejorativo que está presente em diversas obras ocidentais. Para isso, é preciso compreender como o conceito de apropriação cultural e o Orientalismo, debatido inicialmente por Said e explorado também por outros autores, se assimilam ao entendimento de Tecno-orientalismo.

## 2. APROPRIAÇÃO CULTURAL E O TECNO-ORIENTALISMO

O debate sobre apropriação cultural tem se expandido com o passar dos anos, adquirindo força a cada novo acontecimento social que o coloque no

centro da questão. No entanto, além do termo ser relativamente recente dentro da literatura acadêmica, ele não surgiu nos moldes de significação que conhecemos atualmente (CONTI, 2017)<sup>51</sup>, o que pode surpreender algumas pessoas. Não é o foco deste trabalho aprofundar nas definições e posicionamentos sobre apropriação cultural, mas sim contextualizar brevemente a evolução do conceito.

O termo apropriação cultural é de origem inglesa e sua primeira referência surge na década de 1960, onde é citado frequentemente em um artigo de Pierre Bourdieu<sup>52</sup>. No entanto, o termo é usado como referência à “competência necessária para perceber a arte” (CONTI, 2017). Somente no fim da década de 1980 que nomes como Daniel Sherman, Gillian Bottomley e S. P. Mohanty usariam a expressão com significado semelhante ao da contemporaneidade, como a definição de Rodney William (2019, p. 29-30) na qual “apropriação cultural é um mecanismo de opressão por meio do qual um grupo dominante se apodera de uma cultura inferiorizada, esvaziando de significados suas produções, costumes, tradições e demais elementos.”

O trabalho de Mohanty (1989), que busca analisar antropologia e política pelo campo cultural, também investiga a linguagem no contexto da colonização. Esse estudo exerceu forte influência em autores pós-colonialistas da época (Conti, 2017), como Edward Said, intelectual palestino e crítico literário que, em 1978, elaborou o conceito de Orientalismo em sua obra mais marcante, na qual analisa os discursos de culturas dominantes sobre os

---

*computers, science fiction, special-effects films, anime figurines, and so on.*”

<sup>51</sup> Thomas é cientista de dados e possui doutorado em economia. Atua como professor na instituição de ensino superior Insper e no programa de mestrado do instituto de Direito Público IDP-SP. Gerencia, ainda, um blog pessoal

desde 2013 onde compartilha suas próprias pesquisas e divulga informação científica.

<sup>52</sup> Vide BOURDIEU, Pierre. **Éléments pour une théorie sociologique de la perception artistique**. Éditeur non identifié, 1968.



países “da parte leste do globo” (*sic*) e suas implicações. Segundo Morais *et al.* (2021)<sup>53</sup>:

Em sua análise, Said detalha como o discurso europeu do século XIX criou um lugar imaginário, chamado Oriente, para encaixar todos os países da parte leste do globo e estereotipá-los como bárbaros, exóticos e inferiores. Isso permitia que a Europa se colocasse no mundo como a cultura oposta, ou seja, civilizada e superior. Para sustentar seu argumento e comprovar a amplitude do orientalismo, Said não se deteve apenas na análise de discursos políticos, mas incluiu obras literárias e culturais, evidenciando que a criação de uma visão distorcida do “oriente” tinha relação direta com os interesses colonialistas europeus. (MORAIS *et al.*, 2021)

É importante salientar que a obra de Said é focada em sua experiência pessoal como palestino e, conseqüentemente, sua análise se concentra no Oriente Médio, e não no leste asiático, o qual é amplamente discutido por outros autores como Nakagawa (1992), Befu (2001) e Nishihara, (2005).

No entanto, a ideologia do Orientalismo nos mostra como a cultura européia construiu uma relação sociopolítica que opera pela lógica dualista do Sujeito-Outro, marcado por um senso de superioridade e dominação histórica. Essas relações discursivas de poder também estão presentes em diversos países asiáticos para além do Oriente Médio e, em razão disso, a obra de Said serve de ponto de partida

para futuros estudos que, além de refletirem criticamente sobre seu trabalho, investigaram essa dinâmica orientalista e eurocêntrica nas diferentes particularidades de cada país.

É nesse contexto que desponta o Tecno-orientalismo, termo estabelecido por David Morley e Kevin Robins em 1995, que descreve o fenômeno de considerar os avanços econômicos, industriais e tecnológicos como inerentes à sociedade japonesa e, através dessa construção, promove o estereótipo de um país desumanizado, robótico e ameaçador. No momento em que o Japão não mais assume um papel de impassibilidade e adquire destaque no cenário mundial, a promoção de um discurso tecno-orientalista reducionista da sua cultura ganha impulso em produções americanas e européias como resposta a uma ameaça ao seu lugar de Sujeito dominante mundial. De acordo com Morais *et al.* (2021):



**Figura 1:** Pintura *The Snake Cherman* (1870) de Jean-Léon Gérôme, que estampou a capa do livro de Edward Said, é referência sobre orientalismo em pinturas. Fonte: Domínio Público.

Na década de 80, o Japão passou a existir dentro do inconsciente político e cultural como uma figura de perigo, ao questionar os princípios da modernidade ocidental. Na concepção do Ocidente, o Japão deveria ser pré ou não moderno, nunca ultrapassando-o. Nesse sentido, as tecnologias se tornam cada vez mais estruturadas nos discursos racistas. Agora, as tecnologias passam a ser sinônimos da identidade e etnia japonesa. Essa associação cria estereótipos de uma cultura autoritária, fria e impessoal, semelhante a uma máquina. (...) Nesse sentido, o imaginário

<sup>53</sup> Artigo produzido para o Instituto de Estudos da Ásia, vinculado à UFPE, pelo grupo de Estudos de Linguagem, Identidade e Cultura (ELIC) da Curadoria Assuntos de Japão.



ocidental trabalha para consolidar velhas mistificações e estereótipos orientalistas: eles são bárbaros e nós somos civilizados, eles são robôs e nós permanecemos humanos.

