

O DISCURSO TECNOFÍLICO E O CORPO MONSTRUOSO COMO AMEAÇA À DEMOCRACIA LIBERAL

João Kogawa*

 <https://orcid.org/0000-0001-8285-9932>

Dênis Rodrigues da Silva**

 <https://orcid.org/0000-0001-7965-4071>

Como citar este artigo: KOGAWA, J.; SILVA, D. R. da. O discurso tecnofílico e o corpo monstruoso como ameaça à democracia liberal. *Todas as Letras – Revista de Língua e Literatura*, São Paulo, v. 26, n. 2, p. 1-17, maio/ago. 2024. DOI: <https://doi.org/10.5935/1980-6914/eLETL16147>.

Submissão: 30 de maio de 2023. **Aceite:** 4 de março de 2024.

Resumo: Este artigo interpreta, pela semiologia histórica de Courtine em diálogo com a análise do discurso, o discurso tecnofílico inscrito em *O fantástico Jaspion*. A série *Metal hero*, da qual *Jaspion* faz parte, instaura uma aliança entre o corpo tecnológico e a defesa do Estado democrático. Essa aliança firma-se por oposição à constituída pelo corpo monstruoso e pelo Estado imperial. Para este último, diagnosticamos uma tecnofobia – a tecnologia obliterada no corpo do monstro – e, para o primeiro, uma tecnofilia – potência e rendimento no corpo tecnológico do herói. A questão é: “Como o discurso tecnofílico opera, em produções como *Jaspion*, a negatização do corpo monstruoso e a posituação do corpo do super-herói?”.

Palavras-chave: Análise do Discurso. Corpo. Discurso tecnofílico. Semiologia Histórica. *Tokusatsu*.

* Universidade Federal de São Paulo (Unifesp), Guarulhos, SP, Brasil. E-mail: kogawa@unifesp.br

** Unifesp, Guarulhos, SP, Brasil. Bolsista CNPq – Processo nº 134936/2021-3. E-mail: denis.silva@unifesp.br

INTRODUÇÃO

Desde a Revolução Industrial, a humanidade caminha lado a lado com a tecnologia, e, apesar das grandes expectativas em torno das máquinas, a cultura, por diversas vezes, retratou essas evoluções de maneira “apocalíptica”, como argumenta Eco (2011, p. 18): “E é nesses termos que a função dos apocalípticos tem uma validade própria, isto é, ao denunciar que a ideologia otimista dos integrados é profundamente falsa e de má fé”. Segundo Alchin (2014), no início do século XX, enquanto o mundo se encantava com a possibilidade de possuir máquinas domésticas, como ferro elétrico, máquina de lavar, rádio etc., preocupações quanto à invasão da tecnologia elétrica na casa de milhões de pessoas surgiam na mesma medida de seus benefícios (Tarr; Tebeau, 1997). Desde a virada do século XX, a literatura intensificou a tematização da tecnologia em nossa vida em obras como *RUR – Robôs Universais de Rossum*, de Karel Capek – publicado em 1920 –, *A sentinela*, de Arthur Clarke – publicado em 1951 –, e *Androides sonham com ovelhas elétricas?*¹, de Philip Dick – publicado em 1968.

Essa coleção de obras escatológicas que apontam os perigos dos avanços tecnológicos nada mais são, no entanto, do que o efeito de uma mudança irreversível e que se intensifica cada vez mais pelo discurso tecnofílico: a sociedade só evoluirá se fizermos evoluir os aparatos tecnológicos. Paralela e massivamente ao lado desse conjunto de referências críticas, a internet² ganhava corpo em 1969. No ápice do desenvolvimento tecnológico do século XX, a missão Apolo 11 levou Neil Armstrong para a Lua, feito que até então figurava apenas em ficções como *First men in the moon*, de Herbert Wells, e *Da Terra à Lua*, de Júlio Verne. Essas obras inspiraram a primeira representação audiovisual da viagem ao espaço, *Viagem à Lua*, dirigido por Georges Méliès, em 1902.

Em nossos dias, assistimos às novas possibilidades de inteligência artificial pelo 5G (Campos, 2022), ao avanço da tecnologia nas vacinas (Arcanjo, 2022) e ao desenvolvimento de insetos ciborgues (“Pesquisadores desenvolvem sistema que transforma baratas em ciborgues”, 2022) e de próteses de alta *performance* para atletas com deficiência (Garcia, 2022). Nesse sentido, a superação das limitações dá lugar ao discurso tecnofílico: mais do que nos valermos da máquina como instrumento, aprendemos a “amá-la”. Não vivemos sem elas. Uma série de representações culturais, como filmes e séries, tem enfatizado – e isso tem como um lugar de emergência o *tokusatsu*, gênero televisivo do qual *Jaspion* é um dos expoentes – a humanização das máquinas e a possibilidade de serem mais que simples instrumentos.

A cultura *pop* japonesa é o berço desse tipo de produção. Com efeito, a localização geográfica³ e a baixa quantidade de terras agriculturáveis exigiram do Japão uma série de compensações, entre as quais o desenvolvimento tecnológico:

- 1 O filme *Blade Runner*, dirigido por Ridley Scott e lançado em 1982, baseou-se no romance de Philip Dick. Em 2017, o longa ganhou uma nova versão, *Blade Runner 2049*, dirigido por Denis Villeneuve.
- 2 Mais informações estão disponíveis em: <https://bit.ly/45WnECm>. Acesso em: 8 set. 2022.
- 3 A péssima localização geográfica do Japão o “presenteia” com três placas tectônicas, mais de 100 vulcões ativos (10% dos vulcões ativos no mundo) e diversos alertas de terremotos e outros desastres naturais (incluindo dois dos desastres mais custosos do mundo). Disponível em: <https://bit.ly/49hr9Gp>. Acesso em: 15 nov. 2022.

Nós, japoneses, temos uma obsessão pela sobrevivência. Todos os dias, literalmente, a terra treme sob os nossos pés. Vivemos diariamente sobre ilhas vulcânicas, sob a ameaça constante não só de um terremoto maior, como também de tufões, maremotos, nevascas terríveis, enchentes de primavera. Nossas ilhas não nos dão nada de matéria-prima, a não ser água, e menos de um quarto de nossas terras são cultiváveis ou habitáveis. [...] E é também por essa razão que aprendemos [...] a encarar a tecnologia como um meio eficiente de nos ajudar a sobreviver (Morita, 1989, p. 255).

O desenvolvimento tecnológico japonês é inversamente proporcional ao tamanho de seu território, e esse é um fator preponderante na elaboração dos *tokusatsu*⁴. Um breve percurso histórico do *tokusatsu* foi desenvolvido em Kogawa e Silva (2021). Ali, exploramos como esse tipo de produção articula-se à atmosfera sócio-histórica japonesa e reverbera um conjunto de crenças e valores. Os estudos sobre esse gênero audiovisual, no Brasil em geral, são escassos. Um dos destaques mais significativos é o trabalho de Manz (2013). Nessa pesquisa, o autor analisa as metáforas políticas em quatro séries *tokusatsu*.

