

# Dualidades e Relações de Opressão em *Love, Death & Robots*: Orientalismo e o Período Colonial de Hong Kong na Perspectiva Cyberpunk<sup>1</sup>

# Júlia GARCIA<sup>2</sup> Gabriela BORGES<sup>3</sup> Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, MG

#### **RESUMO**

O movimento cyberpunk é caracterizado pela ideia de um futuro tecnológico, no qual as fronteiras entre humanos e máquinas se diluem em metrópoles permeadas pelas subculturas marginais. Embora alguns teóricos tenham apontado o esgotamento do movimento, ainda hoje é possível vê-lo inspirar a criação dos mais diversos produtos midiáticos. Tendo em vista a presença do cyberpunk nas obras contemporâneas e a potencialidade de tais manifestações levantarem questões sociais e políticas pertinentes, o presente artigo busca analisar o episódio Boa Caçada da série animada cyberpunk *Love*, *Death & Robots* (2019). O episódio em questão se mostra especialmente pertinente por retratar o período colonial de Hong Kong, evidenciando preconceitos e visões orientalistas que ainda hoje reverberam nos discursos ocidentais, particularmente potencializados pela pandemia de Covid-19.

**PALAVRAS-CHAVE:** cyberpunk; *Love, Death & Robots*; orientalismo; colonização; Hong Kong.

### INTRODUÇÃO

A ficção científica é um gênero narrativo relativamente recente. Enquanto o teatro grego atingiu seu ápice por volta do século V a.C., com nomes célebres da tragédia, como Sófocles e Ésquilo (PIQUÉ, 1998), a ficção científica começou a se desenvolver com maior força apenas em 1926, mediante a publicação da revista americana Amazing Stories, sob a edição de Hugo Gernsback, que pretendia aliar a ciência ao apelo dos romances literários (CAVALLARO, 2000).

Embora o ponto crucial para o desenvolvimento do gênero tenha ocorrido na década de 20, muitos autores consideram *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley, a obra precursora da ficção científica e, consequentemente, do movimento cyberpunk

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Ficção Seriada, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

 $<sup>^2</sup>$  Mestranda do curso de Pós-Graduação em Comunicação da FACOM-UFJF, e-mail:  $\underline{\text{julia.ggaa@gmail.com}}\ .$ 

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> Orientadora do trabalho. Professora do curso de Pós-Graduação em Comunicação da FACOM-UFJF, e-mail: gabriela.borges@ufjf.edu.br .



(CAVALLARO, 2000; CRUZ, 2013; KELLNER, 1995). Com inspirações românticas e góticas, *Frankenstein* aborda questões que mais tarde seriam centrais nas expressões do cyberpunk, como o embate criatura/criador, os limites da humanidade e as consequências dos avanços científicos. Enquanto no cyberpunk reflete-se sobre a presença de humanidade nos robôs – e vice versa – mediante o embate entre humanos (criadores) e máquinas (criaturas), em *Frankenstein* esse conflito ocorre entre Victor e o monstro a quem deu vida. O ser criado pelo cientista é movido por vingança, mas suas motivações são completamente humanas, derivadas da solidão e do desprezo. Nesse contexto, Amaral (2006, p.10) destaca, inclusive, que a subcultura cyberpunk "comporta múltiplas características, muitas delas herdadas do romantismo gótico", no qual se encaixa a obra em questão. Já para Cavallaro (2000, p.3), a abordagem do não-humano é utilizada tanto pela ficção científica quanto pela literatura gótica para dar forma a medos e preconceitos primitivos.

Ainda que suas origens datem de décadas anteriores, o termo "cyberpunk" só foi empregado pela primeira vez em 1983 pelo escritor Bruce Bethke em conto homônimo (CAVALLARO, 2000; CRUZ, 2013; AMARAL, 2006). A obra foi publicada, justamente, na revista Amazing Stories e apresentava um enredo focado em tecnologia e hackers. A palavra "cyberpunk" une o termo "cyber", referente à tecnologia e à ciência, ao termo "punk", derivado do movimento punk, que carrega características associadas ao mundo suburbano, à rebelião, às drogas e à violência (CAVALLARO, 2000; KELLNER, 1995). As expressões artísticas do cyberpunk, sejam elas literárias, cinematográficas ou de outras origens, estão inseridas em um contexto diegético majoritariamente tecnológico, no qual as sociedades são comandadas por megacorporações e permeadas pela relação imbricada entre homem e máquina em metrópoles soturnas e repletas de manifestações subculturais. Kellner (1995) pontua que a ficção cyberpunk é urbana, com experiências relacionadas a crime, drogas e sexo, em um ambiente comercial e tecnológico onde as subculturas e os movimentos underground se proliferam e lutam pela sobrevivência. Nesse contexto, Cruz (2013, p.70) afirma que, na literatura, "William Burroughs, Philip K. Dick, J.G. Ballard, Thomas Pynchon, e William Gibson são considerados os melhores representantes do cyberpunk", somado a nomes como Bruce Sterling e John Shirley.

Kellner (1995) defende *Neuromancer* (1984), de Gibson, como uma obra chave do movimento, à medida que a narrativa traz à tona o modo como as tecnologias impactam a vida humana, criando novos ambientes científicos e sociais. Kellner (1995)



compara, ainda, o trabalho de Gibson ao do teórico francês Baudrillard – um dos principais filósofos da pós-modernidade – frisando que tanto a cultura e a teoria pós-modernas quanto o movimento cyberpunk são produtos do mesmo ambiente *high-tech*, servindo como ferramentas para mapeá-lo e interpretá-lo. Desse modo, de acordo com Kellner (1995), Gibson e Baudrillard se aproximam ao trabalharem questões bastante similares, retratando um cenário no qual humanos se misturam à tecnologia ao ponto de perderem o controle de suas extensões. Ambos sugerem, portanto, uma visão incerta do futuro e, nessa perspectiva, "a ficção científica cyberpunk pode ser lida como uma espécie de teoria social, enquanto a teoria social pós-moderna e futurista de Baudrillard pode ser lida, por sua vez, como ficção científica" (KELLNER, 1995, p.299, tradução nossa)<sup>4</sup>.