No Brasil, as discussões sobre apropriação cultural são recentes, datando de 2004 (CONTI, 2017). Partindo da ideia de que a noção de orientalismo e tecno-orientalismo se alimenta desse conceito, não é de se estranhar que estudos brasileiros voltados para a investigação das representações e implicações da visão orientalista e tecno-orientalista nos discursos práticos sociais ainda são poucos em comparação aos desenvolvidos em outros países, dando margem para o surgimento de mais pesquisas nesse campo de investigação.

### 3. AS REPRESENTAÇÕES TECNO-ORIENTALISTAS NA CULTURA POP

#### 3.1 O TECNO-ORIENTALISMO NAS PRODUÇÕES CULTURAIS OCIDENTAIS

Os discursos tecno-orientalistas são disseminados através dos meios de comunicação de massa, principalmente, através das obras de ficção científica do sub-gênero *cyberpunk* (MÉNDEZ, 2009; SATO, 2004). O imaginário tecnológico sobre o Leste Asiático influenciou escritores de ficção e diretores de Hollywood, que desenvolveram narrativas que centralizam a imagem do futuro na Ásia — sobretudo no Japão (MCKAY, 2017). Esses produtos culturais vão refletir as ansiedades ocidentais da época, sendo

retratadas através de um futuro distópico orientalizado (PÁEZ, 2019). O *cyberpunk* é caracterizado por um ambiente altamente tecnológico, controlado por um sistema dominador — que apresenta-se na forma de governos, empresas ou religiões (SYBYLLA, 2012)<sup>54</sup>. As sociedades passam por um processo de degradação, estando à margem de uma convulsão social, e as paisagens urbanas são devoradas pelo cinza dos arranha-céus, onde a natureza é quase inexistente (SYBYLLA, 2012; PÁEZ, 2019). O corpo humano também não escapa das mudanças, sendo modificado ao integrar componentes eletrônicos e digitais, elevando as capacidades corporais e transcendendo o plano físico ao “virtualizar, controlar, transferir, etc.” (PÁEZ, 2019, p. 108).

O slogan “alta tecnologia e pouca vida” sintetiza as características mais marcantes do mundo *cyberpunk* onde “(...) a tecnologia atingiu um ritmo febril (...). O tema principal é a transformação do ser humano sob os efeitos negativos da tecnologia, expressando-se por meio de locais urbanos hipertecnológicos com alta degradação ambiental. (NUÑEZ e OCARANZA, 2015, p. 49, tradução nossa)<sup>55</sup>.

<sup>54</sup> Autora brasileira de livros de ficção científica, também geógrafa e mestre em Paleontologia pela Universidade de São Paulo, Sybylla se dedica à escrita de artigos de opinião no site Momentum Saga, que versam sobre as mídias de entretenimento no ramo da ficção.

<sup>55</sup> “El eslogan de “alta tecnología y baja vida” sintetiza los rasgos más conspicuos del mundo *cyberpunk* en donde “(...)

la tecnología ha alcanzado un ritmo febril (...). El tema principal es la transformación de los humanos bajo los efectos negativos de la tecnología, expresando mediante localizaciones urbanas hiper-tecnológicas con alta degradación ambiental (...)”



O futuro *cyberpunk* é marcado pelo processo de mecanização do ser humano e do ambiente ao seu redor. Nessa narrativa, o protagonista tem como objetivo sobreviver dentro da teia tecnológica

sem perder sua essência — identidade. Por consequência, um dos questionamentos recorrentes no gênero é sobre o que nos torna humanos. Alguns dos aspectos abordados dentro dessa questão são: inteligência artificial, dependência tecnológica, experiências reais e virtuais, e entender como “(...) as fronteiras entre humano e máquina, real e virtual, Outro e o Mesmo<sup>56</sup> estão sendo redesenhadas” (PARK, 2004, p.71).

Nesse contexto, emergem duas obras consideradas fundamentais no gênero *cyberpunk*: o livro *Neuromancer* (1984), do autor William Gibson e *Blade Runner* (1982), do diretor Ridley Scott (MCNEILL, 2019). Em suas narrativas, as cidades transmitem um aspecto visual de diversas capitais asiáticas - principalmente de Tóquio, que desempenham um papel proeminente na construção visual desses universos (PARK, 2004). Segundo Mitsuhiro (1989), essas obras combinam uma imagem futurista do Japão contemporâneo, que contrasta com imagens anacrônicas do país — samurais e gueixas, que ainda circulam no imaginário popular Ocidental. Essa visão sobre o



Figura 2: A cidade orientalizada do filme *Blade Runner* (1982).

Fonte: *Blade Runner* (1982), direção de Ridley Scott. 1h 57m

país é reciclada em inúmeras obras. Sendo assim LaBare (2000, p.24) observa que a imagética do Japão torna-se “onipresente na contemporaneidade da ficção científica”.

O conjunto de sinais visuais criado por *Neuromancer* e *Blade Runner* tornou-se o

símbolo mais marcante do gênero. A paisagem urbana, em ambas narrativas, é formada por um conjunto de sinais orientalizados. A iconografia da cidade é marcada por enormes arranha-céus, letreiros neon com ideogramas, propagandas, aglomeração urbana, pobreza, multiculturalismo, alta tecnologia e distinção muito forte das classes sociais. São metrópoles descentralizadas, onde o indivíduo nunca se orienta (THACKARA, 1989). Essa visão sobre Tóquio permanece uma constante no imaginário ocidental sobre o futuro, sendo incessantemente retrabalhada em filmes, jogos e publicidade (MCNEILL, 2009, p. 89-91):

A cidade pós-moderna da ficção científica, embora compartilhe alguns dos atributos do espaço globalizado, transnacional e sem fronteiras da pós-modernidade, exaltada na noção de “ciberespaço”, permanece racializada e marcada (...) pela história, expondo o grau em que as concepções ocidentais de pós-modernidade são construídas sobre fantasias - e ansiedades - contínuas sobre o Oriente. (YU, 2008, p. 46, tradução nossa)<sup>57</sup>.