No que concerne às referências bibliográficas, sobretudo quanto à franquia *Metal hero*, são raras mesmo em língua japonesa. Em seu prefácio à obra de Igarashi – *Corpos da memória: narrativas do pós-guerra na cultura japonesa (1945-1970)* –, Greiner (2011, p. 11) denomina essa ausência de “lacuna editorial”. Nagado (2023), em resenha crítica publicada sobre o livro de Marcus Anversa intitulado *National Kid: o marcante herói de uma geração*, lançado em 2022, também tece comentários sobre essa falta: “Incentivado pela falta de material de referência, mesmo no Japão, sobre seu herói de infância, ele se decidiu a investigar as origens do seriado, descobrir fatos sobre sua produção e as pessoas envolvidas com a série”.

Boa parte das pesquisas focaliza séries consagradas como *Godzilla* e trabalhos ainda mais antigos da produção cinematográfica japonesa do entregueras⁵. No que diz respeito aos estudos discursivos, desconhecemos uma proposta de categorização do discurso tecnofílico como regulador de um ufanismo liberal pautado na crença relacionada a uma melhoria da humanidade pela devoção às máquinas, embora o termo “tecnofilia” não seja novo⁶.

Em termos de popularização da tecnologia, poucos programas fizeram tanto sucesso – não só em solo japonês, mas também no Brasil – quanto as produções *tokusatsu*, em que o discurso tecnofílico promove uma simbiose entre o corpo e a máquina. Com efeito, *Jaspion* é um corpo digital e computadorizado em uma economia política de proteção às instituições democráticas ante os avanços imperialistas dos monstros. A figura do herói metálico instaura um efeito de sentido de ufanismo pelas ideias de revestimento corpóreo automatizado e exploração espacial. O universo habitado por monstros necessita da intervenção dos policiais/investigadores galácticos que, apoiados na tecnologia e guiados por valores como a justiça, defendem um estado de coisas diante da ameaça imperialista dos monstros do espaço.

4 Nomes e termos em japonês romanizados conforme sistema Hepburn.

5 Para citar alguns estudos, temos: *The Kaiju Film. A Critical Study of Cinema's Biggest Monsters* (Barr, 2016); *Monsters are attacking Tokyo!* (Galbraith, 1998); *Ishiro Honda: a life in film, from Godzilla to Kurosawa* (Ryfle; Godziszewski, 2017); e *What is Japanese cinema? A history* (Yomota, 2019).

6 Encontramo-lo, por exemplo, no artigo de Furtado (2009).

Metal hero – franquia da qual *Jaspion* participa – foi ao ar de 1982 até 1999, e, das 17 séries produzidas nesse período, dez foram transmitidas no Brasil⁷. A primeira exibição de uma produção *tokusatsu* no Brasil foi divulgada pela revista *Cine Repórter* na edição nº 1197, de 27 de dezembro de 1958⁸. Nessa ocasião, exibiu-se o filme *Super Gigante: o Homem de Aço*, série com “um modelo de super-herói que muitas outras produções – como *Ultraman* e *Kamen Rider* – seguiriam direta ou indiretamente” (Kogawa; Silva, 2021, p. 31). Quanto à série *Jaspion*, possui 46 episódios e foi exibida pioneira e oficialmente no Brasil em fevereiro de 1988 pela extinta Rede Manchete. Depois disso, apesar de certa descontinuidade, a série foi transmitida em solo brasileiro de várias maneiras e em diferentes formatos: em HQ, pela Editora Ebal (1989) e pela Editora Abril (anos 1990); em redes televisivas, como a Rede Record, a CNT Gazeta e a Bandeirantes, em 1994, 1997 e 2020, respectivamente; em plataformas como YouTube (canal Sato Company) e Amazon Prime, de 2018 a 2023.

Partindo da questão proposta por Courtine (2020a, p. 7), a saber, “Como é que o corpo se tornou, em nossos dias, um objeto de investigação histórica?”, a análise do *tokusatsu* permite-nos articular o corpo a uma valoração positiva da tecnologia em paralelo com a do regime político: enquanto o monstruoso é antiquado e imperialista, o herói – meio homem, meio máquina – é moderno e democrático⁹. Dessa forma, a oposição dos corpos – monstruoso e tecnológico – indica uma conexão entre o *tokusatsu* e efeitos de sentido de sobrevivência política (anti-imperialismo e, por extensão, a defesa da democracia liberal) pela tecnologia (a indispensável necessidade de “novos modelos” para a guerra).

Este artigo tem como objetivos descrever e interpretar, à luz da semiologia histórica em diálogo com a análise do discurso, o funcionamento do discurso tecnofílico em suas condições de emergência nos anos 1980. Com efeito, a saturação da cultura pelo *tokusatsu* nesse período, notadamente pela série *Metal hero*, indica um estado de euforia e crença no poder da tecnologia em “fazer evoluir” a humanidade nos planos biológico, social e político. *Jaspion*, nesse sentido, independentemente de concordarmos ou não com o ufanismo liberal próprio da série, é um objeto pertinente se quisermos compreender certos valores e crenças da sociedade contemporânea, tais como democracia, liberdade, justiça e a forma como esses ideais estão articulados à tecnologia.

CAMINHOS PARA UMA SEMIOLOGIA HISTÓRICA DO DISCURSO TECNOFÍLICO

O discurso tecnofílico manifesta-se materialmente nas batalhas entre o herói metálico e os monstros. Para Foucault, esse “problema do corpo” tomaria forma de “objeto de pleno direito” (Courtine, 2013, p. 16) a partir, principalmente, da obra *Vigiar e punir*: a organização e a sistematização das disciplinas indicam como uma economia política investia no e sobre o corpo. Em uma espécie de pequena genealogia do soldado, o filósofo francês demonstra a passagem do soldado camponês, que incorporava uma “retórica corporal da honra” (Foucault,

7 Disponível em: <http://bit.ly/3sanFF7>. Acesso em: 28 out. 2023.

8 Disponível no acervo da Biblioteca Nacional Digital. As edições da *Cine Repórter* (Semanaário Cinematográfico SP) de 1946 a 1966 podem ser acessadas em: <https://bit.ly/40gutxK>. A edição em específico está disponível em: <https://bit.ly/47bTen5>. Acesso em: 27 out. 2023.

9 Insistiremos menos nos efeitos de sentido de democracia em *Jaspion* porque já tratamos disso em Kogawa e Silva (2021).

2003, p. 117), ao soldado burguês, fabricado nos moldes da máquina. Passou-se do “soldado que se reconhece” ao “soldado que se fabrica” na virada do século XVII para o XVIII. A segunda metade do século XX, alimentada por esse ideário do “homem máquina” no contexto liberal da economia de mercado, reconfigura os termos da relação. O homem máquina deixa de ser uma metáfora para se tornar referente de uma articulação concreta entre humano e robô. É a era do hiperbolismo tecnológico regulada pelo discurso tecnofílico em sua máxima expansão até então.

