

**Jogando com o cyberpunk e Baudrillard: Avalon e as manipulações de Mamoru Oshii dos códigos de gênero e de representação**

*Playing with cyberpunk and Baudrillard: Avalon and the manipulations of genre and representation codes by Mamoru Oshii*

João MARCIANO NETO<sup>1</sup>

**Resumo**

Este artigo analisa, através de uma semiótica atenta à narrativa e aos contextos que cercam a obra, as subversões dos códigos de gênero da ficção científica *cyberpunk* e a exploração da linguagem cinematográfica realizadas por Mamoru Oshii no filme *Avalon*. No primeiro momento, visando compreender como Oshii reverte a experiência de exotismo do oriente no *cyberpunk*; na segunda, em como a exploração da estilização e das convenções cinematográficas dialogam com as reflexões de Baudrillard sobre a mediação tecnológica da realidade.

**Palavras-chave:** Avalon. Cyberpunk. Baudrillard. Ficção científica japonesa. Simulacros.

**Abstract**

This article analyzes, through a semiotics attentive to the narrative and to the contexts surrounding the film, the subversions of cyberpunk science fiction genre codes and the exploration of cinematic language carried out by Mamoru Oshii in the film *Avalon*. At first, aiming to understand how Oshii reverses the orientalism in cyberpunk; in the second, how the exploration of stylization and cinematic conventions dialogue with the reflections from Baudrillard about the technologic mediation of reality.

**Keywords:** Avalon. Cyberpunk. Baudrillard. Japanese sci-fi. Simulacra.

**Introdução**

Nos últimos anos pôde-se notar o retorno do interesse da mídia no *cyberpunk* com um novo ciclo de produções. Se comparadas, as obras recentes apresentam mudanças significativas em relação à primeira leva, permitindo-nos observar quais elementos

---

<sup>1</sup>Mestrando em Comunicação pela Universidade Estadual Paulista (UNESP).  
E-mail: joaomarciano2@gmail.com

constituintes do imaginário *cyberpunk* se preservaram e quais se transformaram ao longo de quadro décadas. Para Umberto Eco, em *Os mundos da ficção científica* (1989), e Asimov (1984), todo trabalho dentro da ficção científica reflete o momento histórico-social de sua concepção; Altman (2000) e Todorov (2003; 2019), de forma complementar, nos incentivam a pensá-los quanto atividades pragmáticas que dependem do público para se legitimarem. Enquanto programas estéticos, os gêneros igualmente são construídos em caráter “institucional” e social pelos espectadores, responsáveis por gerirem o regime de expectativas onde, dentro da dimensão cultural, “compartilham seus repertórios simbólicos, suas representações, que resultam na construção de um imaginário coletivo” (BARROS, 2012, p.6).

Através do filme *Avalon* (2001), o diretor Mamoru Oshii explora o efeito acumulativo dos gêneros, que não se limita à repetição de clichês (TODOROV, 2003), para articular novos protocolos de uso. Dada sua poética e o caráter filosófico de sua filmografia, não seria descuidado afirmar que Oshii investe na participação ativa do público durante a fruição ao assumir uma conduta de produzir “relações ente as pessoas e o mundo por intermédio de objetos estéticos” (BOURRIAUD, 2009a, p.59). Logo, analisar *Avalon* apenas pela semiótica parece insuficiente diante risco de se ignorar importantes fatores por trás das subversões do gênero executadas por Oshii em sua dinâmica de estranhamento e familiaridade que funciona em dois níveis de leitura.

Sobre tal dinâmica, *Avalon* nos proporciona no nível dos códigos de gênero uma inversão do orientalismo enraizado no *cyberpunk*, enquanto no nível da linguagem cinematográfica, Oshii insere o espectador dentro das reflexões filosóficas de Baudrillard ao exemplificar seu tratado *Simulacros e Simulação* (1991) manipulando regimes de estilização e opacidade. Em suma, Oshii incorpora o pensamento de Baudrillard na experiência estética do filme ao mesmo tempo em que propõe uma revisão intercultural do gênero *cyberpunk*. Por conta desta dupla operação, *Avalon* é um dos casos em que, ao encontro de Thompson (2011) e Aumont e Marie (2013), se faz necessária uma análise atenta das imagens e construção das cenas levando em conta o contexto e os discursos ideológicos/filosóficos que as atravessam.