Nesse contexto, enquanto Cavallaro (2000) destaca os questionamentos sobre realidade e identidade, Kellner (1995) ainda aponta outras importantes reflexões filosóficas levantadas pelas obras cyberpunk, como o conceito de humanidade, contraposto (ou não) pela tecnologia de máquinas, robôs e ciborgues, e as fronteiras e limites entre natural e artificial. Kellner (1995), abordando novamente a relação entre o teórico Baudrillard e o movimento, pontua que a ficção cyberpunk problematiza as noções de sujeito e questiona os conceitos de realidade, tempo e espaço perante o surgimento do ciberespaço. Nesse contexto, o autor (1995) afirma que, com a implosão entre sujeito e tecnologia, subverte-se o conceito de ser-humano e, com a erosão dos valores tradicionais, levanta-se dúvidas a respeito de quais valores e políticas poderiam ajudar a produzir um futuro melhor.

#### A MORTE DO CYBERPUNK

Kellner (1995) afirma que alguns teóricos discutem se o cyberpunk já teve seus efeitos positivos na ficção científica e se já se tornou obsoleto. Nesse sentido, Amaral (2006, p.8) explica que "na década de 90 começaram os anúncios da 'morte' do cyberpunk enquanto movimento literário", com temáticas "apropriadas e repetidas por outros autores". Desse modo, "em 1993, Paul Saffo publica o artigo *Cyberpunk R.I.P.* comparando o surgimento e desaparecimento do cyberpunk com a geração beatnik e o movimento hippie" (AMARAL, 2006, p.8). No entanto, tanto Kellner (1995) como

-

<sup>&</sup>lt;sup>4</sup> "cyberpunk science fiction can be read as a sort of social theory, while Baudrillard's futuristic postmodern social theory can be read in turn as science fiction" (KELLNER, 1995, p.299).



Amaral (2006) acreditam que o cyberpunk ainda possui forças para influenciar expressões artísticas e culturais.

Com a quantidade de filmes, *games* e demais produtos que carregam, ainda hoje, características estéticas, narrativas e temáticas do cyberpunk, é difícil acreditar que, embora já não esteja em seu ápice, o movimento tenha perdido tanto poder quanto previram alguns teóricos. Em 2017, mais de 30 anos após o primeiro longa, *Blade Runner* (1982) ganhou uma sequência estrelada por Ryan Gosling, intitulada *Blade Runner 2049* (2017). O filme foi bem recebido pela crítica e pela audiência, que lhe conferiram uma aprovação de 88% e 81%, respectivamente, no Rotten Tomatoes<sup>5</sup>. No mesmo ano, o animê *Ghost in The Shell* (1995) ganhou um *live action* protagonizado por Scarlet Johansson, traduzido, no Brasil, como *A Vigilante do Amanhã: Ghost in The Shell* (2017). A produção, contudo, não alcançou boas avaliações (44% de aprovação pela crítica e 51% pela audiência no Rotten Tomatoes<sup>6</sup>) e recebeu críticas pela escalação de uma atriz norteamericana para interpretar o papel de uma personagem japonesa, evidenciando o descontentamento do público com a política de *whitewashing*.

Mas não é apenas a indústria cinematográfica que vem apostando no cyberpunk. A desenvolvedora CD Projekt Red pretende lançar o jogo *Cyberpunk 2077* no segundo semestre de 2020 para diversas plataformas, incluindo PlayStation 4, PC e Xbox One. Outros títulos, como *Ruiner* (2017) e *E.Y.E: Divine Cybermancy* (2011) também se inspiram diretamente na atmosfera cyberpunk e trazem o movimento para o universo dos *games*. Heuser (2003) destaca que, atingindo diferentes esferas, como a música, as comunidades online, os jogos e até a moda, o cyberpunk produziu sua própria subcultura.

#### LOVE, DEATH & ROBOTS

Seguindo o estilo cyberpunk, a plataforma de streaming Netflix lançou, no início de 2019, a série *Love, Death & Robots*, produzida por Joshua Donen, David Fincher, Jennifer Miller e Tim Miller. São 18 episódios na primeira temporada, todos animações de no máximo 18 minutos, com histórias independentes que variam em temática, mas que trazem, em diferentes níveis, características do movimento cyberpunk. Cada episódio é

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup> Disponível em: <a href="https://www.rottentomatoes.com/m/blade\_runner\_2049">https://www.rottentomatoes.com/m/blade\_runner\_2049</a>. Acesso em 22 out. 2020

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup> Disponível em: https://www.rottentomatoes.com/m/ghost in the shell 2017. Acesso em 22 out. 2020.



desenvolvido por uma equipe diferente e animado através de técnicas distintas, o que confere singularidade estética a cada narrativa.

Embora as histórias variem em temática, todas elas carregam alguns elementos em comum. A tecnologia superdesenvolvida é, por exemplo, vista na maioria dos episódios. Por esse motivo, a Netflix encaixa a série nos gêneros cyberpunk e ficção científica, apresentando-a como sugestão a quem busca por tais termos. Ao lado *de Love, Death & Robots*, a plataforma também exibe, na categoria cyberpunk, títulos como *Ghost in the Shell* (1995) e *Akira* (1988), importantes expoentes do movimento, que encontrou grande força nos animês e outras produções da cultura pop japonesa.

