

Júlia Garcia

Universidade Federal de
Juiz de Fora (UFJF)
Juiz de Fora, MG, Brasil

Gabriela Borges

Universidade Federal de
Juiz de Fora (UFJF)
Juiz de Fora, MG, Brasil

CONEXÕES ENTRE CULTURA POP JAPONESA, COMPLEXIDADE NARRATIVA E COMPETÊNCIA MIDIÁTICA: O CASO DE SERIAL EXPERIMENTS LAIN

CONNECTIONS AMONG JAPANESE POP CULTURE, NARRATIVE COMPLEXITY AND MEDIA COMPETENCE: THE CASE OF SERIAL EXPERIMENTS LAIN

RESUMO

Em um contexto de mudanças nas configurações midiáticas, a capacidade de leitura, análise e ressignificação de mensagens é essencial para a utilização consciente da mídia, que está relacionada à competência midiática. Tendo em vista a importância do fomento à competência midiática e a visível presença da cultura pop japonesa no Brasil, o presente artigo tem como objetivo analisar o animê *Serial Experiments Lain* (1998) sob o prisma da complexidade narrativa abordada por Mittell (2012) e Johnson (2012), relacionando-a ao desenvolvimento das dimensões da linguagem e estética propostas por Ferrés e Piscitelli (2015) em estudos sobre competência midiática.

Palavras-chave: animê; cultura pop japonesa; complexidade narrativa; competência midiática.

ABSTRACT

In a context of changes in media settings, the ability to read, analyze and re-signify messages is essential for the conscious usage of media, which is related to media competence. In view of the importance of fostering media competence and the visible presence of Japanese pop culture in Brazil, this article aims to analyze the anime *Serial Experiments Lain* (1998) from the perspective of narrative complexity approached by Mittell (2012) and Johnson (2012), relating it to the development of media competence dimensions of language and aesthetic as proposed by Ferrés and Piscitelli (2015).

Keywords: anime; Japanese pop culture; narrative complexity; media competence.

Recebido: 02/06/2020 / Aprovado: 27/02/2021

Como citar: GARCIA, Júlia; BORGES, Gabriela. Conexões entre Cultura Pop Japonesa, Complexidade Narrativa e Competência Midiática: o caso de Serial Experiments Lain. Revista GEMInIS, v. 12, n. 1, pp. 275-296, jan./abr. 2021.

Direito autoral: Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 3.0 Internacional.

1. Introdução

As relações entre produtores e consumidores de mídia foram reconfiguradas mediante o surgimento da cultura da convergência, na qual se observa o fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas e a participação ativa do consumidor na produção de mensagens e significados (JENKINS, 2008). Nesse sentido, Manovich (2008) aponta, mediante a popularização do acesso à tecnologia e do desenvolvimento constante de novos softwares, uma nova ecologia da mídia, baseada na facilidade de criação e compartilhamento de conteúdo por meio de redes sociais, *websites*, dispositivos e *blogs*. Esse ambiente de ressignificação dos papéis de consumidores e produtores é denominado por Ferrés e Piscitelli (2015) de era do prossumidor, caracterizada por um público capaz de produzir e disseminar mensagens próprias.

Com uma ampla gama de possibilidades de consumo e produção, é determinante a capacidade de leitura crítica da mídia, a qual envolve as habilidades de análise e interpretação de mensagens. Nesse contexto, o desenvolvimento da competência midiática se mostra fundamental ao oferecer ferramentas para a interação crítica com os conteúdos consumidos. Livingstone (2004) aponta que a literacia midiática¹ deve abarcar a capacidade de acesso, análise e criação de mensagens em diferentes contextos comunicacionais, defendendo que tais habilidades são capazes de realocar o usuário de mídia para uma posição ativa, participativa e cidadã. Scolari (2016, p.7) pontua que o consumidor é capaz de desenvolver competências interpretativas cada vez mais sofisticadas para compreender os novos formatos narrativos, como os produtos transmídia.

Dessa forma, Ferrés e Piscitelli (2015, p.5) afirmam que a competência midiática combina “o potencial oferecido pela cultura participativa com o desenvolvimento da capacidade crítica” e propõem seis dimensões para nortear o seu entendimento: linguagem, tecnologia, processos de interação, processos de produção e difusão, ideologia e valores e estética. Todas as dimensões possuem indicadores para o âmbito da expressão, referente à produção de mensagens, e para o âmbito da análise, referente à recepção e interação com as mensagens.

O desenvolvimento de habilidades ligadas à competência midiática pode ocorrer de inúmeras formas, desde a alfabetização midiática orientada por professores à produção ativa de conteúdos pela comunidade de fãs. De acordo com Sigiliano e Borges (2019), há correlações entre práticas da cultura de fãs e a competência midiática, considerando, nesse caso, especificamente o *Twittertainment* de fãs das telenovelas da Rede Globo. O consumo de determinadas produções

¹ Livingstone (2004) utiliza o termo “media literacy”, frequentemente traduzido como literacia midiática. Embora Ferrés e Piscitelli (2015) empreguem termo distinto – “competência midiática” – ambos tratam da alfabetização, ou letramento, midiático.

também pode ser capaz de estimular tal desenvolvimento, como é o caso de narrativas complexas. Por demandarem maior esforço cognitivo para o entendimento das tramas (JOHNSON, 2012), essas narrativas solicitam do espectador habilidades de interpretação e decodificação que podem ser aprimoradas quanto maior for o contato com diferentes modelos de *storytelling*.

Mittell (2012), focando na produção televisiva estadunidense, cita *Lost* (2004-2010), *The X-Files* (1993-2008) e *Veronica Mars* (2004-2019) como exemplos de narrativas complexas. Mungioli e Pelegrini (2013), que também abordam a complexidade narrativa nas ficções seriadas dos Estados Unidos, associam características desse modo narrativo à série brasileira *Força Tarefa* (2009-2011), enquanto Coutinho e Xavier (2018) fazem tal relação considerando a série *Game of Thrones* (2011-2019). Nesse contexto, Coutinho e Xavier (2018, p.1) destacam que esse cenário é “bastante centrado (ainda) na produção estadunidense de televisão [...]”.

No entanto, Loriguillo-López (2018, p.27, tradução nossa) argumenta que algumas obras chave da animação japonesa “[...] desde a década de 1980 apresentam marcas inequívocas de complexidade narrativa”². Trabalhando conceitos como autoconsciência, cognoscibilidade e comunicabilidade, o autor (2018, p.33, tradução nossa) defende a hipótese de que: “o animê complexo emprega recursos narrativos próprios dos filmes quebra-cabeça e da televisão complexa [...] como parte de suas estratégias de significação comercial em um mercado hipersaturado”³.

Dessa forma, embora grande parte das pesquisas que tratam da ficção seriada tenha como foco principalmente produções estadunidenses, incluindo os trabalhos que discutem a complexidade narrativa, “o caso do Japão oferece um exemplo pioneiro de indústria da comunicação, situada fora do âmbito ocidental, que teve um considerável sucesso em conquistar audiências em escala global” (ALBUQUERQUE E CORTEZ, 2013, p.57). Dentre tais audiências está a brasileira, que se configura como um grande mercado consumidor da cultura pop japonesa. De acordo com pesquisa da empresa Parrot Analytics (2018), especializada em consumo e audiência na esfera do entretenimento, o Brasil foi o quinto país, à exceção do Japão, com a maior demanda por animês entre abril e junho de 2018. Além dos animês, a indústria de mangás também possui grande força no país, sendo Panini, JBC e

² “La principal novedad que plantea esta tesis está relacionada con el singular enfoque desde el que pretendemos abordar el anime: el análisis narratológico de algunas de sus obras clave que, desde la década de 1980, presentan rasgos inequívocos de complejidad narrativa” (Loriguillo-López, 2018, p.27)

³ “El anime complejo emplea recursos narrativos propios de las películas puzle y de la televisión compleja, principales exponentes de la complejidad audiovisual contemporánea internacional, como parte de sus estrategias de significación comercial en su hipersaturado mercado” (Loriguillo-López, 2018, p.33)

NewPOP três das principais editoras do formato, as quais, juntas, contabilizam mais de 300 títulos publicados e em processo de publicação⁴.