<sup>56</sup> Categorias antropológicas, exploradas por autores tais como Lévi-Strauss e Simone de Beauvoir, que encara a percepção do ser humano enquanto participante do mundo e como diferente daqueles que não são compreendidos em si mesmo.

<sup>57</sup> “The postmodern city of science fiction, while sharing some of the attributes of the globalized, transnational, borderless space of postmodernity apotheosized in the notion of “cyberspace,” remains racialized and marked (...) by history, exposing the degree to which Western conceptions of



Nas narrativas *cyberpunk* ocidentais, outros dois elementos com reflexos tecno-orientalistas se destacam: o protagonista e o antagonista. O protagonista é geralmente um homem, quase sempre jovem e branco, que depende dos equipamentos japoneses para modificar seu corpo ou acessar o ciberespaço (PARK, 2004; YUN, 2008). A falta de autodeterminação e controle sobre si e sobre o ambiente em que vive reflete o medo da hegemonia econômica japonesa e de uma “colonização reversa” (YU, 2008, p. 46). A cidade orientalizada também retrata essa ansiedade. O filme *Blade Runner*, por exemplo, passa-se em uma Los Angeles multicultural dominada por signos orientais. Nesse sentido, “(...) o ciberespaço — ao contrário da paisagem física — pode ser conquistado e submetido: entrar no ciberespaço é análogo a abrir o Oriente” (CHUN, 2003, p. 14). Assim como o Orientalismo criou estereótipos e fantasias sobre a cultura e povos de língua árabe, a ficção *cyberpunk* e o ciberespaço projetam uma fantasia tecnológica da Ásia para o Ocidente (CHUN, 2003).

O antagonista é comumente apresentado através do papel do androide. De acordo com Young (2014), o medo do desconhecido — o Outro — se manifesta através da figura dos andróides, que podem ser lidos como significantes das mudanças tecnológicas e culturais. Além disso, os andróides são criados para cumprir uma função trabalhista nessas sociedades e sua situação é paralela à escravidão. Apesar de termos mais semelhanças do que diferenças, durante o desenvolvimento narrativo, somos constantemente lembrados da inferioridade e da falta de empatia dos andróides. O papel dos andróides, em histórias como *Blade Runner*, são uma analogia às minorias e ao preconceito racial (YOUNG, 2014, p. 15-17).

Apesar dos estereótipos estarem mudando nos últimos anos, o tecno-orientalismo permanece presente nas narrativas ficcionais contemporâneas, principalmente através dos aspectos visuais (PARK, 2004). O estilo utilizado continua, ainda, a ressoar em toda a ficção científica ocidental, tendo um grande impacto sobre as produções culturais japonesas.

### 3.2. A RESSIGNIFICAÇÃO DO TECNO-ORIENTALISMO NO JAPÃO

Na década de 1980, as narrativas *cyberpunk* transformaram o significado de “escrever ficção científica”, agora, passa-se a “escrever o Japão” (SATO, 2004, p. 345). A introdução do *cyberpunk* ocidental — especificamente o estadunidense, através de obras como *Neuromancer* e *Blade Runner*, “mudou a visão japonesa da cultura japonesa (...) Ou seja, o *cyberpunk* americano permitiu ao Japão encontrar-se no futuro do Ocidente” (SATO, 2004, p. 340). Esse fascínio atraiu os olhos do público ocidental para o país. O Japão, então, remodela sua imagem para criar uma nova marca cultural através dos *animes*.

A exportação e a criação da cultura enquanto produto, como bem assinala Méndez (2009, p. 41), impulsionam a propagação do imaginário acerca dos hábitos e das formas do ser social japonês nos moldes do orientalismo moderno, a saber suas relações interpessoais, seu modo de trabalho, dentre outros aspectos. Apesar disso, — ou mesmo em razão disso —, abre-se margem para o Japão impor-se em postura ativa frente ao discurso tecno-orientalista, — levando em conta o seu célebre histórico na criação da identidade japonesa através da adaptação de discursos sociais externos

---

postmodernity are build upon continuing fantasies of—and anxieties about—the Orient.”





(HENSHALL, 2008) —. Sendo assim, proporciona-se a expansão de um novo discurso para esse ramo do entretenimento.

Ao se falar em discurso, especialmente no que concerne a ideais tecno-orientalistas, mobiliza-se também uma articulação, ou mesmo uma desconstrução, de um vocabulário próprio para o ramo de entretenimento. A inserção dessa linguagem tecno-orientalista na produção de sentido realiza a conexão que provocou o sucesso de tais produtos culturais: a conexão entre o público e o objeto, a saber, entre o público *otaku* e o próprio *anime* (TORRENTS, 2017, p. 220). Essa relação é realçada ao se mencionar as novas formas de discurso orientalista, na medida que a animação serve como ferramenta de reafirmação de um ideal imagético japonês, tanto como serve como modulação crítica desse imaginário japonês e da realidade japonesa que esse tipo de discurso pretende comunicar (MÉNDEZ, 2009, p. 42). Toshiya Ueno (1996)<sup>58</sup>, ao debruçar-se acerca do *anime* enquanto aparato ideológico, reivindica tal papel:

Em certo sentido, Japanimation (lembrar que esse tempo tem que ir em itálico) é um aparato ideológico ao mesmo tempo que é também (virtualmente?) um armamento de crítica. Por que as paisagens asiáticas estimulam a imaginação *cyberpunk*? Certamente seria possível reduzir o problema à influência do filme "Blade Runner". Mas deve-se considerar que a Japanimation (itálico) ilustrou a mutação do próprio capitalismo global ao se apropriar da ilusão da Ásia ou do Japão. (UENO, 1996, online, tradução nossa)<sup>59</sup>.