### Contexto do filme *Avalon*

Tatsumi (2019) considera o *cyberpunk* como um subgênero de ficção científica transpacífico, e há muitos indícios que corroboram com sua afirmação. Entre eles, destacamos a constatação de que o imaginário *cyberpunk* nasce com preocupações com o modelo de globalização em formação nos anos 1980 que desencadeia os vários espaços extraterritoriais e multiculturais então presentes nas obras. Notoriamente, no mesmo período temos o Japão como grande representante do avanço econômico do Oriente e de onde diversos artistas e autores buscariam inspiração: o país dos *zaibatsus*<sup>2</sup>, das *yakusas* e dos conflitos entre a tradição e a modernidade atropeladora (SANDERS, 2008; IWABUCHI, 2002). De certo modo, o *cyberpunk* nasce como, além da distopia tecnológica, uma ficção científica que tenta processar essa globalização, sobre o caos de um mundo onde as fronteiras perdem sentido na esfera econômica e sociocultural. Porém, como Canclini (2003, p.55) bem explica, “a simples acumulação multicultural de experiências não gera automaticamente hibridação, nem compreensão democrática das diferenças”.

Ainda que Tatsumi (2006, p.4, tradução nossa) defenda que o *cyberpunk* possibilitou “uma rede de sincronicidade, onde tudo e qualquer coisa pode acontecer simultaneamente, superando qualquer limite e superando qualquer intenção colonialista ou imperialista”<sup>3</sup>, o que observamos nos primeiros anos do gênero foi uma supercodificação de estereótipos de Japão adaptadas a cenários de alta tecnologia<sup>4</sup>. Apesar do otimismo de Tatsumi (2006) em enxergar como parte de um fenômeno de ‘poéticas de negociações multiculturais’ e de um movimento de auto-orientalismo como parte de uma estratégia para uma inserção no mercado global e uma espécie de afirmação cultural com apelo ao imaginário de ‘japoneidade’ (IWABUCHI, 2002), Taillandier (2019) observa que os autores de ficção científica japoneses buscariam novas organizações do *cyberpunk* que contrapusessem essas representações essencialistas difundidas pela mídia ocidental.

---

<sup>2</sup> Conglomerados empresariais e industriais

<sup>3</sup> No original: “a network of synchronicity, where anything and all things can happen simultaneously, overcoming any limit and exceeding any colonialist or imperialist intent”.

<sup>4</sup> Essa representação baseada em essencialismos do Japão viria a ser conhecida como techno-orientalismo. Conforme Taillandier (2019) e Lozano-Méndez (2010), o termo foi usado pela primeira vez em 1995 por Morlay e Robbins em *Spaces of Identity: Global Media, Electronic Landscapes, and Cultural Boundaries*.

Em 1995, Mamoru Oshii lança a adaptação do mangá de Masamune Shirow, *Ghost in the Shell*. As intervenções no material original correspondem com a empreita indicada por Tatsumi, mas não se afastam muito do horizonte de expectativas, vital para o reconhecimento dos gêneros, até então estabelecido. Se o *cyberpunk*, como qualquer narrativa ficcional, se constrói na “necessidade de ordenar os conflitos imaginários” (CANCLINI, 2003, p.10), em *Ghost in the Shell* Oshii confronta pela primeira vez o Japão fantasiado pelo Ocidente subvertendo seus os tropos *cyberpunk* com os princípios filosóficos do Zen. *Avalon* pode ser visto como continuidade dessa confrontação.

### Oshii e a inversão do *cyberpunk*

Há várias formas de analisar como Oshii subverte a experiência estética do *cyberpunk* atuando no que Todorov (2019) didaticamente chamaria de ‘modelos de escritura’. Como nos propusemos a entender a obra como parte de uma rede de significados e signos onde, sob a lógica pós-modernista, as “práticas artísticas, embora muito heterogêneas em termos formais, compartilham o fato de recorrer a formas *já produzidas*” (BOURRIAUD, 2009b, p.12), seguiremos observando as operações de apropriação e recodificação dos elementos de gênero sem nos preocuparmos em aplicar juízo de valor quanto ao ideal de originalidade que normalmente acompanha os discursos autorais uma vez que *Avalon* sugere um olhar revisionista — dado suas características autoconscientes, autorreflexivas e críticas —, em soma que, primeiramente,

[é] difícil imaginar que na atualidade seja possível defender a tese segundo à qual tudo, na obra, é individual, produto inédito de uma inspiração pessoal, feito que não guarda nenhuma relação com as obras do passado. Em segundo lugar, um texto não é tão somente o produto de uma combinação preexistente (combinação esta, constituída pelas propriedades literárias virtuais), mas também uma transformação desta combinação. (TODOROV, 2003, p.9)