Um exemplo recente do sucesso de mangás no Brasil é o lançamento de *O Regresso de Jaspion* (2020), publicado pela JBC, que retoma a história do personagem a partir de onde a série de TV parou. Ainda em pré-venda, o mangá chegou a ser o livro mais vendido do site Amazon Brasil e, três dias após a disponibilização para compra antecipada, ainda ostentava a segunda posição entre os mais vendidos, logo à frente de *O Conto da Aia* (1985), que deu origem à aclamada série *The Handmaid's Tale* (2017-atual). O caso de *O Regresso de Jaspion* é especialmente relevante não apenas pelo sucesso de vendas, mas também porque é uma produção inteiramente brasileira. Com roteiro de Fábio Yabu e arte de Michel Borges, a empreitada é resultado de uma parceria entre a Editora JBC, a Toei Company e a Sato Co. O lançamento sucede a reexibição da série *O fantástico Jaspion* (1985-1986) no canal Bandeirantes, feita entre março e agosto de 2020. A emissora não apostou apenas em *Jaspion*, mas em diversas séries *tokusatsu*, como *Jiraya: O Incrível Ninja* (1988-1989) e *Kamen Rider Black* (1987-1988). Fica evidente, portanto, o sucesso da cultura pop japonesa em meio ao público brasileiro.

Sendo assim, tendo em vista a presença da cultura pop japonesa no Brasil e a consolidação de modos de *storytelling* como a complexidade narrativa, cujas características não se limitam às produções estadunidenses, este artigo analisa o animê *Serial Experiments Lain* (1998) sob as considerações de Mittell (2012) e Johnson (2012) acerca de narrativas complexas. Em um segundo momento, relaciona as marcas de complexidade narrativa do animê à potencialidade de desenvolvimento, no âmbito da análise, das dimensões linguagem e estética da competência midiática propostas por Ferrés e Piscitelli (2015). Tais dimensões foram selecionadas por se associarem, em algum grau, à forma ou estrutura narrativa. É válido pontuar que tanto a abordagem sobre complexidade narrativa quanto a bibliografia referente à literacia midiática foram baseadas em pesquisas realizadas pelo Observatório da Qualidade no Audiovisual⁵.

2. Cultura Pop Japonesa

Segundo Soares (2014, p.2), “atribuímos cultura pop ao conjunto de práticas, experiências e produtos norteados pela lógica midiática, que tem como gênese o entretenimento”, sendo tais ligados à indústria cultural. Soares (2014) destaca, no entanto, que a dimensão mercadológica da cultura pop

⁴ O número de publicações foi calculado de acordo com os títulos disponíveis nos sites das editoras, que incluem não somente publicações atuais, mas também algumas que já foram finalizadas.

⁵ Disponível em: www.observatoriodoaudiovisual.com.br. Acesso em 18 set. 2020.

não a invalida como objeto de pesquisa, capaz de apresentar noções como inovação e criatividade. Para Sato (2007), a emergência da cultura pop está ligada à situação geopolítica do mundo pós-guerra. A autora (2007, p.14) destaca que, após a 2ª Guerra Mundial, durante a qual propagandas ideológicas eram explícitas, “frases de ordem e slogans foram trocadas por algo mais sutil”, sendo o *American way of life* massivamente veiculado ao longo da Guerra Fria “sob a forma de entretenimento descompromissado”.

Com a ocupação do território japonês pelos EUA mediante a derrota do Eixo, período que durou de 1945 a 1952, o Japão entrou em contato com uma infinidade de produtos da indústria cultural estadunidense e acabou por desenvolver sua própria expressão de cultura pop (SATO, 2007). Nesse contexto, apesar de fortemente influenciada pela mídia americana, a cultura pop japonesa não foi simplesmente colonizada e dominada pelos produtos estrangeiros; ao invés disso, o Japão localizou as influências externas e se apropriou dessas produções (IWABUCHI, 2004). Como aponta Iwabuchi (2016, p.28, tradução nossa), “as culturas populares do leste asiático têm, há muito, habilmente hibridizado elementos locais enquanto absorvem influências culturais americanas”⁶. Nesse sentido, Iwabuchi (2001, 2016) discorre não apenas sobre as negociações culturais entre os EUA e o leste asiático, mas enfatiza também as trocas culturais entre países da própria região, citando, mais especificamente, os fluxos culturais entre Japão, Coreia do Sul, Taiwan e Hong Kong. Para Iwabuchi (2001, p.200, tradução nossa), “essas formas culturais populares do leste asiático não são nem ‘asiáticas’ em qualquer definição essencialista, nem cópias de segunda-mão dos ‘originais americanos’”⁷. Dessa forma, o autor sustenta que a juventude do leste e sudeste asiático gosta de consumir produtos “que são inescapavelmente globais e (leste) asiáticos ao mesmo tempo” (IWABUCHI, 2001, p.200, tradução nossa)⁸.

As complexas relações entre as dimensões global e local no âmbito cultural e geopolítico fizeram emergir o neologismo “glocal”. Discutindo a exportação e a importação de formatos televisivos e a situação da TV no Japão, Iwabuchi (2004, p.34, tradução nossa) afirma que o que se promove é uma “globalização local que faz a audiência se sentir ‘glocal’, isto é, uma sensação de participação numa sociedade global através do reconhecimento recíproco e prazeroso das

⁶ “East Asian popular cultures have long dexterously hybridized local elements while absorbing American cultural influences” (IWABUCHI, 2016, p.28).

⁷ “Those popular cultural forms made in East Asia are neither ‘Asian’ in any essentialist meaning nor second-rate copies of ‘American originals’” (IWABUCHI, 2001, p.200)

⁸ “It is in this sense that I suggest that affluent youth in East and Southeast Asia are keen to consume things, which are inescapably global and (East) Asian at the same time” (IWABUCHI, 2001, p.200).

especificidades locais [...]”⁹. Nesse contexto, Iwabuchi (2002, 2004) argumenta que, visando a audiência internacional, os produtos pop exportados pelo Japão são, em sua maioria, “culturalmente inodoros”¹⁰, ou seja, escondem traços raciais e étnicos, como pode-se ver nos videogames, mangás e animês. Essa ausência de traços japoneses é referida pelo autor (2004) como *mukokuseki*, cujo significado literal estaria relacionado à falta de nacionalidade.

Napier (2001) também aborda o termo *mukokuseki*, relacionando-o às problemáticas envolvendo a identidade nacional japonesa, discutida por artistas como Ueno Toshiya, Oshii Mamoru e Ito Kazunori. Para a autora (2001), ao invés de reforçarem a identidade cultural japonesa, os animês, no mínimo, problematizam a noção de identidade nacional. Assim como Iwabuchi (2002, 2004), Napier (2001) discute, em meio a tais questões, a falta de características japonesas no visual de personagens de animês e mangás. Nesse sentido, Iwabuchi (2004) afirma que, apesar de a audiência estar consciente da origem japonesa das *commodities* da cultura pop, há poucos elementos que as associam ao corpo japonês. Além disso, o autor também pontua que, enquanto outros gêneros fílmicos são exportados majoritariamente em japonês, até então apenas 1% dos filmes animados eram exportados no idioma original, se concentrando em traduções voltadas ao mercado internacional (IWABUCHI, 2004, apud STRONACH, 1989, p.144).