<sup>58</sup> Toshiya Ueno, sociólogo japonês e professor de teoria crítica, filosofia e estudos culturais no Departamento de Estudos Transculturais na Universidade de Wako, Tóquio.

<sup>59</sup> "In certain sense, Japanimation is an ideological apparatus at the same time that it is also (virtually?) an armament of criticism. Why do Asian landscapes excite the *cyberpunk*

#### 4. NEON GENSEIS EVANGELION (1995-1996) - A TECNOLOGIA DO ANIME E A CRÍTICA DA TECNOLOGIA

Após a vivência apocalíptica do período pós 2ª Guerra Mundial, com o bombardeio de Hiroshima e Nagasaki, novos contornos da ciência para a formação cultural e social do Japão ganharam forma em matéria de ficção. Consciente da habilidade criativo-tecnológica que possuía, e do desenvolvimento técnico e industrial que conquistou, a tecnologia e a ciência foram unidas pela criação de narrativas de modernização do país e na construção de um imaginário de futuro que afluía sobretudo nas manifestações artísticas, tais como o gênero de animação japonesa *anime*.

Pela complexa e variada discursividade que o gênero transpassa, e pela diversidade de temas abordados em tais animações, o processo de criação de narrativas foi gradativamente tomando uma identidade própria da expressividade japonesa. Diante disso, integra-se esse gênero de animação no próprio comunicar da cultura e da vivência japonesas, de tal modo que, ao incorporar também o espírito histórico em que se situa, falar da linguagem tecnológica veiculada por meio do *anime* torna-se ainda mais complexo na medida em que ele é, ao mesmo tempo, o instrumento e o objeto de sua crítica. Volta-se, então, os olhares a um dos representantes icônicos de tal discurso: a obra *Neon Genesis Evangelion* — ou, como popularmente chamado, apenas *Evangelion* —, de Anno Hideaki, transmitido pela primeira vez no Japão em 4 de outubro de 1995, e com seu "último" capítulo televisionado em 27 de março de 1996, o qual, pela

imagination? Certainly it would be possible to reduce the problem to the influence of the film "Blade Runner". But it should be considered that Japanimation has illustrated the mutation of global capitalism itself by appropriating the illusion of Asia or Japan."



própria recepção do público, proporcionou, e ainda proporciona, acalorados debates acerca da mensagem e construção de significado transpassados por um *anime*.

Apesar disso, antes de se analisar o objetivo do discurso do *anime*, pensa-se, sobretudo, no público consumidor dessa mídia: o *otaku*, haja vista que, ao se tratar de um lançamento imagético de novas impressões acerca do papel da animação, essa produção também encara expressões pouco convencionais na cristalização de sua proposta narrativa. Afora discussões acerca do valor que o *otaku*, individual e coletivamente considerado, carrega no Japão, certo é que ganhou holofotes no estrear de *Evangelion*, na medida em que seu sucesso foi sendo reconhecido cada vez mais no exterior, ou, mais propriamente, no “Ocidente”.

Justamente por tal impacto, a voz do público *otaku* ganhou mais influência na discussão das narrativas das animações japonesas — e mesmo nos produtos derivados de tais serviços, como *videogames* — na medida que reivindicava para si um lugar de fala mais

apropriado para o debate de tais temas (AZUMA, 2009, p. 5-6).

Habitado a enredos de *animes* como “*Tonari no Totoro*” (1988) e “*Kiki’s delivery service*” (1989), a chamada Terceira Geração da cultura *otaku*<sup>60</sup>, público alvo de *Evangelion*, deparou-se, à primeira vista, com a seguinte narrativa: Shinji Ikari, adolescente de 14 anos, é convocado para pilotar um robô gigante, cujo modelo é denominado como EVA, a fim de salvar o mundo de criaturas enormes e ameaçadoras, denominadas “Anjos”. Acompanhado por duas outras colegas, Ayanami Rei e Asuka Langley, também jovens pilotas de robôs gigantes, e supervisionado por sua mentora Misato Katsuragi, enfrenta questões aparentemente triviais para uma realidade futurística inserida num universo no qual

robôs gigantes são necessários para a proteção da sociedade.

No entanto, pelo desenrolar da história, vê-se que tal proposta escapa do enredo convencional dos *animes*. Fato é que, ao longo dos 26 episódios da trama, a animação de ficção científica flexiona o público *otaku*,



Figura 3 *Neon Genesis Evangelion*(1995), por Anno Hideaki Fonte: *The End of Evangelion*(1997), direção de Hideaki Anno e Kazuya Tsurumaki. 1h30m

<sup>60</sup> De acordo com Hiroki Azuma (2009, p. 6), a cultura *otaku* pode ser dividida em três gerações: a primeira, que se originou em meados da década de 1960, público de *animes* como *Space Battleship Yamato* (1974) e *Mobile Suit Gundam* (1979); a segunda, formada por aqueles nascidos por volta dos anos

1970, que aproveitaram a cultura *otaku* produzida pela geração precedente; e, por fim, a terceira geração, que consiste naqueles nascidos ao longo da década de 1980, grupo esse que foi público principal do “boom” de *Neon Genesis Evangelion*.



bem como, o espectador geral, a uma atitude diferente frente ao cenário pré e pós-apocalíptico que foi sendo construído no mundo de *Evangelion*. a tecnologia ganha diferentes papéis na construção do enredo de *Evangelion* quando comparada a *animes* que preservam o recurso tecnológico e a ideia de progresso advinda desse como um ponto fixo na narrativa. É o caso, por exemplo, de *Mobile Suit Gundam* (1979), franquia de animação japonesa que se utiliza de elementos clássicos da ficção científica como exposição da narrativa ao espectador.