De acordo com Courtine (2013, p. 8), “A decifração do corpo me parece constituir a preocupação central da genealogia foucaultiana [...]”. O discurso tecnofílico promove o encontro do corpo com os avanços tecnológicos nas condições históricas de uma articulação entre ciência, tecnologia e política: “complexidade da heterogeneidade histórica [...]; não simplesmente textos, mas imagens e práticas; não somente palavras, mas igualmente coisas, e os olhares que as captam [...]” (Courtine, 2013, p. 79). Efetivamente, o *tokusatsu*, como seriado televisivo, é um objeto semiológico, ou seja, um conjunto de signos verbais e não verbais. Para o que nos interessa, retomaremos cenas pontuais dos episódios que corroboram nossa interpretação. Sempre que necessário, indicaremos, em nota de rodapé, o *link* com o episódio pertinente em que os valores descritos são materializados.

A sistematização do discurso tecnofílico apresenta o seguinte recorte: 1. o corpo monstruoso enquanto símbolo do imperialismo e do atraso; 2. o corpo tecnológico do herói enquanto signo da democracia liberal; 3. a batalha enquanto *locus* de exibição da potencialidade infinita de um em detrimento da limitação do outro.

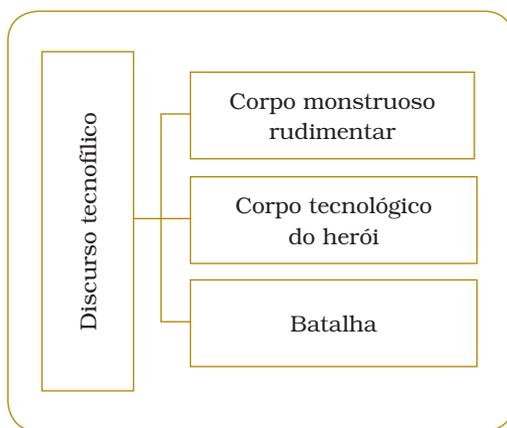


Figura 1 – Sistematização do discurso tecnofílico em *Metal hero*

Embora nossa análise esteja centrada em *O fantástico Jaspion*, nossa hipótese é que os argumentos expostos aqui possam ser estendidos à franquia *Metal hero* como um todo. Nesse quadro, incluem-se as principais séries que fazem parte desse nicho de policiais e investigadores galáctico-metálicos: *Space Cop*¹⁰,

¹⁰ Disponível em: <https://bit.ly/4frDv1T>. Acesso em: 26 maio 2023.

*Sharivan, o guardião do espaço*¹¹, *Policia espacial Shaidier*¹² e *Jaspion 2 Spielvan*¹³. A franquia articulou, ao longo de 17 anos, a economia de mercado, a democracia e a tecnologia enquanto tripé da organização social. Essa homogeneidade se dá pelo confronto com o imperialismo dos monstros na medida em que a tríade salvacionista (econômico, religioso e político) promove a ascensão do herói metálico como sujeito híbrido no discurso tecnofilico.

BATALHAS, CORPO E TECNOLOGIA: CONDIÇÕES HISTÓRICO-CULTURAIS PARA O HERÓI METÁLICO

Em Kogawa e Silva (2021), analisamos o projeto imperialista dos monstros como “prática expansionista não orientada para uma finalidade específica” marcado pela regularidade das cenas de ação configuradas nas batalhas. Dessa forma, urge, no quadro anti-imperialista, a defesa da democracia liberal. Complementarmente, o funcionamento da batalha e o encontro dos corpos reafirmam ideais políticos atinentes às condições de produção do seriado, conforme analisaremos adiante. A batalha configura-se de maneira que, de um lado, estejam os integrantes do Império dos Monstros (composto também por bruxas, feiticeiros e criaturas que representam baixo desenvolvimento tecnológico) e, do outro, a equipe de investigação composta pelo herói metálico (*Jaspion*), por seus assistentes (alienígenas, máquinas, androides) e, em alguma medida, por civis. A batalha pode ser esquematizada, quanto aos lados em disputa, como mostra a Figura 2.



Figura 2 – Composição da batalha

11 Disponível em: <https://bit.ly/3jswH9t>. Acesso em: 26 maio 2023.

12 Disponível em: <https://bit.ly/38rxSPU>. Acesso em: 26 maio 2023.

13 Disponível em: <https://bit.ly/2YbepRN>. Acesso em: 26 maio 2023.

O enfoque deste artigo recai sobre o segundo momento das batalhas, pois é aí que depreendemos o nível mais elaborado do discurso tecnofílico, quando, após ter seu tamanho aumentado por Satan Goss, o monstro só pode ser enfrentado com a ajuda do super-robô Daileon, comandado por Jaspion. A sequência narrativa estrutura-se, com pouca variação, da seguinte maneira: 1. primeiro contato entre Jaspion e o Império dos Monstros – geralmente, sem a metamorfose em herói metálico –, em que se apresentam o monstro do episódio e/ou o plano da vez de dominação do mundo; 2. no segundo contato – aproximadamente nos últimos dez minutos de cada episódio –, ocorre a batalha mais importante, que se desenrola conforme o esquema da Figura 3.

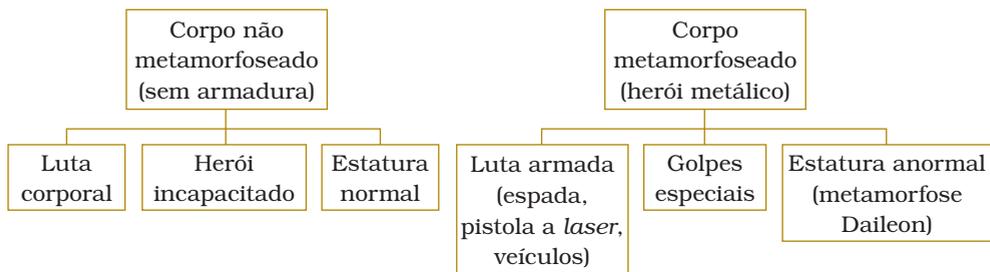


Figura 3 – Combate, corpo e tecnologia

A importância da batalha para o discurso tecnofílico reside no potencial positivo do aparato técnico. Isso se dá por contraste, pois, à exceção de alguns poucos equipamentos do vilão MacGaren, o monstro de cada episódio é analógico. Ou seja, seus golpes são primitivos, como ataques com garra, tentáculos, socos e chutes. Tudo gira em torno do estado corporal do herói. Enquanto não está metamorfoseado, sua capacidade de resposta aos golpes que recebe é limitada. Quando metamorfoseado, sua força leva a um conjunto de técnicas e movimentos como supersaltos, voos e acionamento de veículos (nave, tanque e moto) por comando de voz – lembremos que estamos nos anos 1980, quando, entre os carros mais desejados no Brasil, estavam Gol GTI, Opala Diplomata, Monza e Santana. O corpo metamorfoseado – armadura de Jaspion – é um corpo conectado; o corpo conectado é poderoso, justo, bondoso e democrático, e, à análise do discurso, cabe descrever e interpretar “os efeitos de sentido produzidos por esse acontecimento discursivo entendido como corpo” (Milanez, 2006, p. 13).