Enquanto as Wachowski procurariam uma conciliação através de uma intensa intertextualidade intercultural em *Matrix* (1999), Oshii inverte as relações de representação: *Avalon* é um filme japonês filmado na Europa e falado em polonês. A matéria ‘japonesa’ ou multicultural é praticamente apagada da paisagem visual, apresentando dessa vez um Ocidente fantasiado. No enredo, somos introduzidos a uma sociedade empobrecida onde a protagonista Ash sobrevive através de partidas

clandestinas de um jogo bélico de realidade virtual perigoso, pois pode causar morte cerebral em jogadores. A arquitetura e os cenários de guerra do jogo que dá nome ao filme realizam uma inversão da relação colonialista do olhar ao construir um ocidente europeu congelado no período pós-guerra, com arquitetura romântica contracenando com fiações e tubulações de um aparato tecnológico grosseiro. A premissa *high tech, low life* característica da temática *cyberpunk* tem seus fetiches tecnológicos sacrificados: não há ciborgues, carros voadores ou inteligências artificiais. Com exceção da realidade virtual do jogo, há poucos indícios de se tratar de uma ficção científica. A distopia em *Avalon* quebra a expectativa da onipresença tecnológica.

É interessante, ainda que não inesperado, como *Avalon* se anuncia como ficção científica evocando o passado. Diferente do *steampunk* e demais histórias localizadas no passado cronológico, o filme monta um futuro anacrônico por meio de uma composição cenográfica que flerta com os princípios da colagem e da dessaturação na fotografia, elementos que auxiliam a impressão de deslocamento. Nessas condições, há uma série de rupturas com a estilística *cyberpunk* difundida e Amaral (2006) nos ajuda a compreendê-la apontando as influências de duas subculturas importante no imaginário do gênero: o gótico e o industrial. O primeiro se caracteriza por um olhar sombrio e nostálgico pelo passado enquanto o industrial, por um pessimismo em relação ao presente e ao futuro como desdobramento do cenário gótico. Logo, devemos nos atentar para um processo de decodificação das formas, signos e imagens do gênero que o filme realiza. Diferente de uma primeira impressão, *Avalon* não nega o *cyberpunk*, e sim faz uma regressão estilística que não por acaso coincide com a devolução do olhar ao Ocidente, no caso à Europa

O retorno às heranças góticas se faz presentes na valorização do sombrio, do estranhamento e do sublime, mesclada a elementos do gênero *noir*, outra das fontes do *cyberpunk*: a negação da fotografia ao colorido luminoso e neon é uma das marcas desse processo. Ao invés, a fotografia flerta com o expressionismo ao ponto de gerar imagens fantasmagóricas, etéreas, em certas cenas. Tal efeito de estranho e sublime é potencializado pela montagem contemplativa, estendendo o tempo da imagem e valorizando a performance – característica recorrente no cinema asiático–; contrapondo-se, assim, à tendência das obras *cyberpunk* de procurarem emular a velocidade dos meios digitais.

Se em *O Tigre e o Dragão* (2000) Ang Lee traz “um filme oriental para o público ocidental e, em alguns aspectos, um filme ocidental para o público oriental” (JENKINS,

2009 p.157), a poética de Oshii resulta em um filme oriental com matéria ocidental. A diferença é fácil de explicar: enquanto Lee permite a incorporação orgânica de convenções do cinema hollywoodiano resultante do que Altman (2000, p.211, tradução nossa) entende como “um processo contínuo de fertilização cruzada (embora às vezes extremamente lento) pelo qual os interesses de um grupo podem aparecer nas ações de outro”<sup>5</sup>, Oshii empreende nos efeitos de dissonância. A fotografia tem elementos expressionistas, o elenco e o idioma são poloneses, a música composta por Kenji Kawai emula as músicas clássica e sacra ocidentais, mas os alicerces poéticos e as relações estéticas programadas permanecem na lógica da cultura nipônica. Embora incorpore muito da prática do *mukokuseki* – o apagamento de expressões étnicas e culturais óbvias, muito presente nas animações japonesas e mangás (IWABUCHI, 2002; BLAT MARTÍNEZ, 2012) –, *Avalon* se apresenta como o oposto de *Ran* (1986), adaptação de Kurosawa da peça de Shakespeare *Macbeth* ao cenário dos xogunatos do período Tokugawa, porém incitando a consciência da farsa da ‘experiência de Ocidente’<sup>6</sup> evocada pela supercodificação. Essa estilização ainda tem mais uma utilidade, a qual discutiremos a seguir.