Além de suscitar papel essencial na composição da história e da personalidade dos personagens, a linguagem utilizada por *Evangelion* propõe, partindo dos instrumentos tecnológicos da narrativa, uma dinâmica e um diálogo entre espectador e animação na formatação da própria coesão narrativa e da cronologia de acontecimentos dentro da série — concatenação esta que, válido destacar, mostra-se bem distante da obviedade (COGNACQ, 2020)<sup>61</sup>. Logo nos primeiros episódios da trama, o enfrentamento do protagonista, Shinji, com o EVA que lhe é designado, perpassa o questionamento da humanidade da própria máquina, e da unidade entre humano e robô, dos medos, angústias e anseios que o personagem pode sentir quando robô e humano tornam-se um só. Hideaki apropria-se da lógica mecanizante tecno-orientalista em prol do surgimento de traços de esperança, de humanidade, agora advindos da tecnologia (BOUNTHAVY, 2017, p. 6), provocando uma mudança de reação do

público, ao fazê-lo refletir sobre suas próprias emoções.

A quebra de expectativa com o desenrolar da trama evoca uma reflexão para além dos próprios personagens e mesmo do próprio mundo de *Evangelion*, tal como propõe Azuma (1996), de forma que aquele que assiste tende a tomar ciência de respostas que os próprios protagonistas se propõem durante a história. Quando Shinji, em diálogo consigo mesmo, indaga “Por que piloto o EVA?” “Por que não posso fugir?”, ou mesmo “Não vou fugir”, põe a própria existência em ponto de reflexão do público que o assiste: Por que a personagem se comporta da maneira que se comporta? Quais fatores da narrativa o afetam? Quais elementos não estão acessíveis ao público?

A saída da zona de conforto que *Neon Genesis Evangelion* proporciona então, até o final de seu enredo — ou ao menos, até o seu “primeiro” final —, chega ao questionamento da própria representação da humanidade conflituosamente exibida em *Evangelion*, dos limites do reconhecimento do Outro enquanto parte de si mesmo, diálogos esses bastante enfrentados pelo pensamento dialético e pela psicanálise<sup>62</sup>. Nesse sentido, alcança-se ruptura narrativa a tal ponto que a história em si, e a explicação dessa, são relegadas ao segundo plano de importância na obra, inclusive em seu auge final (COGNACQ, 2020; TORRENTS, 2017, p. 127), trazendo para considerável parte do grupo espectador profundo sentimento de frustração, a ponto de afetar, inclusive, a agência de seu criador, Anno Hideaki, na formatação e

---

<sup>61</sup> Amaël Cognacq, acadêmico em Estudos Asiáticos pela The Tokyo University, nos fornece, em seu artigo de opinião, uma visão acerca da relação conflituosa do público *otaku* e *Neon Genesis Evangelion* e os recursos psicológicos que são mobilizados na narrativa dos personagens da trama, personagens os quais passeiam entre sentimentos de esperança

e medo, provocados também por elementos tecnológicos que participam do cenário e da história da animação.

<sup>62</sup> Obras como “A fenomenologia do espírito” (1807), de Georg Wilhelm Friedrich Hegel, e autores como Lacan, bem incitam tais questões.



reformatação dos eventos dentro da animação (BOUNTHAVY, 2017, p. 5)<sup>63</sup>.

Essa inversão estética do estereótipo do *anime* de robôs *mecha*<sup>64</sup>, funciona, então, como novo recurso ficcional para crítica de seu público *otaku*, adaptado a finais tragicamente infelizes ou felizmente positivos. Hideaki Anno se utiliza, então, do impulso tecnológico pouco esmiuçado — ao menos quanto aos seus significados — em *Evangelion* como recurso ficcional para situá-lo em uma zona cinza, livre de especulações simplesmente otimistas ou pessimistas, mas abertas à exploração e ao redesenho de elementos tradicionais deste gênero de animação (AZUMA, 2009, p. 37; BOUNTHAVY, 2017, p. 5). Seguindo por tal linha, da mesma forma que Hideaki propôs-se, no confeccionar da ficção, a exercer uma crítica ao seu próprio público, desgarrar-se a obra de seu próprio criador ao passo que suas intenções são, dentre outros fatores, o que torna a narrativa da animação uma mídia de tão impactante sucesso. Ou talvez seja precisamente tal reação que o seu criador intencionava ao dirigir tais provocações ao público (COGNACQ, 2020).

Curiosamente, a reprodução imagética de cenários esculpidores do ideal tecno-orientalista no Ocidente também foi um fator que influenciou a tomada de interesse pela animação, e o seu excesso, no alto desenvolvimento do enredo de *Evangelion*,

tornou-se um dos elementos-chave para o entendimento de que a narrativa não teria mais propriamente, em seus mais variados aspectos, um “fim tradicional”, isto é, um desfecho das problemáticas nas quais os personagens se envolvem. Lamarre (2006, p. 378) pontua tal questão no sentido de que essa estrutura narrativa se estende, inclusive, para a história e para as personagens que a compõem: a relação de Shinji com seu pai, o enfrentamento de Shinji frente a seus desejos, a clareza na definição do relacionamento entre os personagens, até mesmo o futuro do planeta, ameaçado por um iminente apocalipse, são todos elementos da narrativa do *anime* que instigam a adaptação do público à escassez de informações. Sendo assim, a tecnologia é trabalhada na animação através do excesso e da escassez dos detalhes apresentados.