No entanto, alguns elementos podem sugerir uma audiência aberta a características culturais mais evidentes. O consumo de doramas (dramas de TV japoneses), embora ainda não seja tão popular quanto o consumo de animês e mangás no Brasil, evidencia a presença de um público disposto a apreciar as produções *live action*, que carregam, em certa medida, marcas culturais mais visíveis do que as animações e videogames. Araújo (2020) discute, justamente, o potencial, em relação ao *soft power*, de outras expressões da cultura pop japonesa, mais especificamente dos *reality shows*, que, mediante o apoio de plataformas de *streaming* como a Netflix, foram popularizados fora do território nipônico. Entretanto, os serviços de *streaming* e as emissoras de TV nem sempre conseguem suprir o desejo da audiência por produções asiáticas. Nesse contexto, práticas da cultura de fãs, como o *fansubbing*, são essenciais para a disponibilização desses conteúdos no Brasil, já que, muitas vezes, faltam meios oficiais de distribuição. Albuquerque e Cortez (2013, p.62) explicam que a prática *fansubber*, no contexto brasileiro, surgiu na década de 90 “do intuito dos fãs em promover e divulgar animês e demais textos de mídia asiática nesse período fortemente marcado pela descontinuidade da

⁹ “What is being promoted is not simply ‘global localization’ that aims to adopt the common to the difference but also ‘local globalization’ that makes audiences feel ‘glocal’, that is, a sense of participation in a global society through the reciprocated enjoyable recognition of local (in most cases, synonymous to ‘national’) specificities articulated through the shared formats” (IWABUCHI, 2004, p.34).

¹⁰ “Culturally odourless” (IWABUCHI, 2002, 2004)

oferta dessas produções na mídia local [...]”. No caso dos dramas de TV, existem sites brasileiros especializados em distribuir esse tipo de conteúdo gratuitamente, como o DramaSekai¹¹, com colaboração de *fansubbers*.

Ainda em relação aos doramas, Campos, Teodoro e Gobbi (2015, p.174) destacam que “no Japão e na Coreia do Sul, por exemplo, os doramas são de grande importância para a divulgação de diversos elementos culturais desses países fora de seu território nacional”, como a culinária. Nesse contexto, é importante citar também a *Hallyu*, ou Onda Coreana. De acordo com Jin (2012), a *Hallyu* se refere ao aumento da popularidade da cultura e entretenimento sul-coreanos na Ásia a partir da década de 90 e, mais recentemente, em outras partes do mundo, o que abrange, por exemplo, a exportação de k-dramas (dramas de TV coreanos) e do k-pop, incentivada por políticas culturais do governo sul-coreano. Hoje, os k-dramas parecem superar os doramas no mercado brasileiro. Na Netflix, enquanto os animês possuem categorias próprias no catálogo, apenas os dramas coreanos são inseridos em uma *tag* específica, o que coloca os doramas em uma posição secundária dentre os títulos da empresa no Brasil. Além dos k-dramas, o k-pop também possui grande expressividade no cenário brasileiro e mundial. Recentemente, o grupo sul-coreano BTS alcançou o primeiro lugar no ranking Billboard Hot 100 com a música *Dynamite*¹². O fato de a canção ser inteiramente em inglês pode ter contribuído para o sucesso da faixa, mas não diminui o feito da banda, que conseguiu se estabelecer internacionalmente em um meio dominado por artistas anglo-saxões.

Mas, no caso dos animês, mesmo com a barreira linguística, o idioma original se mostra o preferido de uma parcela dos fãs. Fukunaga (2006) realizou pesquisa, nos Estados Unidos, acerca do aprendizado de japonês a partir de animês, e um dos entrevistados afirmou que os fãs mais engajados assistem às animações sempre legendadas, e não dubladas. Embora não seja possível afirmar que essa preferência é predominante dentre o *fandom*, ela demonstra o desejo de parte da audiência pelo contato não somente com produtos da cultura pop japonesa, mas também com o idioma japonês. Dessa forma, a busca por produções com marcas culturais cada vez mais evidentes – sejam *reality shows*, doramas ou outras expressões do pop – pode indicar uma audiência aberta, em alguma medida, ao “odor cultural” (IWABUCHI, 2002, 2004) que o Japão procura apagar.

Sendo assim, em meio ao notório sucesso da cultura pop do país no mercado internacional, o governo japonês começou a investir em políticas e estratégias para promover o *soft power*. Como afirma Araujo (2020, p.103), o Japão, em 2005, “oficializou a estratégia do *Cool Japan* como forma

¹¹ Disponível em: <https://dramasekai.com/>

¹² A própria Billboard fez uma entrevista exclusiva com o grupo, falando sobre a chegada de *Dynamite* ao topo do ranking. Disponível em: <https://bitly.com/F6mqX>. Acesso em 18 set. 2020

de promoção de sua imagem e do seu *soft power* ao redor do mundo”. Ainda que esses produtos captem a maior parte dos investimentos, as políticas do *Cool Japan* não se restringem aos animês e mangás, abarcando, também, áreas como tecnologia, turismo, tradições e outras expressões da cultura pop, como a música e a moda (ARAUJO, 2020).

Nye (2004, p.5, tradução nossa) argumenta que o *soft power* representa a “habilidade de moldar as preferências dos outros”¹³, em contraposição ao *hard power*, que se baseia na força militar e econômica. Como sustenta Dalot-Bul (2009, p.248, tradução nossa), a capacidade do *soft power* é associada a “[...] recursos intangíveis, como cultura e ideologia, ao invés de ações militares e incentivos econômicos”¹⁴. Nesse contexto, a autora (2009) explica que, em 2002, o governo japonês passou a investir na propriedade intelectual, como animês, mangás e videogames, para tentar reverter o declínio da competitividade da indústria japonesa. No entanto, Dalot-Bul (2009) enfatiza que foi apenas em 2005 que o governo implantou estratégias mais coerentes e sistematizadas para a promoção do Japão como uma potência na criação de conteúdo cultural. Entretanto, apesar dos investimentos e da participação de diversas instâncias políticas na tentativa de promover o *soft power*, Dalot-Bul (2009), Iwabuchi (2015, 2019) e Akaha (2005) apontam inúmeros obstáculos que comprometem o êxito do país, dentre eles o passado imperialista japonês no leste asiático e a falta de reconhecimento desses problemas históricos pelo Japão.

Ainda que a cultura pop japonesa tenha recebido atenção política por parte do governo, como um segmento ligado à indústria cultural ela está atrelada majoritariamente à dimensão mercadológica e segue a lógica econômica. Nesse contexto, Loriguillo-López (2018) afirma, como já pontuado, que a indústria de animês emprega, em certas produções, recursos narrativos dos filmes quebra-cabeça e da televisão complexa como forma de se destacar em um mercado hipersaturado, o que, segundo o autor, se torna uma vantagem realmente competitiva no ramo do entretenimento digital no qual se encontram os animês. Apesar de a indústria audiovisual *mainstream* ser tradicionalmente conservadora quanto à experimentação estética, a cultura comercial contemporânea é “agora condicionada [...] pelo consumo autônomo crescente em um mercado cultural onde nichos de mercado, *narrowcasting* e *crossmedia* recompensam tais inovações com retorno financeiro” (LORIGUILLO-LÓPEZ, 2018, p.526-527, tradução nossa)¹⁵.

¹³ “Soft power rests on the ability to shape the preferences of others” (NYE, 2004, p.5).

¹⁴ “In a great shift from the more traditional power structures, ‘soft’ power derives mostly from intangible resources such as culture and ideology rather than from military action or economic incentives” (DALIOT-BUL, 2009, p.248).