A que efetivamente a positividade da tecnologia responde? Se ela surge como solução de um problema, é preciso considerar a situação do Japão na segunda metade do século XX. Kohama (2007) mostra que, mesmo antes do conhecido “milagre econômico”, grandes investimentos foram feitos já na Era Meiji (1868-1912): a ideia de “trilhar no caminho da industrialização”, pressentindo o mesmo destino da China perante os avanços imperialistas ocidentais, era uma das principais discussões da elite japonesa que culminaram na restauração Meiji.

Após a derrota na Segunda Guerra Mundial e a “ordem” do imperador Hirohito para “acompanhar as tendências globais para que o Japão possa brilhar novamente” (tradução nossa)¹⁴, o governo japonês, por meio das políticas industriais

¹⁴ “*Nihon no eikō wo futatabi kagayaka seru yō, sekainougoki ni okurenai yō ni kisubekida.*” Discurso de rendição do imperador japonês Hirohito, transmitido em 15 de agosto de 1945. Disponível em: <https://bit.ly/3oBN74q>. Acesso em: 24 jan. 2023.

criadas pelo *Ministry of International Trade and Industry (MITI)*, formou as condições necessárias para que o Japão passasse a ser protagonista no setor tecnológico¹⁵. Retomando um argumento de Canguilhem (2012, p. 134) concernente ao desenvolvimento industrial, “a construção da máquina a vapor é ininteligível se não se souber que ela não é a aplicação de conhecimentos teóricos prévios, mas sim a solução de um problema milenar, propriamente técnico [...]”.

Segundo Kohama (2007), as ações do governo japonês impulsionaram o avanço tecnológico no pós-guerra. Entre elas, destaca-se o *Shotoku Baizō Keikaku*, plano de desenvolvimento econômico iniciado nos anos 1960 pelo então primeiro-ministro Hayato Ikeda. A previsão era crescer economicamente o dobro em dez anos, mas o sucesso da estratégia levou a esse resultado em menos de sete anos. A cultura japonesa é central nessa discussão, pois o reconhecimento do protagonismo tecnológico japonês, notadamente entre 1980 e 1990, levou à ameaça ao domínio norte-americano na esfera tecnológico-industrial: “Embora o Japão permanecesse um anão militar, o ambiente pós-Guerra Fria ampliou, mais do que nunca, seu *status* de superpotência econômica”¹⁶ (Schaller, 2010, p. 180, tradução nossa).

O entrave à hegemonia norte-americana foi definido como uma “guerra comercial”. Nesse sentido, segundo McKevitt (2017), a representação cultural da ameaça japonesa na década de 1980 – materializada, até então, na figura do *Shōgun*¹⁷, minissérie popular nos Estados Unidos –, passou a ser retratada pelo filme *Rising Sun* (1992), em que uma sedenta corporação japonesa amedronta uma América derrotada.

Se, até esse período, o Japão já era uma grande potência, a partir daí, esse protagonismo reafirma-se e expande-se, no plano cultural, pela renovação no visual e no aparato dos super-heróis. Essa renovação é efeito do discurso tecnofílico, encontro de uma ideologia tecnofílica com a digitalização do corpo, que se fará tanto mais forte quanto mais conectado. Mesmo sem mencionar diretamente os resultados da Guerra Fria, Akio Morita (1989) afirma que a tecnologia era uma das principais armas de que o Japão dispunha, principalmente na posição de derrotado na Segunda Guerra Mundial. Além de colecionar prêmios na área da ciência e da tecnologia, a Sony – empresa da qual Akio Morita era presidente – ressignificou e popularizou mundialmente a expressão *Made in Japan* como uma espécie de selo de qualidade dos produtos japoneses. O sucesso japonês foi responsável ainda pela emergência de expressões como *samurai capitalism* e *Japan panic* (Rikidozan, 2019¹⁸).

Ishihara (1991, p. 31) discute a “espantosa tecnologia de ponta do Japão” e, menos “cuidadoso” que Akio Morita, não evita críticas: “Aviões americanos jogaram as bombas em nós por sermos japoneses”. À época, Ishihara¹⁹ ocupava posição na Câmara dos Representantes (*Shūgiin*) da Dieta Nacional do Japão

15 O Japão recebeu, por exemplo, a *Exposição Internacional de Ciência e Tecnologia*, que funcionou de 17 de março a 16 de setembro de 1985. O evento contou com mais de 20 milhões de visitantes e com a participação de 111 países. Disponível em: <https://bit.ly/3MAI4cH>. Acesso em: 24 maio 2023.

16 “Although Japan remained a military midget, the post-Cold War environment amplified, more than ever, its status as an economic superpower.”

17 Adaptação do livro de James Clavell e dirigido por Jerry London. Foi transmitida pela NBC entre 15 e 19 de setembro de 1980. Disponível em: <https://bit.ly/3HMMMCC>. Acesso em: 6 maio 2023.

18 Disponível em: <https://bit.ly/3sbjyIz>. Acesso em: 13 fev. 2023.

19 Posteriormente governador de Tóquio (1999-2012).

(*Kokkai*)²⁰. Convicto de que, a partir da década de 1970, estabeleceu-se uma passagem de poder tecnológico do Ocidente para o Oriente, descreve exaustivamente, em seu livro *O Japão que sabe dizer não*, o Japão como protagonista na área tecnológica: “Qual a fonte do novo dinamismo japonês? [...] nossa cultura de alta tecnologia [...]” (Ishihara, 1991, p. 62). Ronald Reagan²¹, em visita a Tóquio em 1983, toma nota dessas questões: “Disseram-me que há pessoas no Japão que acreditam que os Estados Unidos são uma superpotência em declínio sustentada pela tecnologia japonesa [...]”²² (cf. Bumiller, 1989, tradução nossa).

É nesse momento, justamente, que os *tokusatsu* ganharão fama internacional como modelos de super-heróis fortalecidos pelo hibridismo entre homem e máquina. Não dá para compreender o funcionamento das batalhas em *Jaspion* sem levar em conta que elas fazem parte desse cenário econômico mundial de corrida pela supremacia na esfera tecnológica. O discurso tecnofílico impõe a negatividade do baixo grau de desenvolvimento técnico e, por extensão, um efeito de inequívocidade entre viver e ser *hi-tech*. Na medida em que uma “coleção” de equipamentos de alta tecnologia não apenas auxilia mas também constitui o herói e o heroísmo, desenha-se uma nova configuração ideológica: ser herói, a partir de então, é ter a posse de equipamentos sofisticados. Um contraponto entre o herói metálico e o samurai pode dar a medida dessa mudança. Se, com os samurais, extintos no século XIX, a honra e a coragem inscreviam-se em um corpo analógico, o heroísmo, a partir da segunda metade do século XX, corre sobre motos e naves em alta velocidade parametrizadas por computador. É a tecnologia indexada ao corpo do herói metálico que permitirá a sobrevivência liberal de um estado de coisas, tais como a moral e os sistemas político, econômico e religioso.