Dentre os episódios de *Love*, *Death & Robots* está Boa Caçada. A narrativa acompanha um ser mitológico e o filho de um caçador na época da colonização britânica em Hong Kong. Os dois desenvolvem uma grande amizade enquanto lidam com situações de opressão em meio às relações de poder trazidas pelas mudanças sociopolíticas do período. Boa Caçada é o objeto de estudo do presente artigo, que busca debater, através da análise audiovisual, como as expressões do cyberpunk ainda têm a potencialidade de levantar discussões políticas e sociais relevantes, como as apresentadas pelo episódio.

Nesse contexto, Brockmeier e Carbaugh (2001) apontam que pesquisadores das mais diversas áreas, como teoria literária, psicologia e comunicação, buscam explorar a importância da narrativa como forma de personificar as experiências e entender o mundo. Da mesma forma, Freeman (2001), ao considerar as representações narrativas da identidade, cita a capacidade da narrativa de expressar a profundidade do sentimento humano e transmitir a natureza totalmente contraditória da existência humana. As narrativas audiovisuais, portanto, carregam a potencialidade de exprimir as mais diversas questões, sejam elas sociais, psicológicas, políticas ou de qualquer outra natureza, podendo, pois, se configurar como importantes instrumentos de debate e questionamento. Nesse sentido, Boa Caçada se mostra especialmente pertinente por evidenciar embates, preconceitos e visões orientalistas de um período colonial que ainda permeiam discursos do Ocidente contemporâneo.

#### METODOLOGIA DE ANÁLISE

Uma obra audiovisual é composta por diversas camadas, construídas através de elementos textuais, narrativos, estéticos, dentre outros. Para que se tenha uma boa



compreensão da obra é necessário, portanto, que haja esforço em dissecar tais camadas. Aumont e Marie (2004, p.7) elucidam que "tal como não existe uma teoria unificada do cinema, também não existe qualquer método universal de análise do filme", o que, ao mesmo tempo em que amplia as possibilidades de análise, trazendo diversidades positivas às metodologias, pelo mesmo motivo pode tornar a construção metodológica um trabalho difícil e confuso.

Penafria (2009, p.4) enfatiza que a análise fílmica deve ser feita "tendo em conta objetivos estabelecidos a priori e que se trata de uma atividade que exige uma observação rigorosa, atenta e detalhada a, pelo menos, alguns planos de um determinado filme". Sobre a decomposição de planos, Aumont e Marie (2004, p.49) destacam que "não há decomposição ou modelo obrigatórios", mas apontam alguns parâmetros que podem ser úteis na análise, como duração dos planos, grandeza dos planos, montagem e movimentos de câmera e de personagens.

Nesse contexto, dentre os tipos de análise evidenciados por Penafria (2009) está a análise de conteúdo, que privilegia a temática da obra audiovisual, e a análise de imagem e som, cujos objetivos centram-se no estudo dos recursos cinematográficos utilizados, como planos e cortes. Penafria (2009) indica, portanto, duas etapas que constituem o estudo de uma obra audiovisual: a decomposição e a interpretação. A decomposição se refere à descrição de elementos estéticos, narrativos e estruturais de um filme, como os planos, banda sonora e temática abordada, através das análises de conteúdo e de imagem e som. Após a análise de tais elementos, propõe-se uma leitura da obra, ou seja, uma interpretação. "O objetivo da análise é, então, o de explicar/esclarecer o funcionamento de um determinado filme e propor-lhe uma interpretação" (PENAFRIA, 2009, p.1).

Desse modo, no estudo do episódio Boa Caçada, em relação à análise de conteúdo, foram sintetizadas as principais questões abordadas pela narrativa. Já na análise de imagem e som, foram decompostos alguns planos das sequências, de modo a verificar quais são os enquadramentos mais utilizados, se há movimentação da câmera, qual é o ritmo seguido pela montagem e como é construída a fotografia. Além disso, realizou-se o estudo da banda sonora, com a identificação dos elementos empregados (diálogos, som ambiente, ruídos e trilha), de forma a constatar se há presença de destaques, ausências, contraposições e sincronias, como indica Chion (2011). Por fim, além da decomposição do episódio, foi proposta a interpretação sugerida por Penafria (2009). Nessa etapa, a análise da imagem e do som foi utilizada para realizar uma leitura do desenvolvimento



do conteúdo, de modo a entender como os elementos audiovisuais da obra se relacionam à narrativa e de que forma a aplicação de tais elementos pode ser usada para elucidar um ponto de vista ou um argumento.

A análise audiovisual de Boa Caçada é seguida por uma discussão acerca da perspectiva orientalista que marcou – não somente, mas também – o imperialismo do século XIX, o que abrange a situação de Hong Kong à época da colonização britânica. O discurso orientalista construído pelo Ocidente como forma de subjugação e domínio sobre o Oriente (SAID, 1996) ultrapassa, no entanto, o período colonial, e vê-se reverberações dessa visão ainda na contemporaneidade, como será discutido. Boa Caçada, portanto, apesar de trazer como pano de fundo a época colonial de Hong Kong, aborda questões identificáveis nas sociedades contemporâneas, potencialmente problematizando dinâmicas de opressão e dualidades que vão além do período histórico.

#### **BOA CAÇADA**

O episódio Boa Caçada se encaixa em um subgênero do cyberpunk chamado steampunk. Segundo Amaral (2006, p.7), o steampunk se passa na Era Vitoriana, onde há um acesso tecnológico anormal para a época, sendo mantidos "os princípios distópicos cyberpunks, mas combinando-os com elementos vitorianos como as máquinas de vapor (steam)". Nesse contexto, as produções steampunk ressignificam o passado, trazendo características *high-tech* aos aparatos tecnológicos e ao contexto de então.