¹⁵ “Ambas tendencias encuentran acomodo en la evolución de la cultura comercial, ahora condicionada por la democratización de ventanas de exhibición y por el consumo crecientemente autónomo en un mercado de la cultura en el que los nichos de mercado, el narrowcasting y el cross-media avalan dichas innovaciones con retornos económicos” (LORIGUILLO-LÓPEZ, 2018, p.526-527).

Dessa forma, Loriguillo-López (2018) aponta três fases que possibilitaram a emergência do animê complexo: o amadurecimento temático e narrativo dos animês, entre 1974 e 1983, com séries como *Yamato* (1974-1981) e *Gundam* (1979-1980); a popularização do formato OVA (original video animation), que permitiu novas formas de consumo com os as fitas VHS; e a consolidação de nichos de mercado no *narrowcasting* televisivo, de 1998 aos dias atuais. O autor (2018, p.527, tradução nossa) destaca que, em um mercado competitivo como o da animação japonesa, “o grau de aceitação desses títulos faz do animê complexo uma forma de arte paradigmática para a experimentação narrativa”¹⁶. Assim como Napier (2001), que enfatiza que os complexos *storylines* dos animês desafiam a previsibilidade da Disney – e de grande parte das produções de Hollywood – e surpreendem aqueles que consideram as animações infantis e inocentes, Loriguillo-López defende que:

O objetivo dessa análise é provar que a ideia da simplicidade narrativa frequentemente atribuída ao animê é errônea, e os textos analisados (incluindo filmes e séries televisivas) representam marcos no estabelecimento de uma forma diferente de narração na indústria contemporânea de animação japonesa, que, longe de ser uma fórmula, é um reflexo da animadora experimentação narrativa nas produções comerciais internacionais. (LORIGUILLO-LÓPEZ, 2018, p.6, tradução nossa)¹⁷

Na indústria de animês, portanto, é possível encontrar produções que trazem experimentações narrativas e subvertem a estrutura clássica, apresentando modelos de *storytelling* que se diferenciam do mercado *mainstream*. Nesse contexto, pode-se identificar, em certos animês, características associadas à complexidade narrativa, que coloca em evidência o próprio modo de construção da trama.

3. Complexidade Narrativa

Os modelos episódicos e seriados característicos da televisão americana convivem, agora, com uma outra prática de *storytelling*: a complexidade narrativa (MITTELL, 2012). De acordo com Mittell (2012, p.35), dentre outros fatores, as possibilidades de interação na nova dinâmica comunicacional permitiram que “os fãs adotassem uma inteligência coletiva na busca por

¹⁶ “El grado de aceptación de estos títulos hace del anime complejo una forma de arte paradigmática de la experimentación narrativa en el seno de un mercado hipersaturado como el del audiovisual japonés” (LORIGUILLO-LÓPEZ, 2018, p.527)

¹⁷ “The objective of this analysis is to prove that the idea of narrative simplicity normally attributed to *anime* is erroneous, and that the texts analysed (feature films and television series) represent milestones in the establishment of a different type of narration in the contemporary Japanese animation industry, which, far from being formulaic, is a reflection of the exciting emergence of narrative experimentation in international commercial productions” (LORIGUILLO-LÓPEZ, 2018, p.6).

informações, interpretações e discussões de narrativas complexas que convidam à participação e ao engajamento”, o que contribuiu para o sucesso de produções com esse modelo de *storytelling*. Johnson (2012) argumenta que narrativas complexas demandam um maior esforço cognitivo do espectador, cuja análise é solicitada para atribuir sentido às mensagens e completar partes cruciais do enredo.

Nesse contexto, Mittell (2012) aponta que a complexidade narrativa não é uniforme e não segue convenções claramente estabelecidas, como os formatos seriados e episódicos. Contudo, o autor discorre sobre alguns pontos e características observáveis em programas da TV americana que marcam essa forma de contar histórias. A fruição entre o formato episódico e seriado é um dos pontos abordados por Mittell (2012, p.36), que destaca a “redefinição de formas episódicas sob a influência da narração em série – não é necessariamente uma fusão completa dos formatos episódicos e seriados, mas um equilíbrio volátil”. As tramas e arcos narrativos são, portanto, expandidos sem que, contudo, haja uma completa ruptura de enredos que se resolvem em um único episódio. Além disso, a estética operacional do programa é colocada em evidência através dos efeitos especiais narrativos, que ampliam os “limites da complexidade oferecendo variações barrocas de temas e normas” (MITTELL, 2012, p.43). Pode-se citar clímax, reviravoltas, mudanças de perspectiva ou mistura de gêneros como exemplos de efeitos especiais narrativos. Os recursos de *storytelling* são, também, frequentemente empregados em narrativas complexas, abarcando analepses, alterações cronológicas, sequências oníricas ou fantasiosas, dentre outros (MITTELL, 2012). Ao utilizar mecanismos de *storytelling* distintos da convenção narrativa clássica sem sinalizações ou indicações explícitas, os programas complexos, de acordo com Mittell (2012, p.47), podem gerar “momentos de desorientação, implicando que os espectadores tenham que se engajar mais ativamente na compreensão da história”.

Johnson (2012) se refere a tais sinalizações como setas chamativas, dispostas de modo a situar o espectador didaticamente na narrativa. As setas chamativas podem estar presentes tanto em diálogos, representados por conversas expositivas que servem mais à compreensão do espectador do que ao desenvolvimento da trama, quanto em recursos técnico-expressivos, como trilhas sonoras indicando a presença de um vilão. Para Johnson (2012), enquanto a presença de múltiplas tramas imbricadas cresceu ao longo dos anos, pôde-se observar um declínio das setas chamativas, forçando o espectador a desempenhar um processo ativo de desmembramento da narrativa. Além de apresentar múltiplos *plots* e reduzir as setas chamativas, as narrativas complexas trazem camadas de intertextualidade – informações externas que o espectador deve conhecer para melhor apreciar os programas (JOHNSON, 2012). Enquanto, na maioria das vezes, não é necessário entender todas as

referências externas para aproveitar a narrativa, a experiência do espectador é enriquecida quanto maior for a sua compreensão a respeito das camadas intertextuais.

Nesse contexto, Johnson (2012) afirma que parte do prazer em assistir narrativas complexas vem do esforço cognitivo empreendido pelo espectador para completar os sentidos das mensagens. Da mesma forma, Mittell (2012, p.45), ao abordar essas características de *storytelling*, pontua que o espectador não somente aproveita a história, mas também as técnicas de narração, acompanhando as ficções “tanto pela história que está sendo contada quanto pela forma com que esse contar rompe com as regras da produção televisiva” – nesse ponto, as narrativas complexas se assemelham, em certo grau, ao cinema de arte ou experimental. Dessa forma, chama-se a atenção para a construção narrativa e desloca-se constantemente o olhar do espectador para o modo operacional das tramas.

Embora Mittell (2012) e Johnson (2012) tratem da complexidade narrativa no contexto da produção ficcional televisiva estadunidense, características desse modo de *storytelling* não são exclusivas dessas produções e podem ser encontradas em outros produtos audiovisuais, como apontado por Loriguillo-López (2018) no caso dos animês, e por Mungioli e Pelegrini (2013) no caso da série brasileira *Força Tarefa*. Por isso, o animê *Serial Experiments Lain* foi analisado sob certos pontos elucidados por Mittell (2015) e Johnson (2012), de modo a se verificar como tais características são trabalhadas e de que modo se apresentam na narrativa em questão. A partir dessa análise, foi possível pensar em conexões entre *Lain*, a narrativa complexa e o incentivo ao desenvolvimento da competência midiática.

4. Serial Experiments Lain

Serial Experiments Lain (1998) é um animê cyberpunk escrito por Chiaki J. Konaka e dirigido por Ryūtarō Nakamura. Exibida originalmente pelo canal TV Tokyo entre julho e setembro de 1998, a produção foi finalizada em 13 episódios e deu origem, ainda, a um jogo para PlayStation e a um mangá escrito e ilustrado por Yoshitoshi ABe, responsável também pelo design original dos personagens. No Brasil, a transmissão ocorreu nos extintos canais Locomotion e Animax.