O DISCURSO TECNOFÍLICO E O ESPETÁCULO DA BATALHA

No episódio 21, intitulado *O valente jogador*²³, para se antecipar ao plano de destruição de seus inimigos, Jaspion utiliza seu veículo Gaibin Tank para localizar o esconderijo do Império e destruir suas instalações com a arma Gaibin Laser. Em seguida, Satan Goss – líder do Império dos Monstros – enfurece o monstro Magneda. O funcionamento do discurso tecnofílico no espetáculo da batalha materializa-se na constituição físico-corpórea do monstro por sua natureza rudimentar. Ele é composto por um amontoado de ferro enxertado que ganha vida por obra de Satan Goss. Há algo específico nesse episódio. Enquanto, como média dos episódios, os monstros são seres biológicos já feitos que Satan Goss apenas enfurece, Magneda nasce de um amontado de metal. O efeito de rusticidade, de criatura rudimentar, põe em paralelo duas ordens políticas – o imperialismo e a democracia²⁴ – em que o corpo metálico malformado do monstro sucumbe diante da superioridade bem formada da tecnologia de Daileon. O efeito de superioridade é materializado ainda no próprio tempo de transformação de

20 Legislatura nacional do Japão. Casa formalmente responsável por nomear o primeiro-ministro do Japão.

21 Quadragésimo presidente dos Estados Unidos no período de 1981 a 1989.

22 “I’m told there are those in Japan who believe the United States is a declining superpower propped up with Japanese technology [...]”. Disponível em: <https://bit.ly/49gyYvZ>. Acesso em: 17 fev. 2023.

23 Disponível na plataforma Amazon Prime Video e no canal do YouTube TokuSato: <https://bit.ly/4201eOF>. Acesso em: 18 maio 2023.

24 Para uma discussão sobre os sentidos de democracia em *Jaspion*, remetemos o leitor a Kogawa e Silva (2021).

cada um dos personagens. O tempo de exibição da metamorfose da sucata em Magneda é de aproximadamente 5 segundos de cena. Quando surge o robô gigante Daileon, transcorrem aproximadamente 30 segundos entre o aparecimento da nave e sua completa transformação em robô. Cumpre destacar que a transformação de Daileon faz parte de uma das crenças mais populares do imaginário tecnofílico: a mutação de veículos motorizados em robôs.

Esse efeito de inferiorização espetacular do monstro enquanto trampolim para a positividade da tecnologia participa daquilo que Courtine (2020b, p. 255) define como “banalidade rotineira dos divertimentos familiares”. Segundo o autor, as “curiosidades humanas” se deslocaram do universo do fascínio, do milagre, do divino e da revelação maléfica para o da curiosidade, da atração e da diversão. Ao longo dos séculos, o espetáculo do monstro permitiu o funcionamento de um jogo entre o deslumbre e o caricato atrelado ao entretenimento: “A exibição do anormal conheceu assim uma extensão considerável na segunda metade do século XIX, e nos primeiros decênios do seguinte: aquela de um dispositivo de massa” (Courtine, 2013, p. 124).

Courtine (2013, p. 82) fala de uma sensibilidade do olhar para o espetáculo dos monstros diante da necessidade de determinar direitos sociais às figuras que eram apresentadas como seres anormais, excluídas de um plano normatizado de sociedade: “Ao termo de um longo percurso histórico, com efeito, o olhar curioso [...] perdeu lentamente sua inocência e pouco a pouco cobriu-se de objeções morais”. Dessa forma, as concepções de monstruosidade sofreram uma ruptura que reorganizou a maneira de pensar o monstruoso: “Acabou definitivamente a concepção [...] da monstruosidade como manifestação diabólica ou divina, aberração [...]” (Courtine, 2020b, p. 289). Com a interdição moral à exibição real dos corpos monstruosos, não vem o fim da curiosidade pelo monstruoso, que vai migrar para as telas.

“Livre” das objeções morais enquanto corpo inscrito nas telas, o corpo monstruoso em *Jaspion* suspende a comoção na medida em que, aí, o monstro emerge como signo do imperialismo político. Esse funcionamento é oposto ao que ocorre, por exemplo, em produções como *King Kong*, dirigido por Merian Cooper e Ernest Schoedsack, em 1933, e, mais recentemente, para darmos um exemplo do próprio *tokusatsu*, em *Kamen Rider Black Sun*, dirigido por Kazuya Shiraishi, em 2022. Nestes últimos, “A ilusão cinematográfica veio sob medida para aliviar os olhares do peso, da deformidade humana, [...] e instaurou o princípio da arbitrariedade do signo no universo da compaixão” (Courtine, 2020b, p. 327-328).

Metal hero, em alguma medida, retoma e atualiza uma memória das feiras parisienses de exibição do anormal analisadas por Courtine, com o acréscimo de que a curiosidade foi deslocada, pelo funcionamento do discurso tecnofílico, para a destruição do monstruoso pela tecnologia. Nesse sentido, a monstruosidade é apenas o trampolim para uma “feira de exibição tecnológica”. Isto é, o monstro e seu corpo analógico são a antinomia do homem e sua armadura “digital”. Parafraseando Courtine (2013, p. 102), “O divertimento cidadão exigia todo ano, por ocasião das feiras, heróis e monstros ‘fresquinhos’”.

Para Canguilhem (2012), o ser humano está intrinsecamente ligado ao desenvolvimento da técnica para sua sobrevivência. Nessa perspectiva, *Jaspion* encerra um hibridismo entre máquina e organismo, sem sangue, enxerto, implantação ou amputação. Alternativamente ao robô, ao mutante e ao androide, *Jaspion* reúne o melhor de dois mundos: o homem na sua totalidade e a máquina na sua

totalidade; a simbiose perfeita, diferentemente do que ocorre em outros modelos como o ciborgue.

Desde a segunda metade do século XX, o termo ciborgue, do deslumbre científico à ambição científico-militar, povoou o cenário cultural ocidental até sua generalização a partir do final dos anos 1960: “O ciborgue tinha se transformado de uma fantasia acadêmica em assunto do horário nobre da TV” (Kunzru, 2009, p. 123). Ganha vida a ideia de ciborguização, ou seja, a criação de um novo ser composto por partes robóticas:

A possibilidade de fugir de suas irritantes limitações corporais levou uma geração que cresceu com o Super-Homem e o Capitão América a gastar todo o seu orçamento de “pesquisa e desenvolvimento” para conseguir um superpoder na vida real (Kunzru, 2009, p. 122).

A ciborguização incrusta-se no imaginário científico, por exemplo, pela ideia de autômato do matemático Norbert Wiener (2019), proposta em 1948, e, na esfera cultural, pela própria cunhagem do termo “ciborgue” por Manfred Clynes e Nathan Kline em 1960 (Madrigal, 2010). Em filmes e na literatura, quando a tecnologia determina o usuário, esse novo corpo tende a se distanciar de sua condição anterior entendida como original, natural e orgânica, e passa a ser entendido como artificial, sintético, entre outros aspectos.