Boa Caçada acompanha Liang, filho de um caçador de espíritos, e Yan, uma hulijing, criatura da mitologia chinesa cujo espírito possui forma de raposa. O pai de Liang é contratado para matar a hulijing responsável por enfeitiçar o filho de um mercador da região, e o menino acompanha-o. Durante a caçada, o espírito, que pode assumir a forma humana quando assim quiser, escapa para sua morada. O caçador, então, orienta o filho a procurar por ninhos no local enquanto mantém a caçada em andamento. Liang encontra, dessa forma, Yan, filha da hulijing caçada por seu pai. Os dois discutem e, assim que a mãe da criança a alcança e a avisa sobre a presença dos humanos, o pai de Liang corta a cabeça de seu alvo. Yan se encolhe assustada e Liang, ao ser perguntado pelo seu pai se havia ninhos nas redondezas, nega ter encontrado algo. Nesse momento, há um salto temporal na história, e vê-se Liang, já adulto, visitar o túmulo de seu pai, lamentando sua morte ao mesmo tempo em que se mostrava consolado pelo fato de o pai não ser capaz



de observar as mudanças tecnológicas chegarem ao vilarejo, o que o causaria desgosto. Ao sair de lá, Liang vai a uma caverna onde visita Yan – nesse momento é possível entender a amizade que surgiu entre o humano e a *hulijing*. Liang comenta que pretende sair do vilarejo para morar em Hong Kong, na época colonizada pelos ingleses.

Na cidade, Liang trabalha na linha férrea, se familiarizando com as máquinas e engrenagens. Um dia, ao sair do trabalho, encontra Yan, assediada por alguns homens ingleses. Liang a tira dessa situação e descobre que a *hulijing* já não consegue mais retornar à sua forma original – a raposa de várias caudas – devido ao desenvolvimento tecnológico, às máquinas e às fumaças, que estavam extinguindo a magia do mundo. Yan conta que, agora, trabalhava se prostituindo, pois não podia mais caçar ou correr como antes.

Algum tempo se passa, e Liang se aprimora ainda mais na mecânica, sendo capaz de consertar diversas máquinas e até construir autômatos. Ele recebe, então, a visita de Yan, que lhe pede ajuda. Ela mostra a Liang seu corpo, totalmente substituído por membros robóticos. A *hulijing* conta que servia ao governador, o qual, incapaz de sentir prazer por humanos, a transformou em uma criatura robótica para o satisfazer sexualmente. Yan continuou com seu trabalho por um tempo, até que se cansou dos abusos e matou o governador. Desde então, sentia a necessidade de caçar todos os homens que, de acordo com ela, pensavam ser donos das mulheres. Liang disse que a ajudaria a tomar sua forma original e, através da sua habilidade com máquinas, construiu mecanismos que permitiram a Yan se transformar em raposa novamente, ainda que uma raposa mecânica. A *hulijing*, então, pôde iniciar a sua caçada.

Em relação aos enquadramentos e à montagem, não há predominância de planos específicos, a câmera é majoritariamente estática e os cortes são invisíveis. Já quanto à ambientação, no início do episódio é possível deduzir que a história se passa em uma época antiga, devido à aparência do vilarejo e à presença das criaturas mitológicas, comumente associadas a esse período. Quando Liang afirma que viajará a Hong Kong, colonizada, então, pelos ingleses, é possível presumir que o período, na verdade, é a Era Vitoriana, que coincide com início da chegada britânica à Hong Kong, ocorrida após a primeira Guerra do Ópio (1839-1842). São apresentados, portanto, dois estilos de ambientação. Na primeira parte da narrativa, centrada em um pequeno vilarejo chinês, é possível ver construções típicas do local e da época, representadas, principalmente, por pequenas casas. Na segunda parte, quando Liang se muda para Hong Kong, grandes



construções, torres de relógio e chaminés esfumaçadas se tornam os elementos majoritários do cenário, remetendo o ambiente mais às grandes cidades inglesas do que aos vilarejos chineses.

**Imagem 1**: Ambientação da primeira parte da narrativa, em um vilarejo chinês, e da segunda parte, em Hong Kong





Fonte: Captura de tela/Netflix

A fotografia, por sua vez, se destacou pelos cenários noturnos, marcados pela predominância de tons de azul, especialmente na primeira parte do episódio, ambientada no pequeno vilarejo desprovido de alta tecnologia. Quando a narrativa se desloca para Hong Kong, no entanto, o azul se mistura a tons de cinza, o que pode ser relacionado às máquinas e indústrias na cidade. Além disso, destaca-se a preponderância de tons esverdeados nas cenas ocorridas na casa de Liang, enquanto nas cenas que apresentam o governador tem-se tons avermelhados. Vermelho e verde são cores opostas no círculo cromático, e pode-se interpretar isso como uma espécie de dualidade entre o bem e o mal – entre Liang, amigo de Yan, e entre o governador, seu nêmesis.

**Imagem 2**: Na casa de Liang, há predominância de tons de verde na fotografia, enquanto as cenas na casa do governador apresentam majoritariamente tons de vermelho





Fonte: Captura de tela/Netflix



A dualidade também está presente na caracterização do pai de Liang, que carrega um pingente de Yin e Yang, os quais, de acordo com o taoísmo, religião chinesa, representam dois opostos: a luz e a escuridão, que, juntas, trazem o equilíbrio. A ideia de Yin e Yang se estende de forma ampla, abrangendo antagonismos e complementações de modo geral. Essa ideia é claramente observada quando se compara humanos e *hulijings*, inicialmente opostos no episódio – oposição essa representada pelo caçador de espíritos e pela *hulijing* que enfeitiçou o filho do mercador, ambos firmes em sua posição de embate. Ao longo da narrativa, contudo, humanos e *hulijings* se unem na figura da amizade entre Liang e Yan.