A tecnologia adentra o psicológico dos personagens, que compõem o método narrativo da animação, e desconstrói noções de “começo” e “fim” que se alongam e se confundem durante toda a obra em seus mais variados aspectos. Isso pode ser constatado, de início, pelo fato de que a animação suspendeu a narração do cenário, focando-se na resolução dos sentimentos dos personagens, por exemplo, pela aceitação da morte da mãe, por Shinji. Portanto, atravessaram-se outros ideais de “fim” de uma história, posto que a problemática de

---

<sup>63</sup> Nesse quesito, interessante também mencionar o famoso *anime Tetsuwan Atomu* (1963), mais conhecido como *Astro Boy*, inspirado em mangá homônimo, que, ao lançar proposta narrativa de ‘tecnologização’ do corpo, inovou mediante a articulação de um modelo de narrativa voltado ao público masculino, enfatizado pelo gênero *mecha*. O *anime* se assimila à animação comentada neste trabalho ao passo que também perpassou por transformações e relançamentos de sua história. Comumente caracterizado como um dos primeiros *animes* a se aventurar no ramo da ficção científica, temáticas que enlaçam as questões como a teleologia da ação humana frente à tecnologia são provocadas pela animação. Seu mangá, tal como Torrents (2017, p. 193) aponta, impulsiona tais

discussões - inclusive, de forma mais direta - em seu próprio início, ao questionar “Why humans create robots? Why do humans make machines do human work?”. Atualmente, a filmografia do *anime* explora ‘gerações’ e ‘reboots’ da história original, já formatando projetos de novas animações tais como o recente *Astro Boy Reboot* (2015).

<sup>64</sup> Anime *mecha*, aquele caracterizado pela inserção de robôs gigantes na narrativa, controlados por pilotos ou não, comuns em propostas de animes de ficção científica. São exemplos do gênero os *animes Super Dimension Fortress Macross* e *Tengen Toppa Gurren Lagann*.



*Evangelion* não foi de todo solucionada, a saber, a destruição da humanidade, o funcionamento da organização NERV, o paradeiro de personagens durante a destruição da cidade, entre outras questões postas no clímax da obra que não obtiveram um desfecho óbvio.

Ao longo de toda a sua obra, Anno Hideaki difere das expectativas de seu público, tal como elabora, de certa forma, um desfoque das lutas criadas na narrativa, contrariando o esperado de *animes* do gênero *mecha*, cujas batalhas são habitualmente repletas de ação, e usualmente ocupam o centro da trama. Em *Evangelion*, porém, elas se mostram curtas e relegadas ao plano de fundo. O foco é dado ao sofrimento dos pilotos envolvidos numa relação simbiótica com seus EVAs, em que o robô representa uma figura materna<sup>65</sup>, com a qual o piloto se funde como se, literalmente, voltasse ao ventre de sua mãe. Essa imagem oferece um contraponto ao típico robô de *animes*, nos quais a máquina é muitas vezes construída por uma figura paterna, assumindo o lugar do pai (GOMARASCA, 2002; BOUNTHAVY, 2017, p. 6). A verdadeira trama de *Evangelion* desenvolve-se através da epopeia de Shinji e consiste na sua jornada para aceitar e compreender suas inseguranças, sua sexualidade e como tudo isso impacta na sua relação com aqueles ao seu redor.

Além disso, Anno — intencionalmente ou não — subverte a implicação tecno-orientalista presente nas produções de ficção científica pós década de 70. Em vez de robotizar humanos, ele nos entrega o EVA, que não é uma máquina, mas um ser

humano sintético cuja casca de metal externa serve como uma gaiola, não como proteção. Em vez de dominar um objeto mecânico, o piloto é absorvido por uma entidade orgânica fora de controle (BOUNTHAVY, 2017, p. 6). O mundo futurístico frio e automatizado, que vê na tecnologia a única salvação da humanidade frente ao apocalipse iminente, é apenas a paisagem para trabalhar as representações postas pelos personagens, espelhos dos telespectadores. É entregue ao público um protagonista nada heróico, humanizado pelo seu sofrimento ao ponto de não ser instrumentalizado — um herói que não se realiza como ferramenta de justiça —, Shijin reflete a geração japonesa dos anos noventa, guiada pela tecnologia e marcada pelos medos e inseguranças de um futuro incerto frente a estagnação econômica (BOUNTHAVY, 2017, p. 7).

A exploração de tal abordagem psicológica e reflexiva chega ao seu ápice no último capítulo da trama: um verdadeiro processo de dissecação psicológico se dá por Asuka, Shinji e Misato — personagem cuja sobrevivência é mesmo questionada nesse ponto — perpassando seus traumas de infância e as representações mentais daqueles que lhe são importantes. Então, temos a culminação da obra com o momento em que Shinji aceita viver e se amar, assim dando a todos a oportunidade para lutarem e também viverem. Dunker (2021)<sup>66</sup> vê na culminação do amadurecimento de Shinji, nas cenas finais do episódio 26, a representação do “fim da adolescência”, um reflexo das vivências enfrentadas no processo de tornar-se adulto. Contudo, a não culminação da trama em um desfecho bélico e sangrento, tampouco em um encerramento que traz

<sup>65</sup> “En effet, les pilotes sont tous des enfants d’environ quatorze ans dont les mères ont fusionné avec un EVA ou travaillé sur ces créatures avant de mourir dans des circonstances dramatiques.”(BOUNTHAVY, 2017).

<sup>66</sup> Christian Ingo Lenz Dunker é um psicanalista brasileiro, professor titular do Instituto de Psicologia da Universidade de

São Paulo. Tornou-se conhecido do público não acadêmico por sua atividade, como colunista e articulista, nas revistas *Mente & Cérebro*, *Cult* e *Brasileiros*. Além de possuir um canal no youtube “Desejo em Cena”, voltado ao grande público onde discute psicanálise e suas relações com a vida social, arte e política.



à tona a lógica binária maniqueísta de “bem” ultrapassando o “mal”, com o suporte do elemento tecnológico na guinada heróica dos personagens, causou, para grande parte da comunidade de fãs, grande senso de incompletude do *anime* em sua narrativa. Em outras palavras, não lhes foi dado nem um final trágico, nem um glorioso. Apesar disso, Cognacq (2020) diz:

Ao oferecer um final tão complicado, Anno sadisticamente força a audiência a passar o tempo assistindo, pensando, falando sobre ele. Esse tempo dedicado ao *anime* é o que ancora a história em sua audiência (COGNACQ, 2020, online, tradução nossa)<sup>67</sup>.