Apesar de guardarem alguma relação com o ciborgue, notadamente por participarem do ufanismo típico do discurso tecnofílico, os heróis metálicos são de outra natureza. Não há aí a ideia de substituição, mas de complementaridade de dois entes totais – o corpo humano e o corpo robótico. Os avanços tecnológicos disponíveis ao herói, como a armadura, o armamento, os veículos e os meios de comunicação, correspondem ao que seriam, para nós, os celulares, os assistentes virtuais, os computadores e a internet. Assim, a vida moderna implica “uma relação tão íntima entre as pessoas e a tecnologia que não é mais possível dizer onde nós acabamos e onde as máquinas começam” (Kunzru, 2009, p. 22).

Na guerra de *Jaspion* contra “o mal”, a tecnologia é a barreira entre a vida e a morte. Em vez de restaurar o corpo humano amputado com uma cirurgia invasiva, a armadura antecipa e elimina o trauma. Isso remete ao investimento cada vez mais massivo nos trajes de guerra modernos. Para dar um exemplo de como essa crença ecoa em ações concretas de desenvolvimento bélico, o programa norte-americano *Land warrior*²⁵, em 2008, criou uniformes militares com revestimento pré-combate:

O uniforme passa a ser um componente de verdadeiro sistema informatizado vestido pelos combatentes, graças a um computador-vestimenta que integra ao equipamento do infante toda a eletrônica necessária para compensar os limites encontrados pelo ser humano em um local de confronto (Audoin-Rouzeau, 2020, p. 415).

É sob essa perspectiva que nos distanciamos de termos como *robô*, *autômato*, *androide* e seus correlatos como *homem-máquina*, *humanoide* e *homem-biônico*. No *tokusatsu*, está o ponto alto desse ufanismo por novos modelos eletrônicos, que surgem incessantemente como êxito das expectativas tecnológicas. Se o monstro é uma continuação da condição animal do ser humano, a “definição do

²⁵ Um documentário a respeito está disponível em: <https://bit.ly/3oBOD6C>. Acesso em: 19 maio 2023.

homem pode, assim, deixar de ser feita por oposição ao animal e passar a fazer-se em relação ao computador” (Rodrigues, 2012, p. 139).

O discurso tecnofílico é performado na batalha enquanto duelo. O agigantamento dos monstros – geralmente, efeito da segunda intervenção de Satan Goss²⁶ – determina para o herói, enquanto pequeno corpo humano, novas cerimônias do espetáculo corporal (sequências de movimentos, golpes) e novas medidas protetivas derivadas da tecnologia: quanto mais o perigo avança, mais robustas são as técnicas. O monstro agigantado surge não só como mecânica visual própria de uma época cinematográfica, mas também como uma pedagogia de massa: ao herói metálico a técnica, o progresso e a sobrevivência; ao monstro, o amadorismo, o atraso e o desaparecimento.

A pedagogia da batalha inscreve-se na duração do combate e do confronto armado. Em geral, tem-se um combate direto com os monstros ou com a organização imperialista em dois momentos de cada episódio. No primeiro momento, o embate é mais econômico. Segundo Audoin-Rouzeau (2020), não é possível a um corpo desuniformizado prolongar uma batalha. No segundo momento, o herói surge paramentado e com uma habilidade de combate sustentada pela tecnologia (sua indumentária e seus veículos) a cada movimento do monstro.

Diferentemente de uma batalha campal entre exércitos, com suas estratégias e equipamentos típicos, como campos minados, cercas de arame farpado, trincheiras, enfim, com a coletividade que lhe é própria, os combates do herói metálico configuram-se como duelos. É quase sempre Daileon contra apenas um monstro ou *Jaspion* contra um monstro. Quando muito, ele enfrenta uma série de soldados fracos o suficiente para serem irrelevantes enquanto adversários de batalha, e, quando é o caso, a batalha é bastante rápida. O clímax de cada episódio é a luta principal entre o “gigante guerreiro Daileon” e o monstro gigante criado por Satan Goss. Na duração da batalha, o discurso tecnofílico materializa-se na hipérbole visual do aparato tecnológico disponível para o corpo do herói²⁷: 1. traje de combate com sensor óptico²⁸ anexado ao capacete e visão de raio-X; 2. espada de plasma/*laser*²⁹, pistola *laser* e Daileon³⁰ (robô de batalha gigante acionado por comando de voz e controlado por *Jaspion*); 3. veículo de passeio com radar e GPS, motocicleta equipada com tiros a *laser* (*Allan Moto Space*³¹), nave espacial (Daileon não metamorfoseado), tanque de guerra anfíbio, voador e perfurador (*Gaibin Tank*³²) e nave batidora (*Gaibin Jet*³³). Esses signos da potência do herói metálico e do progresso ante a impotência de um monstro rudimentar e atrasado configuram o engrandecimento da tecnologia a favor da democracia liberal³⁴, enquanto cabe ao imperialismo a deformidade corporal.

A verdade é que estamos construindo a nós próprios, exatamente da mesma forma que construímos circuitos integrados ou sistemas políticos – e isso traz

26 Um exemplo está disponível em: <https://bit.ly/3Wt3j4N>. Acesso em: 19 maio 2023.

27 A seguir, disponibilizamos *links* para esses signos da materialidade discursiva dos principais equipamentos enumerados.

28 Disponível em: <https://bit.ly/43mVJut>. Acesso em: 1º maio 2023.

29 Disponível em: <https://bit.ly/3lF6Rv3>. Acesso em: 1º maio 2023.

30 Disponível em: <https://bit.ly/424AxbN>. Acesso em: 1º maio 2023.

31 Disponível em: <https://bit.ly/3MVKOTs>. Acesso em: 1º maio 2023.

32 Disponível em: <https://bit.ly/3oBQcl3>. Acesso em: 1º maio 2023.

33 Disponível em: <https://bit.ly/3MAWHfQ>. Acesso em: 1º maio 2023.

34 Para uma discussão verticalizada da relação entre *Jaspion* e a democracia liberal, ver Kogawa e Silva (2021).

algumas responsabilidades. [...] para sobrevivermos, precisamos acordar para a velocidade das complexas realidades da tecnocultura (Kunzru, 2009, p. 24, grifo nosso).

Dessa forma, essa nova experiência evita o esgotamento do corpo, o cansaço e traumatismos físicos e psicológicos de uma batalha, jogando o fracasso ou a queda para o campo antagonista. A derrota não significa outra coisa senão a negatividade do ultrapassado, a desmodernização (Audoin-Rouzeau, 2020). Essa exibição de equipamentos, armas e veículos materializa a “diversidade das formas materiais dos dispositivos de uma cultura visual de massa” (Courtine, 2013, p. 125).