A história tem início a partir do suicídio de uma estudante chamada Chisa Yomoda. Dias após a morte da garota, várias colegas da menina recebem um e-mail assinado pela própria Chisa, que diz não estar morta, mas apenas ter abandonado seu corpo. Lain Iwakura é uma das garotas que recebem a mensagem e, a partir desse contato, começa a pesquisar e a conhecer a Wired, uma rede virtual de comunicação na qual Chisa supostamente está. O contato de Lain com a Wired se torna cada vez mais intenso, rompendo totalmente as barreiras entre o real e o virtual.

A realidade é, inclusive, um dos pontos de reflexão do animê. Com a dissolução das barreiras entre a Wired e o mundo dito real, coloca-se em evidência questões como o que, na verdade, seria a realidade. De acordo com Napier (2002), tanto em *Lain* quanto em *Neon Genesis Evangelion* (1995-1996) – animê *mecha* também com influências cyberpunk – a realidade é problematizada e se transforma em parte de um discurso apocalíptico, motivado pelos avanços tecnológicos. A memória é outro elemento de debate: “se você não é lembrado, você nunca existiu”, chega à conclusão Arisu, uma das amigas de Lain, no episódio *Camada 13: Ego*. O “ego”, nesse caso, remete à teoria de Freud sobre id, ego e superego, fazendo alusão ao conflito de Lain com o seu outro “eu” que habita a Wired. Dessa forma, Napier (2002, p.102, tradução nossa) argumenta que *Lain* e *Evangelion* apresentam uma questão persistente: “o que acontece com a identidade humana no mundo virtual?”¹⁸. A identidade é, justamente, questionada ao longo de todo o animê, discussão personificada na figura – ou nas figuras – de Lain.

Cavallaro (2000, p.15, tradução nossa) enfatiza que as noções de realidade e identidade, para o cyberpunk, “se tornam instáveis devido à redução ao status de mercadorias, isto é, produtos cambiáveis e descartáveis destinados à rápida e planejada obsolescência”¹⁹. A autora ainda cita, nesse contexto, a crença do cientista Hans Moravec de que a consciência humana poderá, eventualmente, ser transferida a um software, o que é precisamente retratado em *Serial Experiments Lain*. Kellner (1995, p.298), abordando as proximidades entre o teórico pós-moderno Baudrillard e as concepções do cyberpunk, afirma que ambos exploram as fronteiras entre filosofia, teoria social, literatura e cultura midiática, analisando tendências do futuro que já se manifestam no presente. Nesse sentido, *Serial Experiments Lain*, além de trazer à tona questões filosóficas sobre identidade e realidade, também aborda, em uma época na qual a internet ainda engatinhava, as consequências e os desdobramentos de um fluxo contínuo de informações, cujo compartilhamento constante torna o virtual uma extensão quase indistinguível do real.

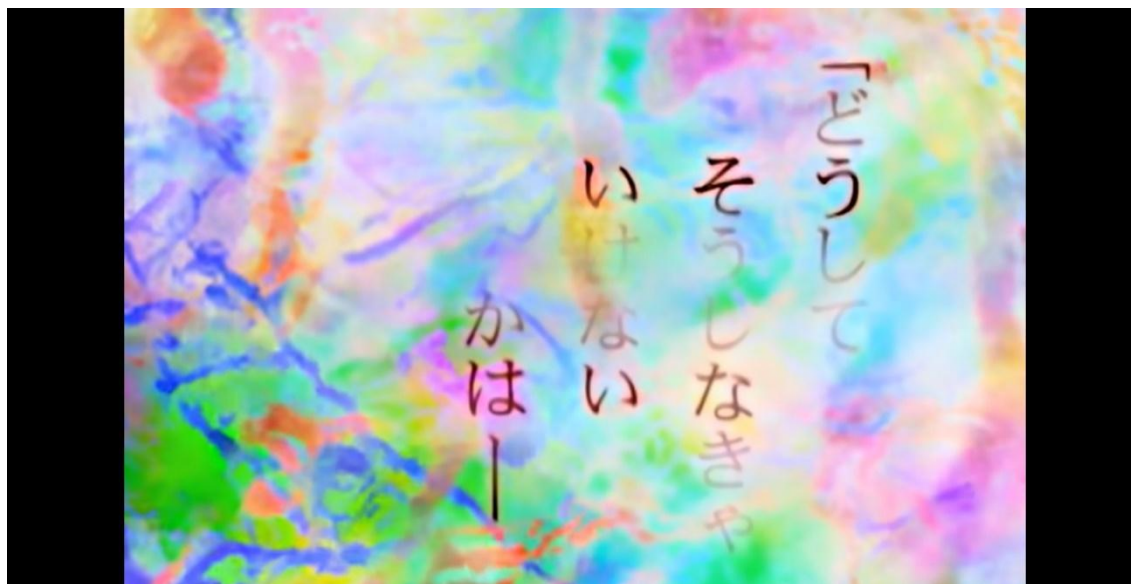
A densidade temática do animê é trabalhada através de uma narrativa que se aproxima do cinema experimental, negando a estrutura linear de causalidade em que a narrativa clássica hollywoodiana se baseia (BORDWELL, 2005). Nesse contexto, Bordwell (2005, p.285-286) afirma que a narrativa clássica é apenas “moderadamente autoconsciente”, ou seja, tende a esconder as “marcas de enunciação”, permitindo que “os personagens em sua interação assumam o controle da transmissão de informações”. *Serial Experiments Lain*, em oposição a tais convenções clássicas,

¹⁸ “What happens to human identity in the virtual world?” (NAPIER, 2002, p.102)

¹⁹ “Reality and Identity are rendered unstable by their reduction to the status of commodities, namely interchangeable and disposable products doomed to a fate of planned and rapid obsolescence” (CAVALLARO, 2000, p.15).

chama a atenção, a todo momento, para a construção narrativa, reconhecendo a enunciação ao, por exemplo, inserir diálogos em grafismos na tela ou utilizar, com frequência, a assincronia sonora e trilha não diegética. Mittell (2012) pontuou, justamente, aproximações entre recursos utilizados na ficção televisiva complexa e características do cinema de arte.

Figura 1: Diálogos são apresentados em forma de grafismos



Fonte: Captura de tela/TV Tokyo

As referências aos elementos externos à narrativa, enfatizada por Johnson (2012) como um ponto recorrente nas narrativas complexas, pôde, por sua vez, ser observada ao longo de todo o animê. Os dispositivos Navi, marca fictícia de eletrônicos utilizada por Lain, se assemelham muito aos aparelhos Apple da época, como o Macintosh ou o iMac G3. A estética e jogabilidade de *games* do estilo *dungeon* também é reproduzida em certos momentos, quando os personagens jogam na Wired. Relações com outras produções também podem ser identificadas, sendo propositais ou não, como no sétimo episódio – *Camada 07: Sociedade* – no qual há planos muito semelhantes aos planos da famosa cruzada de pernas de Sharon Stone em *Instinto Selvagem* (1992). Há ainda sutilezas que espectadores mais atentos podem reconhecer, como o apelido dado à Eiri Masami, reconhecido como uma divindade na Wired. Ele é referenciado como “Deus”, palavra proveniente do latim que manteve significado e grafia na língua portuguesa. Para falantes do português, a nomenclatura pode parecer redundante, mas em outros idiomas, como o inglês ou japonês, a referência não se mostra tão óbvia.