A representação da humanidade na animação alcança aspectos que iam além da estrutura própria dos personagens. Supostos monstros, criaturas e seres artificialmente criados assumem um caráter humano pela relação que delineiam no meio social que convivem. A tecnologia integra a humanidade do personagem, mas esse não limita sua experiência a ela; o personagem desamarra-se dos botões e controles de máquina que o impõem a agir, o que se suscita, então, a sua própria agência perante o mundo “tecno”. O que nos leva a pensar sobre a afirmação da obra de Hideaki ser uma crítica a própria comunidade *otaku*, pela qual, segundo Azuma (1996), Anno possuiria pouco apreço por tratarem-se de pessoas reclusas em seus mundos imaginários, daí Bounthavy (2017) afirmar:

Nessa perspectiva, Shinji é uma representação do *otaku* prostrado em seu universo fictício, especialmente quando declara no episódio 26 que ele pode escolher viver em mundo sem EVA (BOUNTHAVY, 2017, online, tradução nossa)<sup>68</sup>.

---

<sup>67</sup> “By offering such a complicated final, Anno sadistically forces the audience to spend time watching, thinking, talking about it. Such time devoted to the anime series anchors the story into its audience.”

A obra, então, tem seu valor e significância pela intenção do autor ou pela interpretação do receptor? Ela se inaugura em seu potencial crítico ao público, mas ainda oferece muito mais questões acerca da relação homem-tecnologia — principalmente pelas lentes ocidentais com que se enxerga o “Oriente” —, que mesmo a intensa narrativa psicológica presente em *Evangelion* inicialmente oferece. Ao fim, a certeza que se extrai é que, de fato, *Neon Genesis Evangelion* possui hoje uma dimensão muito maior que seu tamanho original, e que, tornou-se um clássico do gênero.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No atual contexto pandêmico, em face dos discursos de ódio contra a comunidade asiática, consideramos relevante apresentar as bases que impulsionam ações racistas e que passam despercebidas aos olhos do senso comum, assim como apresentar de que forma a própria sociedade japonesa ressignifica essas bases de forma a modelar sua identidade para o mundo. Não é mais uma cultura eurocêntrica ou estadunidense definindo quem é o Japão, e sim o Japão readquirindo sua voz para se posicionar como sujeito enunciativo de si.

Assim como a mensagem orientalista e tecno-orientalista busca ter o máximo de alcance pelos meios de comunicação de massa, a réplica nipônica se utiliza dos mesmos instrumentos para se apresentar ao mundo. Entende-se que o *anime*, enquanto gênero de animação japonesa, é um dos produtos culturais japoneses de maior difusão internacional e, portanto, uma das melhores formas

<sup>68</sup> “Dans cette perspective, Shinji est une représentation de cet *otaku* prostré dans son univers fictif, notamment lorsqu’il déclare dans l’épisode 26 qu’il peut choisir de vivre dans un monde sans EVA.”



de ressignificação e exposição de sua identidade. *Neon Genesis Evangelion* é um exemplo da retomada da visão tecno-orientalista com a voz ativa da cultura japonesa nos padrões de ficção científica trabalhados na obra.

Ao tratar do assunto ficção científica dando tamanha profundidade na análise dos personagens do anime *Evangelion*, o autor transpõe as barreiras da tecnologia pelo encanto, pela ciência e pelas lutas. Assim, este torna-se um dos diferenciais de sua obra frente às produções ocidentais: ainda que utilize de aspectos comuns do tecno-orientalismo, a reapropriação do autor traz uma nova perspectiva, uma nova cor ao tema. Em vez de fortalecer a visão da comunidade japonesa — e asiática no geral, como ocorre por vezes em determinadas produções — como fria, distante e essencialmente robótica, Hideaki força o público a ver e sentir a angústia, o dilema e as dificuldades de seus personagens vivenciados e mediados pela alta tecnologia que os cerca. Assim, esses personagens enfrentam um mundo distópico repleto de tribulações. A obra tem um rico trabalho de personagem, restituindo a humanidade que tanto se tentou apagar da existência e da imagem japonesa.

Não se pretende entrar em uma posição de julgamento ou censura de qualquer tipo sobre as obras ficcionais já existentes, incluindo as citadas neste trabalho, mas sim, incentivar uma reflexão crítica sobre os discursos que as permeiam e ampliar o debate sobre a importância de compreender um povo e uma cultura pela sua própria voz.

## REFERÊNCIAS

- AZUMA, Hiroki. Anime or something like it: Neon Genesis Evangelion. In: **Intercommunication**, nº 18, 1996. Disponível em: <[https://www.ntticc.or.jp/pub/ic\\_mag/ic018/intercity/azuma\\_E.html#text\\_annotation01](https://www.ntticc.or.jp/pub/ic_mag/ic018/intercity/azuma_E.html#text_annotation01)>. Acesso em 15 abr 2021.
- AZUMA, Hiroki. **Otaku: Japan's database animals**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.
- BOUNTHAVY, Suvilay. Neon Genesis Evangelion ou la déconstruction du robot anime. **ReS Futuræ**. Revue d'études sur la science-fiction, n. 9.. França, 2017.
- CHUN, Wendy. Orienting Orientalism, or How to Map Cyberspace. In: LEE, Rachel C.; WONG, Sailing Cynthia. (org). **Asian America.Net: Ethnicity, Nationalism, and Cyberspace**. New York and London: Routledge, 2003.
- COGNACQ, Amaël. Neon Genesis Evangelion, the Trojan Horse of otaku culture. **Amael Cognacq Medium**. [S.L], 23 ago. 2020. Disponível em: <<https://amaelcognacq.medium.com/neon-genesis-evangelion-the-trojan-horse-of-otaku-culture-cc8e041862e9>>. Acesso em 15 abr 2021.
- CONTI, Thomas. **Apropriação Cultural: uma história bibliográfica**. 2017. Disponível em: <<http://thomasvconti.com.br/2017/apropriacao-cultural-uma-historia-bibliografica/>>. Acesso em: 19 abr. 2021.
- DUNKER, Christian. **A psicanálise de Neon Genesis Evangelion**. 2021. – Desejo em Cena. Youtube. Disponível em:<A psicanálise de Neon Genesis Evangelion | Christian Dunker | Desejo em Cena>. Acesso em: 21 de abr. 2021. 43:42.
- HENSHALL, Kenneth. **História do Japão**. Portugal: Edições 70, 2008.
- ITO, Mizuko et al. **Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World**. Londres: Yale University Press, 2012.
- LABARE, Joshua. Wrapped... in that mysterious Japanese way. **Science Fiction Studies**. Vol. 27, No. 1: 22-48. Indiana: DePauw University, 2000.
- LAMARRE, Thomas. Otaku Movement. In: YODA, Tomiko; HAROOTUNIAN, Harry. **Japan**