A trilha sonora também foi utilizada para enfatizar outro ponto de dualidade. Na primeira parte, tem-se trilhas musicais instrumentais que remetem à cultura chinesa, enquanto caçador e caça se enfrentam no vilarejo. Entretanto, em Hong Kong houve uma espécie de ocidentalização da trilha musical, que já não mais fazia referência à cultura chinesa. A música instrumental típica da região só pôde ser ouvida novamente quando Yan retorna à sua forma de raposa e inicia sua caçada, com a ajuda das engrenagens e mecanismos elaborados por Liang. Dessa forma, sustenta-se um embate entre China e Grã-Bretanha, entre colonizados e colonizadores, entre a cultura chinesa e a cultura inglesa, entre a tradição e a modernização, entre Yan e os abusadores. Apenas quando a forma de Yan é recuperada, e, portanto, uma parte da magia e da tradição chinesas, é que a trilha musical típica se apresenta novamente.

Nesse contexto, é interessante ressaltar, ainda, a caracterização de Liang e Yan. Enquanto Liang, mesmo vivendo em Hong Kong, permaneceu com o figurino tradicional chinês e manteve também em sua casa elementos tradicionais da sua cultura, Yan, sem poder voltar à sua forma original e, por isso, trabalhando com a prostituição, passou a utilizar roupas ocidentais. Liang poderia, portanto, ser visto como um ponto de equilíbrio – assim como Yin e Yang – entre a China e Grã-Bretanha: não abandonou a cultura de sua região, mas, ao mesmo tempo, aprendeu com a modernização trazida pelos britânicos e utilizou os conhecimentos mecânicos adquiridos de forma benéfica. Yan, por outro lado, foi totalmente afetada pela modernização: perdeu sua capacidade mágica e foi transformada, quase completamente, em uma máquina.

Logo, o episódio traz as dualidades como principal elemento de discussão. No início, tem-se o embate entre humanos e *hulijings*, sem que nenhuma das partes seja retratada, contudo, como completamente boa ou ruim, apenas como portadoras de



motivações diferentes que, pela falta de diálogo, parecem maliciosas a um e ao outro. A partir da construção da relação entre Liang e Yan, humanos e *hulijings* encontram o equilíbrio na figura da amizade entre os dois. O segundo ponto de embate é entre a Grã-Bretanha, como colonizadora, e Hong Kong, como colonizada. É perceptível o tratamento inferior e extremamente discriminatório que os britânicos dão aos chineses, com frases como "você é bem esperto para um chinês", "as mulheres chinesas são fáceis" ou "saia, amarelo nojento".

Esse tipo de abordagem dá margem a discussões referentes tanto ao processo de colonização em si, quanto à subjugação de uma classe ou uma minoria de modo geral, bem como a reflexões sobre o racismo, o preconceito e o orientalismo. Por fim, há ainda o embate entre a tradição e a modernização, podendo a última ser entendida como uma espécie de ocidentalização, já que a modernidade, nesse caso, representa uma perspectiva e um modelo ocidentais. A tradição e cultura chinesas do início do episódio são antagonizadas pelo desenvolvimento tecnológico surreal apresentado posteriormente pelos ingleses em Hong Kong. Enquanto Liang consegue fazer uso benéfico dessa tecnologia, Yan é afetada negativamente por ela. Os efeitos prejudiciais são retratados com mais ênfase, sendo seu principal expoente a figura deformada de Yan. Entretanto, há espaço para a discussão dessa dualidade, uma vez que Liang consegue conciliar tradição e modernidade. A situação de Yan leva, ainda, a outros pontos importantes de debate: o abuso de mulheres, a sexualização da figura feminina e a opressão de gênero.

Por fim, em relação ao cyberpunk, a cultura marginal característica do movimento pode ser vista na apresentação do submundo da prostituição, ligado também ao abuso de poder e à tortura infligida a Yan. Em meio a essa ambientação, um dos pontos de virada da história é a transformação de Yan em um ser autômato, robótico, diluindo as fronteiras entre humanos — no caso *hulijings* — e máquinas, o que traz à Boa Caçada uma das principais características das discussões cyberpunk.

#### COLONIALISMO IMPERIAL E O ORIENTALISMO CONTEMPORÂNEO

Boa Caçada evidencia perspectivas orientalistas que marcaram as relações sociopolíticas do imperialismo do século XIX e que, ainda hoje, permeiam muitos dos discursos ocidentais. No episódio, pode-se observar, como pontuado, a contraposição da ideia de uma Grã-Bretanha moderna e tecnológica, que se opõe à noção de uma China,



na visão dos britânicos, atrasada, incivilizada e subalterna, passível de ser colonizada e oprimida, já que sua população é inferior intelectualmente ("você é bem esperto para um chinês") e racialmente ("saia, amarelo nojento").

De acordo com Said (1996, p.15), o orientalismo pode ser entendido como uma "instituição organizada para negociar com o Oriente [...], fazendo declarações a seu respeito, autorizando opiniões sobre ele, descrevendo-o, colonizando-o, governando-o; em resumo [...] para dominar, reestruturar e ter autoridade sobre o Oriente". Nessa perspectiva, a separação Ocidente/Oriente não é algo natural, mas um discurso construído, através do qual o Ocidente pôde afirmar sua identidade a partir do contraste com a imagem do outro (SAID, 1996). Desse modo, Said (1996, p.19) argumenta que um dos principais componentes da cultura europeia é "a ideia da identidade europeia como sendo superior em comparação com todos os povos e culturas não-europeus", sendo que a hegemonia dessas ideias sobre o Oriente "reiteravam a superioridade europeia sobre o atraso oriental". A relação entre Oriente e Ocidente, portanto, "é uma relação de poder de dominação, de graus variados de uma complexa hegemonia" (SAID, 1996, p.17). Assim, Said (1996) pontua que o orientalismo depende de uma série de relações possíveis entre Oriente e Ocidente, sem que, contudo, perca-se a vantagem ocidental.