Uma das mais marcantes referências, entretanto, pode ser identificada no nome dado ao clube noturno frequentado pelos personagens: Cyberia. O lugar faz alusão ao livro *Cyberia: Life in*

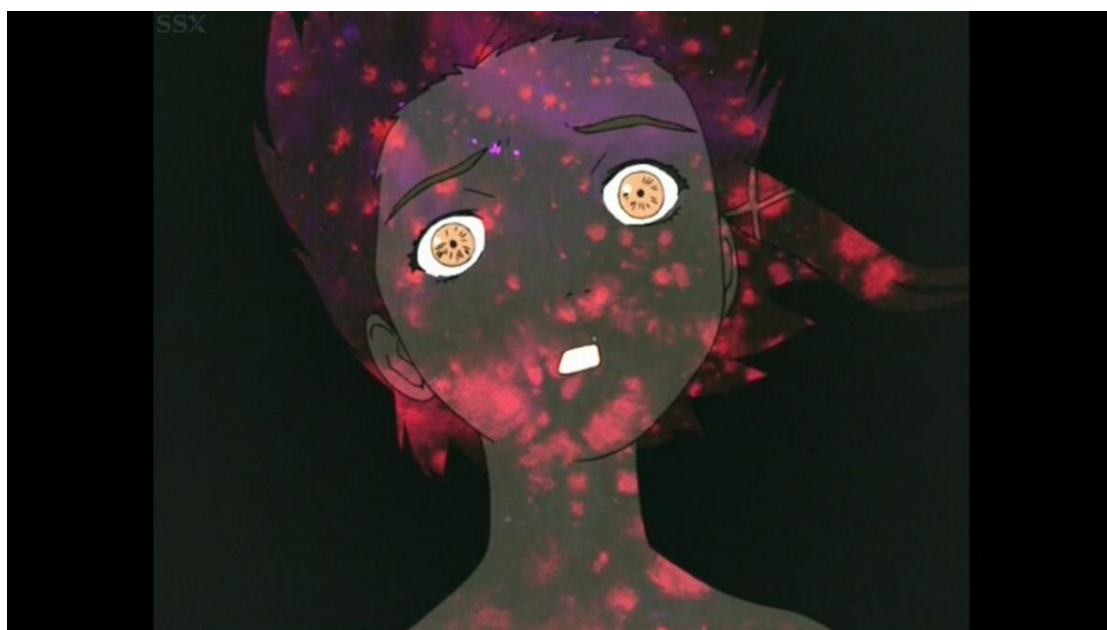
the Trenches of Hyperspace (1994). Ao longo da obra, o autor, Douglas Rushkoff, aborda a cultura do ciberespaço e as implicações desse, à época novo, ambiente virtual. Atualmente professor de teoria da mídia e economia digital na City University of New York, Rushkoff é citado diretamente no que talvez seja o episódio de *Lain* com mais elementos intertextuais: *Camada 09: Protocolo*. Nesse episódio são apresentados inúmeros elementos e personalidades reais, explicados brevemente e relacionados diretamente ao contexto do animê. São citados, por exemplo, o Caso Roswell, referente à ufologia, e Vannevar Bush, engenheiro ligado ao Projeto Manhattan e idealizador do dispositivo Memex, uma espécie de precursor do hipertexto. O personagem fictício Eiri Masami, ex-cientista da também fictícia Tachibana Labs, é apresentado ao espectador em meio às referências a teorias, acontecimentos e personalidades reais, de modo a conferir certo grau de verossimilhança aos desdobramentos tecnológicos da narrativa. Contudo, o ponto de maior destaque no episódio está relacionado ao modo de apresentação de tais referências. Por serem abordados elementos reais, são mostradas imagens de arquivo, dentre fotos e filmagens *live action*, enquanto um narrador em voz *over* explica o contexto em que estão inseridas, em montagem e narrativa similares ao documentário. Esse recurso pode ser associado aos efeitos especiais narrativos, ligados, de acordo com Mittell (2012), à mistura de gêneros ou à presença de um narrador incomum, além de clímax e reviravoltas que obrigam o público a reconsiderar o que viu até então.

Nesse contexto, como visto no episódio em questão, se encaixam a inserção de um narrador excepcional e a transição temporária tanto da animação para o *live action* quanto da ficção para uma espécie de documentário expositivo, em uma quebra da diegese. Além disso, há revelações durante o desenvolvimento da narrativa que levam o espectador a reconsiderar diversas situações já ocorridas. Como exemplo, tem-se a estranheza inicial à família de Lain, que parece não reagir propriamente às ações da garota. Mais tarde, entende-se que a falta de profundidade da relação familiar se deve à planicidade dos personagens, que estão apenas atuando em um papel designado, desafiando a noção de realidade trabalhada pelo animê.

O que se pode observar com maior destaque, no entanto, são elementos associados aos recursos de *storytelling* abordados por Mittell (2012). Além da apresentação de alguns *flashbacks* funcionais, sequências surreais permeiam com abundância todos os episódios. Com o esmaecimento das fronteiras entre a Wired e a dita realidade, não há mais distinção clara do que é real e do que é virtual, culminando na completa disrupção de tempo e espaço, mesmo nos momentos iniciais do animê. Tais sequências não são acompanhadas pelas setas chamativas referenciadas por Johnson (2012), o que vai ao encontro do que é observado na complexidade narrativa. Poucas vezes são identificados elementos dispostos de modo a facilitar a compreensão do público. Segundo Mittell

(2012, p.46), “esses programas são construídos sem medo de causar uma confusão temporária no espectador” e é precisamente esse o caso de *Serial Experiments Lain*. Além de não seguir a estrutura clássica de causa e efeito e apresentar eventos aparentemente desconexos em um contexto de surrealismo, muito da trama é deixado a cargo da interpretação do espectador, que deve, em comparação às narrativas clássicas, exercer um esforço considerável para formular um entendimento conciso.

Figura 2: Sequências surreais podem ser vistas ao longo de toda a narrativa, com ausência de setas chamativas



Fonte: Captura de tela/TV Tokyo

5. Lain e o Estímulo à Competência Midiática

Ferrés e Piscitelli (2015, p.1) propõem dimensões e indicadores para “nortear a educação midiática” e desenvolvê-la no âmbito da cultura participativa, “combinando o espírito crítico e estético com a capacidade de expressão e o desenvolvimento da autonomia pessoal com o compromisso social e cultural”. Para o presente artigo, foram selecionadas duas dessas dimensões, ligadas, de algum modo, à estrutura narrativa: linguagem e estética. Como o objetivo é propor conexões entre a narrativa complexa de *Lain* e o estímulo ao desenvolvimento da competência midiática por parte do espectador, as dimensões foram examinadas no âmbito da análise (referente à recepção e interação com as mensagens). Entende-se que certas características dos produtos audiovisuais possuem a potencialidade de fomentar o aperfeiçoamento de habilidades relacionadas à literacia midiática, como será pontuado a seguir. Contudo, a recepção das mensagens depende de

inúmeros fatores, incluindo a bagagem cultural do espectador e a própria habilidade de leitura da mídia. Por isso, propõe-se o termo “potencialidade” para indicar a capacidade de fomento ao desenvolvimento de práticas ligadas à competência midiática, o que não significa, portanto, que esse fomento efetivamente acontecerá.

Na dimensão da linguagem, Ferrés e Piscitelli (2015, p.9) propõem, no âmbito da análise, indicadores relacionados à capacidade de “interpretar e avaliar os diversos códigos de representação” e de entender mensagens “a partir da perspectiva do significado e do sentido, das estruturas narrativas e das convenções de gênero e de formato”. Os autores também pontuam a habilidade de estabelecer relações intertextuais e de compreender informações provenientes de diferentes plataformas e modos de expressão. *Serial Experiments Lain*, ao oferecer uma narrativa permeada por intertextualidades e apresentada sob uma estrutura experimental, é capaz de estimular o público a buscar referências externas e a desenvolver a compreensão de códigos e formatos que se diferem da popular narrativa clássica. Dessa forma, o espectador pode se familiarizar com diferentes formas de expressão e estruturas de linguagem, enriquecendo seu repertório.