### Questionando o real pelo regime da ilusão: análise do filme

Na devida medida, o diálogo abaixo do filme o sintetiza:

Ash: Existe uma história como essa no Norte da Europa. Odin sai em uma jornada. Seu barco afunda e ele chega a uma ilha, flutuando a deriva. Lá, Morgana o resgata, dá a ele um anel de ouro e lhe garante imortalidade e juventude eterna.

Game Master: Porém Odin não se dá conta de que Morgana havia colocado uma coroa em sua cabeça...

Ash: A Coroa do Esquecimento. Ele esqueceu tudo sobre seu lar, sua terra... e tudo sobre o mundo exterior. (AVALON, 2011)

Na primeira camada, o diálogo expõe a questão central da história; na segunda, o ele discretamente anuncia o jogo de representações e o exercício filosófico existente. Valendo-se mais uma vez da comparação, que nos parece inevitável, se em *Matrix* as

---

<sup>5</sup> No original: “a constant (if sometimes extremely slow) cross-fertilization process whereby the interests of one group may appear in the actions of another”.

<sup>6</sup> Taillandier (2019) afirmará que o *cyberpunk* anglo-americano foi responsável por popularizar uma ‘experiência de Japão’ na ficção científica que, apesar de problemática, serviria de terreno intercultural de mediações para os autores japoneses.

Wachowski revelam sua inspiração de *Simulacros e Simulação* colocando o livro em cena em referência, Oshii dará forma às ideias principais debatidas por Baudrillard através de uma linguagem cinematográfica antirrealista, pelo regime de opacidade, ou seja, através de

[u]ma arte que busca provocar estranheza, que denuncia sua presença ostensiva como objeto não natural e trabalhado, e que não permite um acesso imediato (sem mediação de uma teoria) às suas convenções e critérios construtivos, tende a desencorajar as tentativas do leitor em relacioná-la com realidades existentes fora da obra (XAVIER, 2005, p.100)

Embora ambas os filmes tomem como base as mesmas questões, *Matrix* permite a imersão do espectador na realidade do filme, enquanto *Avalon* convida a todo instante o espectador a prestar atenção na sua materialidade fílmica, na sua linguagem, para então provocá-lo. Em *Matrix* o conflito entre real e virtual está na diegese, em *Avalon*, na experiência estética.

Antes de entrar na análise, apresentemos os conceitos principais em pauta. Resumidamente, Baudrillard (1991) desenvolve a tese de que no mundo atual a experiência humana do real passa a ser regida por uma imitação produzida por símbolos e signos, pelo virtual. As simulações constituem reproduções do que existe no mundo real, com semelhanças mais fidedignas. Os simulacros são simulações, porém são representações que intencionam conceder veracidade a algo sem equivalência no real. Um dos exemplos do autor são os parques temáticos como os da Disney, cuja fantasia nos ajudaria por oposição a sustentar o dado de real de um mundo de simulações. A hiper-realidade seria um simulacro realístico, como se realidade aperfeiçoada que “caracteriza-se não somente por eliminar a realidade, mas também a imaginação do real” (BAUDRILLARD, 2011, p. 57). Na hiper-realidade, a capacidade de distinguir a fantasia é comprometida uma vez que a interação com a reprodução, com a imitação tem mais apelo emocional do que a experiência com o verdadeiro real. O filme que até então melhor trabalha esses conceitos é *O Show de Truman* (1998), onde o protagonista vivido por Jim Carrey descobre que seu mundo não passa de uma ficção midiaticizada.

Baudrillard expõe em *Simulacros e Simulação* que apesar de ser recorrente nas ficções científicas, a ideia de simulações normalmente aparece como a existência de um duplo que se denuncia pela artificialidade tal qual o *Holodeck* da série *Star Trek* e os mundos de *O 13º Andar* (*The Thirteenth Floor*, 1999), quanto, segundo o autor, não existe

mais exterioridade capaz de identificar esse outro ou fronteira a ser atravessada. É aqui em que *Matrix* se atrapalha, mas teria *Avalon* cometido o mesmo equívoco?

A pista está no diálogo já citado. O filme é cercado de referências aos mitos arturianos, a tal história que a protagonista acusa paridade, até onde se sabe, não existe e mesmo assim consegue provocar a sensação de se tratar de uma referência legítima. As simulações não são mediações do real, já as mídias de massa são produtoras e mediadoras do virtual, e o cinema, que nem a Disneylândia, seria um fabricante de simulacros. Como dito, Oshii transporta o conceito para a forma do filme, convertendo em experiência. O resultado se assemelha a uma *matrioska*: simulacros produzindo simulacros. Para tanto, ele explora a linguagem cinematográfica e suas convenções para expor as fabricações que nos sondam. Mencionamos a fotografia e rapidamente a direção de arte e a montagem, somada a elas há o uso da trilha sonora, os efeitos digitais e a atuação na representação de três dimensões próprias: o mundo-filme, o jogo Avalon e a Classe Real.