Nesse contexto, a separação entre culturas "atrasadas" e "avançadas" permeou as questões envolvendo o imperialismo do século XIX, e "as teses sobre o atraso, a degeneração e a desigualdade do Oriente em relação ao Ocidente associavam-se com extrema facilidade às ideias sobre as bases biológicas da desigualdade racial", impulsionando as justificativas imperialistas (SAID, 1996, p.213). Dessa forma, "o efeito cumulativo de décadas de um manuseio tão soberano por parte do Ocidente fez com que o espaço oriental deixasse de ser estrangeiro para se tornar colonial" (SAID, 1996, p.217).

Kim-Ming e Kam-Yee (2016) argumentam que o passado colonial de Hong Kong originou uma espécie de orientalismo Hong Kong-Chinês, que pode explicar, em certa medida, a exclusão e discriminação de minorias não-brancas em Hong Kong. Apesar de ser retratada como uma região multicultural e cosmopolita, minorias étnicas e imigrantes ainda sofrem com a discriminação racial em Hong Kong, como filipinos, nepaleses e indianos (KIM-MING E KAM-YEE, 2016; LOPER, 2001). Nesse sentido, Kim-Ming e Kam-Yee (2016, p.82, tradução nossa) pontuam que os "estereótipos raciais que estavam arraigados no discurso colonial se impregnaram nos chineses de Hong Kong, que, consciente e inconscientemente, aceitaram a supremacia branca devido à separação



política e econômica entre brancos e amarelos"<sup>7</sup>. Para os autores (2016), mesmo com o desenvolvimento econômico de Hong Kong e o desaparecimento das divisões coloniais, o legado colonial permanece, fazendo com que os chineses de Hong Kong desenvolvessem sua própria expressão de orientalismo, de modo que pudessem definir sua superioridade em contraste com a suposta inferioridade de minorias étnicas. Nessa perspectiva, "as influências do colonialismo e os problemas relacionados à internalização do colonialismo pelos colonizados não desaparecem", mesmo após a descolonização (KIM-MING E KAM-YEE, 2016, p.88, tradução nossa)<sup>8</sup>.

No Brasil, as teorias de superioridade racial que impulsionaram o movimento imperialista europeu no século XIX tiveram impactos expressivos nas políticas de imigração e na difusão de ideias eugenistas de branqueamento da população. Como afirmam Santana e Santos (2016, p.30), "a propagação das teorias deterministas servia não só para legitimar a concepção de superioridade racial europeia, mas também para justificar um novo imperialismo". Nesse contexto, no Brasil "a mestiçagem desejada era a que trouxesse a vigor e a pureza das raças superiores: os europeus do Norte", sendo que muitas das ideias eugênicas eram associadas à construção de "um mundo moderno e científico, colocando os países nos trilhos do progresso" (SANTANA E SANTOS, 2016, p.31-32). Portanto, "nos projetos imigratórios do Brasil dos séculos XIX e XX, asiáticos e africanos estavam fora dos planos de seleção de população imigrante para a composição 'sadia' do país" (OLIVEIRA E TARELOW, 2014, p.18). Dessa forma, as políticas imigratórias privilegiavam o acolhimento de europeus, e via-se "claramente que o assim chamado 'elemento amarelo' não era desejável na 'formação racial' do Brasil, desde o século XIX" (OLIVEIRA E TARELOW, 2014, p.20).

A ideia de "perigo amarelo" também se associa à resistência, por parte do Brasil, ao recebimento de imigrantes asiáticos. Dezem (2010, p.8) explica que países como Canadá, EUA e Peru receberam um grande número de imigrantes da Ásia e acabaram por construir "discursos contrários aos orientais, baseados em elementos de caráter político e

<sup>&</sup>lt;sup>7</sup> "During the colonial period, the racial stereotypes that were entrenched in the colonial discourse were ingrained in the Hong Kong Chinese, who consciously and unconsciously accepted white supremacy owing to the economic and political divide between the white and yellow groups" (KIM-MING E KAM-YEE, 2016, p.82).

<sup>&</sup>lt;sup>8</sup> "The influences of colonialism and the related issues of the internalization of colonialism by the colonized do not disappear" (KIM-MING E KAM-YEE, 2016, p.88).



racial. Tal conjunto de elementos gerou, nesses países, múltiplas vertentes discursivas, convergentes a uma imagem única: a do perigo amarelo". Nesse contexto, a Questão Chinesa de 1879 evidencia a problemática da imigração asiática no Brasil, em especial da população chinesa, que, na segunda metade do século XIX, era vista "como uma solução temporária e intermediária na transição entre o trabalho escravo e o livre" (DEZEM, 2018, p.2). No entanto, antes mesmo de a imigração chinesa ser estruturada em grande escala no Brasil, estereótipos negativos já eram associados a essa população, que se afastava do ideal europeu (DEZEM, 2018). A mentalidade dominante "via no imigrante europeu um elemento de aprimoramento da raça, civilizador por excelência", enquanto o *chim* (trabalhador chinês) era "considerado por uma parcela significante da elite 'pensante' brasileira como originário de uma raça inferior, de aspecto físico feio, de hábitos estravagantes [...]" (DEZEM, 2018, p.5). Essas noções, desse modo, "contribuíram para reforçar nos discursos oficiais, a imagem do amarelo como símbolo do atraso, racialmente inferior e indesejável para compor o quadro populacional nacional" (DEZEM, 2010, p.7).