A utilização de sequências surreais, somada à ausência de setas chamativas frequentes, também pressupõe um esforço cognitivo maior para o estabelecimento de relações entre os acontecimentos narrativos. Como pontua Mittell (2012, p. 47) “a falta de indicações e sinalizações explícitas sobre a forma de contar gera momentos de desorientação”, o que requer um engajamento ativo do público para a articulação e compreensão da trama. Sendo assim, o espectador necessita “adquirir competências para decodificar histórias e mundos diegéticos”, o que requer, portanto, que o público busque sistematizar a lógica narrativa desse tipo de *storytelling* (MITTELL, 2012, p.48). Os produtos com tais características de complexidade narrativa – como *Lain* – estimulam, dessa forma, a busca pela compreensão de códigos diversos, para que o espectador seja capaz de avaliar mensagens veiculadas através de modos narrativos distintos.

Nesse contexto, ainda na dimensão da linguagem, é válido ressaltar que, em meados de 2019, Yasuyuki Ueda, produtor do animê, publicou documento que caracteriza *Serial Experiments Lain* como uma obra *open source*²⁰. O projeto, válido até 2028, quando a produção completa 30 anos desde a primeira exibição, estimula a criação de conteúdo derivado da obra original, desde que respeitadas as diretrizes estabelecidas. A iniciativa abre caminho para a proliferação de conteúdo feito por fãs, o que estimula o desenvolvimento da dimensão da linguagem também no âmbito da expressão

²⁰ Disponível em: www.nbcuni.co.jp/rondorobe/anime/lain/ttl/ .

(referente à criação de mensagens), especialmente no que diz respeito à “capacidade de modificar produtos existentes, dando a eles um novo significado e valor” (FERRÉS; PISCITELLI, 2015, p.9).

Na dimensão da estética, Ferrés e Piscitelli (2015, p.14) citam, no âmbito da análise, a capacidade de “extrair prazer dos aspectos formais”, de “relacionar as produções midiáticas com outras manifestações artísticas, detectando influências mútuas” e de “identificar as categorias estéticas básicas como a inovação formal e temática”. Mittell (2012), ao abordar a complexidade narrativa, além de fazer ligações entre os recursos desse tipo de ficção e características do cinema de arte, destaca a atenção dada aos aspectos formais, que são colocados a todo momento em evidência. Desse modo, a diegese é quebrada perante o deslocamento do olhar do espectador aos elementos de construção do *storytelling*, sendo o modo complexo com que a trama foi elaborada um dos motivos pelos quais o público sente prazer ao assistir esse tipo de produção, segundo Johnson (2012).

Nesse contexto, o animê *Serial Experiments Lain* é arquitetado com base em influências cyberpunk e experimentais, negando as causalidades e temas da estrutura clássica e evidenciando um modo diferente de construção temática e narrativa. Através do animê, o espectador pode, portanto, ser levado a apreciar a elaboração da arquitetura formal, a estruturação do modo narrativo e a abordagem de temas inusuais, além de entrar em contato com influências advindas de outras produções artísticas. A dimensão estética pode, então, ser estimulada através da apresentação de diferentes possibilidades plásticas e estruturais ao longo de *Serial Experiments Lain*.

6. Considerações Finais

Utilizando os estudos de Mittell (2012) e Johnson (2012) como parâmetros de análise, foi possível identificar marcas de complexidade narrativa no animê *Serial Experiments Lain*. Apesar de a maioria dos estudos sobre narrativas complexas se concentrar na ficção estadunidense, as características associadas a esse modo de *storytelling* não são exclusivas dessas produções e, como aponta Loriguillo-López (2018), podem ser encontradas em obras como os animês. Naturalmente, os animês possuem especificidades que devem ser consideradas, tendo em conta os contextos particulares de produção, distribuição e recepção da cultura pop japonesa. No entanto, a presença dessas marcas evidencia, como destacam Napier (2001) e Loriguillo-López (2018), que os animês são capazes de apresentar narrativas detalhadas e intrincadas, em oposição à noção de que animações são, necessariamente, simples e triviais. A própria classificação de animês e mangás por demografia – que guia principalmente a publicação de revistas no Japão – mostra que esses produtos não são unicamente voltados ao segmento infantil e visam atingir diversos públicos, incluindo os adultos, o que abre espaço para a abordagem de temas maduros e a construção de narrativas complexas. Como

constatado em *Lain*, os animês – estruturados, muitas vezes, a partir de narrativa e estética marcadas pela experimentação – podem abordar questões relevantes e pertinentes, que fomentam reflexões importantes.

Serial Experiments Lain apresenta uma narrativa que se aproxima do cinema experimental ao negar as relações de causa e consequência clássicas e utiliza, com abundância, recursos de *storytelling* relativos à inserção de sequências surreais sem a incorporação frequente de setas chamativas. Efeitos especiais narrativos e intertextualidades também se mostraram evidentes ao longo da construção da trama, recursos associados a narrativas complexas. A partir da análise desses traços de complexidade, foi possível relacioná-los ao estímulo ao desenvolvimento de dimensões da competência midiática.

Em relação à dimensão da linguagem, por utilizar códigos, estruturas e modos de expressão distintos da maior parte das narrativas clássicas, *Serial Experiments Lain* possui a potencialidade de enriquecer o repertório do espectador, que, mediante o contato com o animê ou produções similares, pode começar a desenvolver a capacidade de leitura de outros formatos narrativos. A utilização da intertextualidade e o desdobramento da obra original em outras produções, como *games* e mangá, também podem estimular o público a entrar em contato com outras plataformas e contextos comunicacionais, o que permite que a linguagem seja trabalhada em diversas conjunturas. Já em relação à dimensão estética, o desvio do olhar do espectador para a construção narrativa – o que é observado, de modo geral, em narrativas complexas – pode sugerir uma apreciação dos aspectos formais. Da mesma forma, as referências observadas em relação às outras manifestações artísticas também são capazes de ampliar o repertório do público, que pode, por exemplo, associar características do animê a outras produções cyberpunk e enriquecer o entendimento a respeito do movimento.

Foi observada, portanto, a potencialidade de *Serial Experiments Lain* em contribuir para o desenvolvimento de aspectos da competência midiática por parte do espectador. Esse é, contudo, um recorte de análise, e a sugestão de que o animê tem a possibilidade de estimular o desenvolvimento da literacia midiática não significa que o estímulo efetivamente aconteça, já que, nesse contexto, é necessário considerar a recepção do público. A interpretação de mensagens ocorre de forma particular e depende de uma série de fatores que ultrapassam a análise do conteúdo transmitido. Entretanto, a identificação de tais potencialidades pode apresentar caminhos para trabalhos referentes às formas como este estímulo pode realmente se efetivar.

Referências

AKAHA, Tsuneo. “Soft Power” in Japan’s Security Policy: Implications for Alliance with the United States. **Pacific Focus**, v.20, n.1, 2005, p.59-91.

ALBUQUERQUE, Afonso; CORTEZ, Krystal. Ficção Seriada, Cultura Nacional e Des-Ocidentalização: o caso dos animês. **Contemporânea | Revista de comunicação e cultura**, v.11, n.01, jan-abril, 2013, p.56-71. Disponível em: <https://cutt.ly/UfGG2Ze>. Acesso em: 14 set. 2020.

ARAUJO, Mayara. Além do animê: reality tv e o soft power japonês. **Fronteiras - Estudos Midiáticos**, [S.L.], v. 22, n. 2, 2020, p. 103-113. Disponível em: <https://bityli.com/70O5k>. Acesso em: 17 set. 2020.