**after Japan:** Social and Cultural Life from the recessionary. Carolina do Norte: Duke University Press, 2006.

MCKAY, DANIEL. Camera Men: Techno-orientalism in Two Acts. **Journal of American Studies**, v. 51, n. 3, p. 939. Inglaterra: Cambridge University Press, 2017.

MCNEILL, Dougal. Future City: Tokyo After Cyberpunk. **Review of Asian Pacific Studies**, Oregon (EUA), n.44, p. 89-108. Japão: Universidade de Narumi, 2019.

MÉNDEZ, Artur Lozano. Genealogía del Tecno-orientalismo. **Inter Asia Papers**, n. 7, p. 1-64. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona, 2009.

MITSUHIRO, Yoshimoto. The postmodern and mass images in Japan. **Public Culture**, v.1, n. 2, p. 8. Carolina do Norte: Duke University Press, 1989.

MORAIS, Amanda de et al. **O Espelho e a Sombra. 2021.** Artigo de Opinião. Disponível em: <<https://ufpeieasia.wordpress.com/2021/03/24/artigo-de-opiniao-o-espelho-e-a-sombra/>>. Acesso em: 19 abr. 2021.

MORLEY, David; ROBINS, Kevin. Techno-Orientalism: Japan Panic. p. 147-173. In: MORLEY, David; ROBINS, Kevin. **Spaces of identity: Global media, electronic landscapes and cultural boundaries.** London and New York: Routledge, 1995.

NUÑEZ, Veronica; OCARANZA, Velazco. La ciudad posmoderna representada a través del paisaje urbano cyberpunk. **Revista NODO**, v. 9, n. 18, p.45 - 58. Colombia: Universidad Antonio Nariño, 2015.

PÁEZ, David. El Japón de los Cyborgs: un vistazo al tecno-orientalismo del siglo XXI en Ghost in the Shell. Quirón: **Revista de estudiantes de Historia.** Número Especial. Colombia: Universidad Externado de Colombia, 2019.

PARK, Chi Hyun. **Orientalism in United States cyberpunk cinema from "Blade Runner" to "The Matrix"**. EUA: The University of Texas at Austin, 2004.

SAID, Edward. **Orientalismo: A Invenção do Oriente pelo Ocidente.** Tradução de Rosaura Eichenberg. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

SATO, Kumiko. How information technology has (not) changed feminism and Japanism: cyberpunk in the Japanese context. **Comparative Literature Studies**, v. 41, n. 3, p. 335-355. Pennsylvania: Penn State University Press, 2004.

SATO, Kumiko. Technology and the Cultural Location of Japan. In: **Writing Technologies.** v.1. Inglaterra: Nottingham Trent University, 2007.

SYBYLLA, Lady. **O que é cyberpunk?**. 2012 Disponível em: <<https://www.momentumsaga.com/2012/09/o-que-e-cyberpunk.html>>. Acesso: 18 de Abril de 2021.

THACKARA, John. 'Seeing is disbelieving'. **The Listener**, 23 de março, 1989.

GONZÁLEZ TORRENTS, Alba. **El anime como dispositivo pensante: cuerpo, tecnología e identidad.** Espanha: Universitat Autònoma de Barcelona, 2017.

UENO, Toshiya. **Japanimation and techno-orientalism.** Toshiya Ueno, [S.L], 1996. Disponível em: <<http://www.t0.or.at/ueno/japan.htm>> Acesso em 14 abr 2021.

WILLIAM, Rodney. **Apropriação cultural.** São Paulo: Pólen Produção Editorial LTDA, 2019.

YOUNG, Alexandra Mjöll. **"More Human than Human."** Race, Culture, and Identity in Cyberpunk. 2014. Dissertação (Mestrado em Humanidades) - Universidade da Islândia, Islândia, 2014.





YU, Timothy. **Oriental Cities, Postmodern Futures:** "Naked Lunch, Blade Runner", and "Neuromancer". *Melus*, v. 33, n. 4, p. 45-71. Inglaterra: Oxford University Press, 2008.

## AGRADECIMENTOS

Esse trabalho é fruto dos estudos que vêm sendo realizados por integrantes da Coordenação Assuntos de Japão do Centro de Estudos Avançados da Ásia (CEASIA). Entendendo que o mesmo não seria possível sem esse incentivo, gostaríamos de expressar os nossos sinceros agradecimentos ao CEASIA pela oportunidade de aprofundar e promover conhecimento sobre os estudos asiáticos em seus múltiplos aspectos, às coordenadoras Paula Michima e Angélica Alencar, responsáveis pelo gerenciamento e organização da Coordenação Assuntos de Japão e que estiveram ativamente presentes na revisão do texto, e a todas e todos integrantes da coordenação que contribuíram diretamente ou indiretamente com a realização desse trabalho.

Como citar este artigo:

SILVA, Amanda *et al.* Neon Genesis Evangelion e ressignificação do tecno-orientalismo pela sociedade japonesa. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.2, n.5, p. 93-109, jul.dez. 2021.