As perspectivas orientalistas que compuseram – e compõem – o discurso sobre a Ásia e sobre os imigrantes asiáticos ainda hoje reverberam no imaginário ocidental. A pandemia de Covid-19, cujo vírus foi descoberto após casos registrados na China<sup>9</sup>, potencializou inúmeras manifestações que carregam fortes conotações orientalistas, de caráter xenófobo, exotizante e discriminatório. Como pontua Corrêa (2020), as teorias sobre a disseminação do vírus Sars-Cov-2, que, segundo estudos, pode ser originário de espécies de morcegos, amplificaram os discursos que associam a alimentação chinesa ao exótico e ao aversivo. Nesse contexto, a autora (2020, p.141) argumenta que "o modo como a mídia ocidental aborda a questão dos mercados e dos hábitos alimentares chineses contribui diretamente para a exotização da China e de seus habitantes a partir da construção de uma imagem estereotipada". Essas imagens dão suporte a expressões racistas e xenófobas não só no Brasil, onde já foram noticiados pela imprensa diversos casos de ofensas e agressões a descendentes de povos do leste-asiático, mas também em outros países ocidentais, o que motivou a criação do movimento #JeNeSuisPasUnVirus<sup>10</sup>, que, da França, se alastrou para outras regiões, inclusive para o Brasil (CORRÊA, 2020).

<sup>&</sup>lt;sup>9</sup> Disponível em: <a href="https://coronavirus.saude.gov.br/linha-do-tempo/">https://coronavirus.saude.gov.br/linha-do-tempo/</a>. Acesso em 22 out. 2020.

<sup>10 #</sup>EuNãoSouUmVírus, em tradução livre.



De forma consonante, Urbano, Araújo e Melo (2020, p.107) pontuam que o "discurso orientalista atribuído aos países da Ásia vai assumir múltiplas formas e facetas diante do cenário de pandemia no Brasil, dando um tom particular às representações midiáticas sobre a China". Nesse contexto, as autoras (2020, p.107) também enfatizam que, no Brasil e em demais países, imigrantes do leste-asiático e descendentes, devido à pandemia de Covid-19, "tem sido alvo de constantes ataques racistas e xenofóbicos, seja nos espaços urbanos seja nos virtuais, os quais desvelam preconceitos arraigados e estereótipos historicamente associados ao país e sua população". Dessa forma, Urbano, Araújo e Melo (2020, p.118) argumentam, a partir da análise de matérias publicadas pela imprensa ao longo da pandemia, que "boa parte dos veículos jornalísticos no Brasil parecem reforçar e/ ou recuperar narrativas orientalistas que buscam interpretar a China como 'um outro', diferente e distante de um 'nós', 'branco e ocidental'".

Nessa perspectiva, apesar da emergência da China como uma das maiores potências econômicas do globo, e de países como Coreia do Sul e Japão se configurarem como importantes mercados culturais – haja vista o sucesso de k-dramas, grupos de k-pop, animês e mangás – visões orientalistas ainda marcam fortemente os discursos sobre povos e regiões da Ásia. Embora potencializados pela pandemia de Covid-19, esses discursos não têm origem na situação epidemiológica e sociopolítica contemporânea e remontam uma construção histórica da imagem do Oriente pelo Ocidente, calcada na exotização, inferiorização e estereotipagem de povos asiáticos. Desse modo, as relações de opressão e as expressões discriminatórias, preconceituosas e inferiorizantes que podem ser observadas ao longo do episódio Boa Caçada evidenciam perspectivas orientalistas que marcaram não somente o imperialismo do século XIX, mas que também podem ser associadas a manifestações contemporâneas de racismo e xenofobia direcionadas a povos asiáticos.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A partir da análise dos elementos narrativos e audiovisuais do episódio Boa Caçada, pode-se propor as dualidades e as antíteses, em meio às relações de abuso e de poder, como elementos principais da narrativa. Tanto o desenvolvimento temático do enredo, estudado através da análise do conteúdo, quanto os componentes estéticos do episódio, relacionados à análise de imagem e som, foram trabalhados de modo a expor



contradições, embates e dualidades em um contexto social marcado majoritariamente por relações de dominação.

Em um primeiro momento, o embate ocorre entre humanos e *hulijings*. Na sequência, tem-se a modernização se opondo à tradição, ao mesmo tempo em que colonizadores se opõem a colonizados, num contexto de clara submissão e abuso. Opressões de classe e de gênero também são colocadas em evidência através da situação vivida por Yan, mesclada à concepção cyberpunk da robotização humana, o que traz à tona, também, a discussão do desenvolvimento tecnológico.

Nesse contexto, as dinâmicas entre os britânicos, enquanto colonizadores, e os chineses, como colonizados, são pautadas em discursos inferiorizantes e discriminatórios, que se associam ao orientalismo presente – não somente, mas também – no contexto imperialista do século XIX, que abrange o período colonial de Hong Kong. Como pontua Said (1996), as noções orientalistas, nessa perspectiva, também se relacionam às teorias biológicas sobre a desigualdade racial, as quais colocam o branco europeu em superioridade em relação às demais raças. Tais teorias influenciaram as políticas imigratórias no Brasil e contribuíram para o estabelecimento de preconceitos e estereótipos sobre povos asiáticos, incluindo os chineses, associados, então, à ideia de "perigo amarelo". Essas noções orientalistas repercutem, ainda hoje, no imaginário ocidental e permeiam fortemente discursos sobre povos asiáticos, inclusive na mídia. Com a pandemia de Covid-19, tais discursos, de caráter racista, xenófobo e exotizante, se intensificaram, evidenciando não somente a presença do orientalismo na perspectiva contemporânea, mas também a necessidade de se discutir e problematizar essa presença.