BORDWELL, David. O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos. In: RAMOS, Fernão Pessoa. **Teoria Contemporânea do Cinema**, Volume II. São Paulo: Senac, 2005.

CAMPOS, Thalita; TEODORO, Mariana; GOBBI, Maria. Doramas: Cenários da cultura asiática. **Iniciação Científica CESUMAR**, jul./dez. 2015, v. 17, n. 2, p. 173-181. Disponível em: <https://cutt.ly/zfGHqV2>. Acesso em 18 set. 2020.

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

COUTINHO, Lúcia Loner; XAVIER, Kellen do Carmo. Uma análise da complexidade narrativa em Game of Thrones. **Anais de Resumos Expandidos do Seminário Internacional de Pesquisas em Mídia e Processos Sociais**, [S.L.], v. 1, n. 2, set. 2019. Disponível em: <https://cutt.ly/HfGHytD>. Acesso em: 14 set. 2020.

DALIOT-BUL, Michal. Japan Brand Strategy: the taming of 'cool japan' and the challenges of cultural planning in a postmodern age. **Social Science Japan Journal**, [S.L.], v. 12, n. 2, 2009, p. 247-266

FERRÉS, Joan.; PISCITELLI, Alejandro. Competência midiática: proposta articulada de dimensões e indicadores. **Lumina**. Juiz de Fora, v.9, n.1, 2015, p.1-16. Disponível em: <https://cutt.ly/xfGHhpj>. Acesso em 23 abr. 2020.

FUKUNAGA, Natsuki. “Those Anime Students”: Foreign Language Literacy Development through Japanese Popular Culture. **Journal of Adolescent & Adult Literacy**, v. 50, n. 3, 2006, p. 206-222.

IWABUCHI, Koichi. Uses of Japanese Popular Culture: Trans/nationalism and Postcolonial Desire for ‘Asia’. **Emergences: Journal for the Study of Media & Composite Cultures**, [S.L.], v.11, n.2, 2001, p.199-222.

_____. **Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism**, Durham: Duke University Press, 2002.

_____. Feeling glocal: Japan in the global television format business. In: MORAN, Albert; KEANE, Michael. **Television across Asia: Television industries, programme formats and globalization**. London: Routledge, 2004, p.21-35.

_____. Pop-culture diplomacy in Japan: soft power, nation branding and the question of 'international cultural exchange'. **International Journal Of Cultural Policy**, [S.L.], v. 21, n. 4, 2015, p. 419-432.

_____. East Asian Popular Culture and Inter-Asian Referencing In: IWABUCHI, Koichi; TSAI, Eva; BERRY, Chris. **Routledge Handbook of East Asian Popular Culture**, London: Routledge, 2016, p.24-33.

_____. Cool Japan, Creative Industries and Diversity. **ERIA Discussion Paper Series**, n.287, 2019, p.1-16.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

JOHNSON, Steve. **Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes**. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

JIN, Dal Yong. **Hallyu 2.0: the new Korean Wave in the creative industry**. Ann Arbor. MI: MPublishing, University of Michigan Library, 2012.

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

LIVINGSTONE, Sonia. **What is media literacy?** The London School of Economics and Politics Science, Londres, v. 32, n. 3, p. 18-20, 2004. Disponível em: <https://goo.gl/ikqvgO>. Acesso em: 23 abr. 2020.

LORIGUILLO-LÓPEZ, Antonio. **La Narración Compleja en el Anime Postclásico: la ambigüedad narrativa en la animación comercial japonesa**. 2018. 577 f. Tese (Doutorado) - Curso de Ciències de La Comunicació, Universitat Jaume I, Castelló de La Plana, 2018.

MANOVICH, Lev. **Software Takes Command**. Versão novembro 2008 [online]. Disponível em: <https://cutt.ly/efGHFdw>. Acesso em 23 abr. 2020.

MITTELL, Jason. Complexidade Narrativa na Televisão Americana Contemporânea. **Revista MATRIZES**, São Paulo, v.5, n.2, 2012, p.29-52. Disponível em: <https://cutt.ly/dfGHHOU>. Acesso em: 23 abr. 2020.

MUNGIOLI, Maria Cristina Palma. PELEGRINI, Christian. Narrativas Complexas na Ficção Televisiva. **Revista Contracampo**, v. 26, n. 1, 2013, p.21-37. Disponível em: <https://cutt.ly/AfGHLok>. Acesso em 14.set. 2020.

NAPIER, Susan. **Anime from Akira to Princess Mononoke**. New York: Palgrave, 2001.

_____. When the Machines Stop: Fantasy, Reality, and Terminal Identity in 'Neon Genesis Evangelion' and 'Serial Experiments Lain'. **Science Fiction Studies**, v.29, n.3, 2002, p.418-435.

NYE, Joseph. **Soft Power: The Means to Success in World Politics**. New York: Public Affairs, 2004.

PARROT ANALYTICS. **The global content marketplace**: audience demand for anime. 2018. Disponível em: <https://cutt.ly/tfGHXp8>. Acesso em: 14 set. 2020.

SATO, Cristiane. **Japop**: O Poder da Cultura Pop Japonesa. São Paulo: NSP-Hakkosha, 2007.

SCOLARI, Carlos. Transmedia Literacy: Informal Learning Strategies and Media Skills in the New Ecology of Communication. **Revista Telos** - Cuadernos de Comunicación e Innovación, 2016, p.1-9. Disponível em: <https://goo.gl/1KtnZD>. Acesso em: 23 abr. 2020.

SERIAL EXPERIMENTS LAIN. Direção de Ryūtarō Nakamura. Produção de Yasuyuki Ueda. Roteiro: Chiaki J. Konaka. Tóquio: Triangle Staff, 1998.

SIGILIANO, Daiana.; BORGES, Gabriela. Competência midiática e cultura de fãs: análise do Twitertainment na social TV brasileira. **RuMoRes**, v. 13, n. 26, p. 254-273. Disponível em: <https://cutt.ly/dfGHVu8>. Acesso em: 14 set. 2020.

SOARES, Thiago. Abordagens Teóricas para Estudos Sobre Cultura Pop. In: **Logos**: Comunicação e Universidade, v.2, n. 24, 2014. Disponível em: <https://bit.ly/2I3uufb>. Acesso em 14 set. 2020.

Informações sobre o Artigo

Resultado de projeto de pesquisa, de dissertação, tese: Este artigo deriva de projeto de pesquisa sobre animês e literacia midiática, em desenvolvimento no PPGCOM-UFJF pela mestrandia Júlia Garcia, sob a orientação de Gabriela Borges.

Fontes de financiamento: Bolsa de mestrado Capes 88887.481741/2020-00.

Apresentação anterior: não se aplica.

Agradecimentos/Contribuições adicionais: não se aplica.

Júlia Garcia

Graduada em Jornalismo pela Universidade Federal de Juiz de Fora (2019) e mestrandia no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFJF. Integrante do grupo de pesquisa Comunicação, Arte e Literacia Midiática, no qual participa de projetos relativos à qualidade no audiovisual, literacia midiática e cultura pop asiática, com interesse especial nas produções japonesas.

E-mail: julia.ggaa@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7780-8150>

Gabriela Borges

Graduada em Publicidade e Propaganda pela Universidade Federal de Minas Gerais (1993), mestre (1997) e doutora em Comunicação e Semiótica (2004) pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. É professora associada na Universidade Federal de Juiz de Fora, onde leciona no Programa

de Pós-Graduação em Comunicação, do qual foi coordenadora (2016-2019) e é editora da Revista Lumina. Coordenadora da equipe brasileira da Rede Interinstitucional Euroamericana de Investigação sobre Competência Mediática para a Cidadania (ALFAMED).

E-mail: gabriela.borges@ufjf.edu.br

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-0612-9732>