### ***Mundo-filme***

Uma parcela do que teríamos que descrever aqui já foi feita quando comentamos as subversões que Oshii faz no *cyberpunk*, porém permitir-nos-emos o privilégio da repetição em prol da análise. O mundo-filme corresponde ao universo em que ocorre a história a qual o espectador acompanha na tela, como se fosse uma janela, usando a famosa metáfora de Ismail Xavier (2005). O espectador está ciente de que está diante de uma ficção, o que muda é se o filme tenta apagar seus dados de fabricação ou não. *Avalon*, como sabemos muito bem a esta altura, pertence ao segundo grupo. Nesta dimensão, temos uma fotografia escura, na maioria das cenas expressionista. As cores são dessaturadas, às vezes contaminadas por tons sépia, e em determinados momentos há um brilho difuso nos personagens sem justificativa verossímil. Nas cenas externas, o céu criado digitalmente se destoa do cenário e a forma como as edificações são dispostas revelam toda a artificialidade.

**Imagem 1:** Frame do filme referente ao mundo-filme.



Fonte: Avalon, distribuidora Miramax.

Outro elemento que se destaca é a luz esverdeada dos monitores, anunciando sua presença mesmo quando em segundo plano, nos lembrando da ideia de portais para outro mundo (em certo aspecto não deixando de ser) e nos chamando a atenção para o fato de que, ao longo de todo o filme, não há sinal de demais mídias eletrônicas além daquelas que se vinculam ao computador. Os livros, a exemplo os que Ash utiliza em sua investigação sobre um mistério dentro do jogo, se revelarão como objetos cenográficos ao terem expostas suas páginas em branco. Assim como as atuações contidas apresentam maneirismo, entregues a pontuais exageros, e a música extradiegética irrompe as cenas em apelo melodramático. Diferente da protagonista, que permanece sem resposta quando questiona a existência do Game Master, personagem que media o acesso ao jogo e com quem se comunica por uma tela, ao espectador é garantida toda a certeza de estar interagindo com uma simulação fílmica.

Essa evidenciação, no entanto, não se limitará ao regime antirrealista. Oshii reforçará as limitações da mídia em duas cenas distintas. Na primeira, Ash cozinha para seu cachorro. Há enfoque nas mãos e no vapor, nos grãos de arroz na palma, no borbulhar, no cheirar, no sentir o calor no rosto numa sequência de dois minutos. Entre o fluxo de planos, um mais longo do computador com a protagonista cozinhando ao fundo, desfocada. À primeira vista pode aparentar uma cena superficial, porém é uma sequência dedicada a dois sentidos dos quais somos privados na experiência cinematográfica: o tato

e o olfato. O mesmo ocorrerá minutos depois, quando Ash se encontra com um antigo companheiro de jogo, Stunner, em uma lanchonete. Acompanhando o olhar da protagonista, os closes fechados focam a boca de Stunner comendo de forma bastante grosseira, lambendo os dedos. O paladar é evocado, mas também se faz inacessível. Irreproduzível. Num regime de imagens, Oshii nos provoca a notar as lacunas da experiência.

### *O jogo Avalon*

Logo nas primeiras cenas do filme somos apresentados ao jogo de combate Avalon. Exceto pela fotografia expressionista, em muito a realidade simulada do jogo preserva as características do mundo-filme, tendo o regime de opacidade mais elevado. Essa abertura é emblemática: em meio a um confronto, as explosões congelam e, com um movimento de câmera, revela-se o efeito digital em sua natureza bidimensional antes da protagonista se materializar. A câmera se movimenta mais, trepida, e as cenas de ação recorrem a momentos de *slow motion*. Nessa dimensão, os efeitos digitais são os principais índices do anti-ilusionismo: os gráficos dos ambientes e objetos carregam textura e brilho antinaturais, alguns fundos se denunciam como projeções e quando um indivíduo é abatido, ele se torna bidimensional antes de se desfazer em fragmentos. Há também inserções que imitam telas de softwares gráficos e exibem grades de simulação computadorizada, hoje ultrapassadas.

**Imagem 2:** Frame do filme Avalon referente ao jogo.



Fonte: Avalon, distribuidora Miramax.