A abordagem de questões de relevância política e social, como as dinâmicas de poder e opressão, em narrativas de qualquer plataforma – seja ela audiovisual, literária, interativa, dentre outras – é essencial para colocar em discussão pontos de interesse coletivo, de modo a fomentar não somente o debate de tais questões, mas também a mobilização em relação a mudanças concretas envolvendo os tópicos de debate. Kellner (1995) expõe que a cultura midiática pode tanto ser usada como ferramenta para reforçar relações de poder e dominação vigentes na sociedade, quanto para apresentar recursos de contestação desse mesmo ambiente social. Nesse sentido, a narrativa pode ser vista como recurso valioso ao apresentar novos e diferentes pontos de vista sobre os mais diversos elementos de discussão, dando ao espectador a oportunidade de refletir e conferir sentido a questões por vezes abstratas ou complexas. As narrativas, portanto, têm a potencialidade



de despertar mudanças a nível pessoal e social, sendo, dessa forma, fundamental a abordagem e o desenvolvimento, nas obras audiovisuais, de questões pertinentes tanto ao indivíduo quanto à coletividade, como aquelas apresentadas pelo episódio Boa Caçada.

Nesse contexto, embora tenha-se discutido sobre o esgotamento do movimento enquanto subgênero da ficção científica, pode-se observar o surgimento de manifestações contemporâneas do cyberpunk capazes de, ainda hoje, levantar questões de relevância social. No contexto de Boa Caçada, ainda que a narrativa se encaixe no steampunk – no qual não é o futuro o sujeito de mudanças tecnológicas, mas sim o passado – ainda há margem para a reflexão sobre o futuro da sociedade mediante os avanços do ambiente *high-tech*. Da mesma forma que a narrativa se utiliza de eventos históricos reais – no caso a colonização britânica sobre Hong Kong – para elucidar perspectivas orientalistas e relações de poder e de opressão ainda identificáveis na sociedade contemporânea, o debate levantado sobre o emprego e o desenvolvimento da tecnologia também permanece atual, revelando que o cyberpunk, mesmo com novas manifestações, ainda parece ter como uma das principais preocupações as escolhas e o percurso da humanidade em meio à consolidação de sociedades calcadas, majoritariamente, na tecnologia.

#### REFERÊNCIAS

AMARAL, Adriana. Visões Perigosas: Para uma genealogia do cyberpunk. **E-compós**, v. 6, ago. 2006.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. A análise do filme. 3. ed. Lisboa: Texto & Grafia, 2004. 319 p.

BROCKMEIER, Jens; CARBAUGH, Donal. Introduction. In: BROCKMEIER, Jens; CARBAUGH, Donal. **Narrative and Identity**: Studies in Autobiography, Self and Culture. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2001.

CAVALLARO, Dani. **Cyberpunk and Cyberculture**: Science Fiction and the Work of William Gibson. London, New Jersey: The Athlone Press, 2000. 258 p.

CHION, M. A audiovisão: som e imagem no cinema. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.

CORRÊA, Lays Matias Mazoti. Em tempos de pandemia, (des)oriente-se: breves considerações sobre cultura e alimentação na China. **Cadernos De Campo**, v. 29 n. supl., 2020, p.135-143.

CRUZ, Décio Torres. Filme e literatura Cyberpunk: Blade Runner. In: OLIVEIRA, Marinyze Prates de; RAMOS, Elizabeth (Org.). **Desleituras cinematográficas**: literatura, cinema e cultura. Salvador: Edufba, 2013. p. 67-87.



DEZEM, Rogério Akiti. Matizes do 'Amarelo'. A gênese do discurso sobre os orientais no Brasil (1878-1908). In: Encontro anual da AJELB, 2011, Osaka. Colóquio de Estudos Luso-Brasileiros Anais 2010-2011. Osaka, 2010. v. XLI. p. 1-13.

\_\_\_\_\_. "A Questão Chinesa (1879) no Brasil". **Revista de Estudos Brasileiros**, v. 14. Mar. 2018, Portuguese Dept., Osaka University

FREEMAN, Mark. From substance to story: Narrative, identity, and the reconstruction of the self. In: BROCKMEIER, Jens; CARBAUGH, Donal. **Narrative and Identity**: Studies in Autobiography, Self and Culture. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2001, p. 283-298.

HEUSER, Sabine. **Virtual Geographies**: Cyberpunk at the Intersection of the Postmodern and Science Fiction. Amsterdam, New York: Rodopi, 2003. 303 p. (Postmodern Studies)

KELLNER, Douglas. **Media Culture**: cultural studies, identity and politics between the modern and the postmodern. London, New York: Routledge, 1995. 357 p.

**LOVE DEATH & ROBOTS**. Produção de Joshua Donen, David Fincher, Jennifer Miller, Tim Miller. Intérpretes: Topher Grace, Mary Elizabeth Winstead, Gary Cole. Estados Unidos: Netflix, 2019.

OLIVEIRA, Adriana; TARELOW, Gustavo. O "perigo amarelo": imigração japonesa, eugenia e os discursos de A. C. Pacheco e Silva na assembleia constituinte (1933-1934). In: MOTA, André; MARINHO, Gabriela. (eds). **Saúde e História de Migrantes e Imigrantes. Direitos, Instituições e Circularidades**. São Paulo: CD.G Casa de Soluções e Editora, 2014. p.17-41.

PENAFRIA, Manuela. Análise de Filmes - conceitos e metodologia(s). In: **VI Congresso SOPCOM**, Lisboa, 2009.

PIQUÉ, Jorge Ferro. A TRAGÉDIA GREGA E SEU CONTEXTO. In: **Revista Letras**, Curitiba, v. 49, p.201-219, 3 out. 2010.

SAID, Edward. **Orientalismo**: o Oriente como invenção do Ocidente. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

SANTANA, Nara; SANTOS, Ricardo Augusto dos. Projetos de modernidade: autoritarismo, eugenia e racismo no Brasil do século XX. **Revista de Estudios Sociales**, n. 58, 2016, p. 28-38.

URBANO, Krystal Cortez Luz; ARAÚJO, Mayara Soares Lopes Pinto de; MELO, Maria Elizabeth Pinto de. Orientalismo em tempos de pandemia: discursos sobre a china no jornalismo brasileiro. **Rizoma**, v. 8, n. 1, 2020, p. 106-122.