O monstro imperialista restringe-se à ação violenta e ao desejo de escravizar a raça humana. Violência que se estende às populações desarmadas, a monstruosidade imperialista é criminosa e covarde: a monstruosidade emerge quando a transgressão se une à suspensão dos direitos civis (Foucault, 2001). É justamente o afastamento do monstro em relação ao Estado democrático que proporciona ao herói metálico a justificativa para erradicá-lo. A violação do direito à liberdade e à vida imposta pelo Império dos Monstros choca-se com o ideal de democracia. No Brasil e no mundo, o discurso tecnofílico na série *Metal hero* deu concretude a vários brinquedos (como a coleção da Glasslite³⁵ lançada em 1990) e inúmeras publicações oficiais³⁶ focadas, principalmente, em *Jaspion*. Em algumas regiões brasileiras, apelidavam-se imigrantes japoneses de “Jaspion”. Nos anos 1990, um circo³⁷ realizava inúmeras apresentações de batalhas e monstros sob o triunfo do herói metálico.

Para além das transgressões analisadas em Kogawa e Silva (2021) – em que *Jaspion* é uma resposta às instabilidades político-econômicas –, diagnosticamos o desvio também na ordem do corpo. Audoin-Rouzeau (2020, p. 389, grifo nosso) chama de “agressões sensoriais” aquelas em que o monstro não possui controle de sua massa material e destrói, com um mínimo de movimentos, prédios, rodovias e cidades inteiras:

[...] as ruínas, que também remetem à corporeidade dado que o habitat é o envoltório protetor do corpo humano; as florestas destruídas pelo fogo cerrado, com a árvore se tornando por sua vez metáfora do corpo humano. O ouvido é também solicitado, por exemplo, quando se ouvem, insuportáveis, os gritos dos feridos. O ouvido fica saturado com o estrondo das explosões, cuja vibração pode atravessar o corpo [...].

Antes de tudo se transformar em ruínas e destruição, a cidade é o alvo principal do Império. No seguinte excerto, extraído de uma das falas do vilão MacGaren no episódio 29, recuperamos o seguinte: “Logo a cidade entrará em pânico total”³⁸ (8min25s). O *habitat* próprio do discurso tecnofílico materializado na série é Tóquio e, por extensão, a cidade enquanto *locus* privilegiado dos centros de pesquisa e desenvolvimento tecnológico. É na cidade que os efeitos das explosões

35 Disponível em: <https://bit.ly/3InwZKE>. Acesso em: 19 maio 2023.

36 A série de quadrinhos lançada pela Editora Abril em 1990 e, mais recentemente, o mangá *O regresso de Jaspion* pela Editora JBC, lançado em 2020.

37 Chamado de *Circo Show*, com parte do roteiro e da direção de Nelson Machado, eram apresentações das principais cenas de ação de *Jaspion* e *Changeman*. O circo estreou em 5 de março de 1988 no Palácio das Convenções no Anhembi. Disponível em: <https://bit.ly/436oFXu>. Acesso em: 19 maio 2023.

38 Disponível em: <https://bit.ly/3snMxZY>. Acesso em: 19 maio 2023.

fazem-se notar por meio da destruição de prédios, casas e sistemas de rede elétrica quando, transformado por Satan Goss³⁹, o corpo monstruoso enfurecido derubava tudo o que está em seu alcance. O caráter ritualístico e regulamentado da *performance* tecnológica instaura um efeito de sentido de representação do insuperável e do invencível, em que o herói metálico atende à única finalidade de erradicar o monstro e, por extensão, o imperialismo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo descreveu e interpretou sentidos produzidos no discurso tecnofílico em *Jaspion*, notadamente, na materialidade do campo de batalha. Nesse cenário, é central o contraponto entre o corpo *hi-tech* do herói de metal e o corpo obsoleto do monstro. Com efeito, os recursos tecnológicos indexados à armadura, aos veículos e ao robô gigante Daileon conferem ao herói um efeito de superioridade ante o monstro e, por extensão, de superioridade da democracia liberal – que investe em tecnologia, em pesquisa e em desenvolvimento – em face do imperialismo truculento de Satan Goss e seu séquito.

Os sentidos do *tokusatsu* analisado inscrevem-se em um momento histórico – segunda metade do século XX – de transformações e múltiplos processos, em que se destacam a corrida militar-econômica e uma busca por protagonismo mundial entre as nações economicamente dominantes. Era uma época em que se confrontavam, tendo como pano de fundo a Guerra Fria, o estado liberal democrático e as diferentes formas de comunismo. O diferencial nessa corrida pela proeminência no cenário internacional era justamente o desenvolvimento tecnológico, ou seja, quanto mais aliado à máquina, mais as economias e os modelos políticos sobressairiam.

Sem sobrepor *Jaspion* à luta entre capitalismo e comunismo, entendemos que a cultura *pop* japonesa põe em funcionamento o herói de metal como um modo de significar o Japão como nação superdesenvolvida, democrática, liberal e protagonista. A desvantagem do monstro, se é possível alguma analogia nesse sentido, significa a impotência daqueles que não investem e não detêm o domínio da tecnologia. O discurso tecnofílico, portanto, é um sistema de regras que agencia a crença na tecnologia como único – ou quase isso – caminho para enfrentar as intempéries da vida. O superior, o nobre, o corajoso e o invencível em *Jaspion* é aquele que controla os avanços da robótica e da inteligência artificial.

THE TECHNOPHILIC DISCOURSE AND THE MONSTROUS BODY AS A THREAT TO LIBERAL DEMOCRACY

Abstract: This article interprets, through Courtine's historical semiology in dialogue with discourse analysis, the technophilic discourse inscribed in *MegaBeast Investigator Jaspion*. The *Metal hero* series, of which *Jaspion* is a part, establishes an alliance between the technological body and the defense of the democratic State. This alliance is established in opposition to that constituted by the monstrous body and the imperial State. For the latter, we diagnosed technophobia

39 Um exemplo disso pode ser visto no episódio 25 (a partir de 9min50s). Disponível em: <https://bit.ly/432o75j>. Acesso em: 19 maio 2023.

– technology obliterated in the monster’s body – and, for the first one, technophilia – power and efficiency in the hero’s technological body. The question is: “How does the technophilic discourse operate, in productions like *Jaspion*, the negativization of the monstrous body and the positivization of the superhero’s body?”.

Keywords: Body. Discourse Analysis. Historical Semiology. Technophilic discourse. *Tokusatsu*.