Um dos desafios deste tipo de análise vem de reconhecer que o desenvolvimento tecnológico em grandes produções gera um envelhecimento nos efeitos especiais utilizados em filmes anteriores ou nos que dispuseram de menos recursos para os espectadores contemporâneos. Baseado nas informações do site IMDb<sup>7</sup>, *Avalon* teve um orçamento estimado de U\$ 8 milhões contra os U\$ 63 milhões de *Matrix*, o que por si permite concluir rapidamente que os gráficos do filme de Oshii são resultados deste fator. Resistindo a precipitação, consideramos que esse *também* seja uma das razões, dado que seria superficial se apegar a uma explicação puramente econômica quando o filme apresenta toda uma construção onde a auto-enunciação tem função narrativa e estética.

A diferença faz do jogo o simulacro do mundo-filme, nos permitindo validar o segundo como o ‘real’ do filme que, por sua vez, é um simulacro que nos permite validar as nossas próprias experiências do ‘real’. No jogo, nenhum personagem duvida que esteja em uma simulação embora suas vidas pareçam gravitar sobre ela: seja pela possibilidade de ganhos financeiros, seja pelo escapismo proporcionado. Independente das justificativas, há desdobramentos do que acontece no jogo na realidade dos personagens — visto que em torno do jogo Avalon se articula uma comunidade organizada — e a dinâmica entre essas ‘duas dimensões’ é de uma infiltração mútua. Talvez a mais

---

<sup>7</sup> Internet Movie Database.

expressiva, apesar de discreta, seja a notada nos figurinos: enquanto os dos jogadores unem influências de jogos FPS e RPG, os NPCs<sup>8</sup> se vestem como as pessoas fora do jogo. Uma das interpretações que podemos tirar é que o jogo Avalon seria uma fantasia de empoderamento cujo aparato avança simbolicamente contra o sentimento entorpecente de impotência da distopia do mundo-filme. O fato de a montagem ser mais dinâmica aqui, mesmo nas cenas sem ação, contribui para a ideia e a entender a ‘fuga da iniciativa’ para o virtual. Embora conectados, para não dizer indissociáveis, existe uma disparidade valorativa entre as ações concretas e as executadas no virtual em que se exalta a segunda em detrimento da primeira, tal qual Baudrillard (1991) já denunciava em nossas experiências midiáticas. Ou seja, que os afetos e relações sociais passam a ser desenvolvidas prioritariamente pela nova virtualidade promovida pela tecnologia invés do modo tradicional, ou original, de um contato direto e não mediado por um aparelho.

### *Classe real*

Antes de prosseguir, comentemos um pouco mais sobre a história. Ash descobre um boato sobre uma fase secreta dentro do jogo Avalon e que o líder do antigo grupo ao qual ela fazia parte, Murphy, tentou alcançar e acabou em estado vegetativo. Após se juntar a um misterioso usuário conhecido apenas como O Bispo, Ash cumpre os requisitos para o surgimento de um ‘fantasma’ que, após abatido, lhe concede acesso a tal fase secreta. O ‘fantasma’, manifesto como uma das meninas que Ash vê no hospital ao visitar Murphy, não se encaixa na fotografia do filme. Seu tom azulado e brilhante foge do padrão estabelecido sem causar choque, pois está na dimensão do jogo e nela as dissonâncias são mais aceitáveis. Quando Ash vence o desafio, ela consegue atravessar o limite do jogo e entra na sua programação antes de ser transportada, e mais uma vez Oshii realiza uma subversão, ainda que leve. Nessa cena temos a deixa para o tal ‘atravessamento do espelho’ criticado por Baudrillard (1991), como um *log in* na matrix, contudo a expectativa se quebra quando Ash desperta em um quarto. A fotografia é a do mundo-filme, mas Ash não demora em descobrir que continua dentro da simulação quando as janelas se revelam muradas. Como o Game Master, O Bispo surge no monitor

---

<sup>8</sup> FPS, abreviação de *First-Person Shooter* (jogos de tiro em primeira pessoa). RPG, abreviação de *Role-Playing Game* (Jogo de interpretação de personagem). NPC, abreviação de *non-player character* (personagem não jogável).

do computador e a apresenta a um nível experimental em desenvolvimento: a Classe Real. Nesse nível não há cronometragem ou contagem de pontos, nem habilidades especiais, apenas um objetivo: eliminar a consciência de jogadores que lá estão armazenadas. Ela veste um vestido e se arma com a única pistola disponível, sai do recinto e, sem avisar, Oshii rompe com o filme em si.

**Imagem 3:** Frame do filme Avalon referente à Classe Real.



Fonte: Avalon, distribuidora Miramax.

A simulação dentro da simulação, a Classe Real, é apresentada dentro das convenções de como documentar ou representar de forma mais fidedigna o mundo real de nós espectadores. Toda estilização é abandonada, a luz como a do ambiente, externas e internas em locais públicos capturando o fluxo da multidão até então quase ausente e que não se acanha em olhar em direção à câmera, as atuações se tornam naturalistas, a trilha sonora é toda diegética. É como se Ash saísse do filme direto para um centro urbano ordinário, como alguém que deixa uma sessão de cinema. Junto da protagonista, nosso primeiro contato com essa ‘realidade’ é com a visão de diversos anúncios publicitários. Propagandas de Nivea e da Continental em bondinhos, um outdoor da Coca-Cola e outro de cigarros West que nos desperta uma atenção especial: nele, a fotografia de uma gueixa e uma mulher ocidental conversando. O frame é curto, mas salta ao olhar atento. Essa imagem ecoa, como se em resposta, o icônico vídeo-outdoor da gueixa de *Blade Runner* (1982). Ao mesmo tempo, o anúncio parece brincar com a própria ideia de diálogo intercultural que não se completa no *cyberpunk*, conforme já comentamos. Voltando para

os anúncios, tê-los como primeiro contato com a simulação do ‘nosso real’ cabe como exposição da presença do capital (aqui em seu caráter transnacional) nesse processo de virtualização da experiência de real, reiterando a crítica de Baudrillard (1981) sobre o modo como o consumo constrói nosso reconhecimento do mundo, sistematizando a cultura em escala global – dialogando com a própria problemática do *mukokuseki*, ou seja, de estar em outro regime de representação sem realmente nele estar – por meio da exposição contínua e do consumo de imagens fabricadas.

Apesar da mudança radical, vários elementos do mundo-filme e do jogo Avalon ecoam na Classe Real. As estátuas de querubins com as faces quebradas que decoram o ponto clandestino das partidas ressurgem inteiras, alguns edifícios se assemelham aos que aparecem nos cenários do jogo, os cartazes contra o Avalon dão lugar a divulgações de uma ópera de mesmo nome, o basset hound desaparecido da protagonista reaparece na janela de um carro e estampando os novos cartazes. Afinal, o que é a Classe Real? Na lógica do filme, se trata de uma hiper-realidade que se espelha nas nossas construções imagéticas de ‘real’, uma ‘realidade’ sedutora e melhorada do mundo-filme. O choque não se deve apenas pela mudança visual abrupta, a implosão dos modelos de representação anteriores nos convida a suspeitar de nossas experiências e a nos atentarmos às simulações presentes em nosso entorno, simulações bem menos óbvias do que os simulacros do cinema, ainda que, parafraseando o personagem do Game Master, isso não faça muita diferença já que não poderíamos mais comprovar a distinção.

É o que acontece com Murphy. Ash o encontra habitando a Classe Real apesar do corpo se encontrar vegetativo no mundo-filme. Dentro da hiper-realidade cibernética, Murphy está convicto de que aquela é a verdadeira realidade e tenta convencer a Ash diante de um canhão transformado em monumento, resignificando a ideia de confronto até então ligada a fisicalidade do jogo bélico para o campo argumentativo. Murphy, auxiliado pelo regime de representação da Classe Real, reflete justamente esta perda da capacidade de diferenciação entre fantasia e realidade, acarretando o deslocamento das interações conscientes para o mundo do virtual. Em *Matrix*, a imersão na hiper-realidade é trata como imposta; *Avalon* já se alinha melhor ao conceito uma vez que a apresenta como voluntária e ocasionalmente até almejada, impulsionando uma cadeia de reproduções em busca de um real inalcançável. Ash recusa a aceitar a Classe Real como a ‘realidade verdadeira’, contudo, Oshii entrega um final ambíguo, nos privando da certeza de que Ash não negou ao invés a ‘verdadeira realidade’.

## Considerações finais

Oshii demonstra domínio ao realizar uma dupla operação arriscada. Na primeira camada de *Avalon*, se mantém fiel a temática *cyberpunk* e seu perfil crítico, porém os transfere para um regime rítmico e visual inverso que dificulta seu reconhecimento imediato. Suas subversões são importantes para compreender os caminhos que o gênero leva quando seu modelo original satura e questionar os limites desses rótulos na indústria cultural, pois não se restringe a uma conduta pós-modernista de referências *ad effectum*, pressionando um revisionismo necessário quanto aos problemas de representação multicultural envolvidos.