REFERÊNCIAS

- ALCHIN, L. Inventions in the 1920’s. *American Historama*, 2014. Disponível em: <https://bit.ly/479o5uf>. Acesso em: 8 set. 2022.
- ARCANJO, D. O futuro está onde as pessoas mais estão se divertindo, diz Steven Johnson. *Folha de S.Paulo*, 3 set. 2022. Disponível em: <https://bit.ly/49d5AXz>. Acesso em: 8 set. 2022.
- AUDOIN-ROUZEAU, S. Massacres: o corpo e a guerra. In: CORBIN, A.; COURTINE, J.-J.; VIGARELLO, G. (org.). *História do corpo*. Tradução e revisão Ephraim Ferreira Alves. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2020. v. 3, p. 365-441.
- BARR, J. *The kaiju film: a critical study of cinema’s biggest monsters*. North Carolina: McFarLand & Company, 2016.
- BUMILLER, E. Ronald Reagan, toast of Tokyo but controversy mars his symbolic trip. *The Washington Post*, Washington, 28 Oct. 1989. Disponível em: <https://bit.ly/49gyYvZ>. Acesso em: 17 fev. 2023.
- CAMPOS, Á. Tecnologia 5G vai impulsionar IA e internet das coisas em serviços financeiros. *Valor Econômico*, 2 set. 2022. Disponível em: <https://bit.ly/3QC5jq0>. Acesso em: 8 set. 2022.
- CANGUILHEM, G. Máquina e organismo. In: CANGUILHEM, G. *O conhecimento da vida*. Tradução Vera Lucia Avellar Ribeiro. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012.
- CAPEK, K. *R.U.R. Os robôs universais de Rossum*. Tradução Erick Fishuk. São Paulo: Aleph, 2024.
- CLARKE, A. C. A sentinela. In: CLARKE, A. C. *2001: Uma odisseia no espaço*. Tradução Fábio Fernandes. 3. ed. São Paulo: Aleph, 2020. p. 303-315.
- COURTINE, J.-J. *Decifrar o corpo: pensar com Foucault*. Tradução Francisco Morás. Petrópolis: Vozes, 2013.
- COURTINE, J.-J. Introdução. In: CORBIN, A.; COURTINE, J.-J.; VIGARELLO, G. (org.). *História do corpo*. Tradução e revisão Ephraim Ferreira Alves. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2020a. v. 3, p. 7-12.
- COURTINE, J.-J. O corpo anormal – história e antropologia culturais da deformidade. In: CORBIN, A.; COURTINE, J.-J.; VIGARELLO, G. (org.). *História do corpo*. Tradução e revisão Ephraim Ferreira Alves. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2020b. v. 3, p. 253-340.
- DICK, P. K. *Andróides sonham com ovelhas elétricas?* Tradução Ronaldo Bressane. 3. ed. São Paulo: Aleph, 2019.
- ECO, H. *Apocalípticos e integrados*. Tradução Pérola de Carvalho. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2011.

- FOUCAULT, M. *Os anormais*: curso no Collège de France (1974-1975). Tradução Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- FOUCAULT, M. *Vigiar e punir*: nascimento da prisão. Tradução Raquel Ramalhe. 27. ed. Petrópolis: Vozes, 2003.
- FURTADO, P. Combater o futuro: um olhar sobre as representações “tecnofóbicas” de ciência e tecnologia na cinematografia moderna. *E-topia*, 2009. Disponível em: <https://bit.ly/40iD9Dv>. Acesso em: 30 out. 2023.
- GALBRAITH, S. *Monsters are attacking Tokyo!* The incredible world of Japanese fantasy films. Port Townsend: Feral House, 1998.
- GARCIA, G. “Xiborg”: exposição apresenta próteses paralímpicas de tecnologia japonesa. *Galileu*, 13 nov. 2022. Disponível em: <http://glo.bo/432i6pj>. Acesso em: 15 nov. 2022.
- GREINER, C. Repensando a guerra e a história a partir do corpo. In: IGARASHI, Y. *Corpos da memória*: narrativas do pós-guerra na cultura japonesa (1945-1970). Tradução Marco Souza e Marcela Canizo. São Paulo: Annablume, 2011. p. 11-16.
- ISHIHARA, S. *O Japão que sabe dizer não*. Tradução Raul de Sá Barbosa. São Paulo: Siciliano, 1991.
- KOGAWA, J.; SILVA, D. R. da. Economia, política e religião: o discurso salvacionista na cultura pop japonesa. *Estudos Japoneses*, São Paulo, n. 46, p. 29-44, 2021. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ej/article/view/200722/184992>. Acesso em: 27 out. 2023.
- KOHAMA, H. *Industrial development in postwar Japan*. London: Taylor & Francis e-Library, 2007.
- KUNZRU, H. Você é um ciborgue: um encontro com Donna Haraway. In: HARAWAY, D.; KUNZRU, H.; TADEU, T. (org.). *Antropologia do ciborgue*: as vertigens do pós-humano. Tradução Tomaz Tadeu. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. p. 17-32.
- KUNZRU, H. Genealogia do ciborgue. In: HARAWAY, D.; KUNZRU, H.; TADEU, T. (org.). *Antropologia do ciborgue*: as vertigens do pós-humano. Tradução Tomaz Tadeu. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. p. 119-126.
- MADRIGAL, A. The man who first said “cyborg”, 50 years later. *The Atlantic*, Boston, 30 Sept. 2010. Disponível em: <https://bit.ly/3Wz7CeA>. Acesso em: 24 jan. 2023.
- MANZ, N. *Metáforas políticas no gênero Tokusatsu*: a metamorfose dos signos na mídia japonesa. 2013. 119 p. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2013.
- MCKEVITT, A. C. *Consuming Japan*: popular culture and the globalizing of 1980s America. Chapel Hill, NC: University of North Carolina Press, 2017.
- MILANEZ, N. *As aventuras do corpo*: dos modos de subjetivação às memórias de si em revista impressa. 2006. 209 p. Tese (Doutorado em Linguística e Língua Portuguesa) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Araraquara, 2006.
- MORITA, A. *Made in Japan*. São Paulo: Circulo do Livro, 1989.
- NAGADO, A. *National Kid*: o marcante herói de uma geração. Blog Sushi Pop, 2023. Disponível em: <https://www.blogshipop.com/post/national-kid-livro>. Acesso em: 31 out. 2023.

PESQUISADORES desenvolvem sistema que transforma baratas em ciborgues. *Galileu*, 5 set. 2022. Disponível em: <https://bit.ly/3MpfWtT>. Acesso em: 8 set. 2022.

RIKIDOZAN. Rethinking the World in East Asia 1850s-1990s – Techno-Orientalism: contrarian stereotypes and the “Japan Panic”. *Transnational History*, 2019. Disponível em: <https://transnationalhistory.net/world/2019/04/techno-orientalism-contrarian-stereotypes-and-the-japan-panic/>. Acesso em: 13 fev. 2023.

RODRIGUES, E. M. *Ecos do mundo zero: guia de interpretação de futuros, aliens e ciborgues*. Coimbra: Coimbra University Press, 2012.

RYFLE, S.; GODZISZEWSKI, E. *Ishiro Honda: a life in film, from Godzilla to Kurosawa*. Middletown: Wesleyan University Press, 2017.

SCHALLER, M. Japan and the Cold War, 1960-1991. In: LEFFER, M. P.; WESTAD, O. A. (org.). *The Cambridge History of the Cold War*. Cambridge: Cambridge University Press, 2010. p. 156-180.

TARR, J.; TEBEAU, M. Housewives as home safety managers: the changing perception of the home as a place of hazard and risk, 1870-1940. In: COOTER, R.; LUCKIN, B. (org.). *Accidents in history: injuries, fatalities and social relations*. Amsterdam: Rodopi, 1997. p. 196-233.

YOMOTA, I. *What is Japanese cinema?: a history*. Translated by Professor Philip Kaffen. Nova York: Columbia University Press, 2019.

WIENER, N. *Cybernetics or control and communication in the animal and the machine*. Reissue of the 1961 second edition. Cambridge, MA: The MIT Press, 2019.