Na segunda camada, temos uma metalinguagem cinematográfica pouco usual. Não se trata de uma autorreflexão da instituição ou do aparato, mas da linguagem que chama atenção para si como produtora de representações e relações que constituem um imaginário preexistente que persiste durante e após a fruição responsáveis, inclusive, por nossa própria relação de reconhecimento do mundo. Tal construção complexa tira proveito das expectativas e clichês do *cyberpunk*, e embora tenha suas limitações e se sirva de algumas literalidades comuns na ficção científica, *Avalon* consegue transmitir pela experiência no regime do próprio dispositivo midiático as reflexões de Baudrillard — diferente de *O Show de Truman*, que a ilustra sem colocar a encenação fílmica e a recepção em crise.

Por fim, *Avalon* é uma ampla e intrigante obra sobre o estranhamento da mediação audiovisual do mundo. Essa mesma mediação responsável por produzir e reproduzir exotismos que afetam nossa percepção do Outro, no caso denunciando todas as imagens como construções naturalizadas.

## Referências

- ALTMAN, Rick. **Film/genre**. Londres: British Film Institute. 2000.
- AMARAL, Adriana. **Visões perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk**. Porto Alegre: Editora Sulina. 2006.
- ASIMOV, Isaac. **No mundo da ficção científica**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1984.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A Análise do filme**. 3. ed. Lisboa: Texto & Grafia. 2013

BARROS, Laan Mendes de. Experiência estética e experiência poética: a questão da produção de sentidos. In: **Anais do XXI encontro anual da compós**. Juiz de Fora: UFJF, 2012. p. 1-13.

BAUDRILLARD, Jean. **A sociedade de consumo**. Lisboa: Edições 70, 1981.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio D'Água. 1991.

BAUDRILLARD, Jean. **Tela total**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2011

BLAT MARTÍNEZ, Antonio. *Iitokodori*: seña de identidade japonesa desde el siglo VII hasta la difusion del anime. In: Anjhara Gómez Aragón (Org.). **Japón y occidente: el patrimonio cultural como punto de encuentro**. Sevilla: Aconcagua Libros, 2016.

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética relacional**. São Paulo: Martins. 2009a.

BOURRIAUD, Nicolas. **Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo**. São Paulo: Martins. 2009b.

CANCLINI, Néstor García. **A globalização imaginada**. São Paulo: Iluminuras, 2003.

ECO, Umberto. **Obra aberta**. São Paulo: Perspectiva. 1991.

ECO, Umberto. Os mundos da ficção científica. In: **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

IMDB. Avalon. Disponível em: < <https://www.imdb.com/title/tt0267287>> Acesso em: 25 de julho de 2022.

IMDB. Matrix. Disponível em: < <https://www.imdb.com/title/tt0133093>> Acesso em: 25 de julho de 2022.

IWABUCHI, Koichi. **Recentering globalization: popular culture and japanese transnationalism**. Durham, N.C.: Duke University Press, 2002.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2 ed. São Paulo: Aleph. 2009.

LÉVI-STRAUSS, Claude. Lugar da cultura japonesa no mundo. In: **A outra face da lua: escritos sobre o Japão**. São Paulo: Companhia das Letras, 2012. p. 11-37.

LOZANO-MÉNDEZ, Artur. Techno-orientalism in East-Asian Contexts: Reiteration, Diversification, Adaptation. In: Telmissany, May; Tara Schwartz, Stephanie (eds.). **Counterpoints: Edward Said's legacy**. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing. 2010. (p.183-206)

SANDERS, Leonard Patrick. **Postmodern orientalism: William Gibson, cyberpunk and Japan**. 2008. 309 f. Tese (Doutorado) – Philosophy in English, Massey University, Albany, New Zealand. 2008.

TAILLANDIER, Denis. New Spaces for Old Motifs? The Virtual Worlds of Japanese Cyberpunk. **Arts**, Bazel, v. 7, no. 9, p.67-81, ago. 2019.

TATSUMI, Takayuki. **Full metal apache: transactions between cyberpunk Japan and avant-pop America**. Durham: Duke University Press. 2006.

TATSUMI, Takayuki. Transpacific Cyberpunk: Transgeneric Interactions between Prose, Cinema, and Manga. *Arts*, Bazel, v. 7, no. 9, p.100-110, ago. 2019.

THOMPSON, John B. **Ideologia e Cultura Moderna – Teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa**. 9 ed. Editora Vozes: Petrópolis, 2011.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

TODOROV, Tzvetan. **Os gêneros do discurso**. São Paulo: Editora Unesp Digital, 2019.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e transparência**. 3 ed. São Paulo: Paz e Terra. 2005.