

# A industrialização e o crescimento das metrópoles em *Tetsuo* (1989), de Shinya Tsukamoto

Thais Melo Silva<sup>1</sup>

 0000-0002-0491-7292

*Como citar:*

In: ENCONTRO DE HISTÓRIA DA ARTE, 16, 2022. **Atas do XVI Encontro de História da Arte**. Campinas: IFCH/UNICAMP, n. 16, 2022.

DOI: 10.20396/eha.16.2022.5007

## Resumo

Este projeto busca estudar o filme *Tetsuo* (1989), do diretor japonês Shinya Tsukamoto, à luz da industrialização japonesa dos anos 80 e o crescimento de Tóquio. Buscamos compreender qual a relação do conteúdo da obra com seu contexto de produção e as demais realizações cinematográficas do período, relacionando-o com demais filmes de horror e ficção científica, que lidam com a temática do body horror e com o universo cyberpunk, a fim de compreender como tais transformações ilustram e sedimentam o imaginário social japonês e a filmografia de Tsukamoto.

**Palavras-chave:** Cinema. Ficção Científica. Cyberpunk. Japão. Industrialização.

---

<sup>1</sup> Graduanda em Ciências Sociais com ênfase em História da Arte pela Universidade Estadual de Campinas.

Na presente comunicação, planejada para o evento Encontro de História da Arte da Unicamp, decidi por focar minha análise no aspecto central da minha pesquisa propriamente dito, isto é, a questão das cidades para o cinema de Tsukamoto e de que forma as narrativas a respeito de cenários distópicos, de evolução da tecnologia e de criação do pós-humano manifestam os anseios da população e as inquietações sociais do período. Inicialmente, as referências principais utilizadas na pesquisa são os autores Tom Mes<sup>2</sup>, Steven Brown<sup>3</sup>, Georg Simmel<sup>4</sup>, Richard Sennett<sup>5</sup> e Lotte Eisner<sup>6</sup>.

Para dar início à exposição, serão mobilizados os autores que foram ponto de partida para responder a questão da relação entre a industrialização e o crescimento das metrópoles com a obra. Um dos primeiros a escrever sobre o tema da subjetividade dos habitantes dos centros urbanos foi Georg Simmel. Pioneiro no campo de estudo que foi chamado Sociologia Urbana, em seu curto ensaio de 1903 chamado "*The Metropolis and the Life of Spirit*" Simmel irá escrever sobre a vida mental que surge diante da vivência nas grandes cidades.

O sociólogo argumenta que a base psicológica para esse tipo de individualidade é a intensificação dos estímulos nervosos por conta da rápida sucessão de acontecimentos e imagens, de impressões inesperadas que se impõe sobre o indivíduo e são produzidas o tempo todo na metrópole, criando um forte contraste com a vida no campo ou em cidades pequenas. A vida urbana também seria regida principalmente por um domínio da intelectualidade e do racional sobre o emocional, profundamente ligado à economia do dinheiro. Ambos possuem semelhanças no que diz respeito a forma de tratamento a pessoas e coisas. Para a economia, só o que importa é aquilo que as individualidades têm em comum, o valor de troca.

De maneira similar, habitantes da cidade tratam as pessoas com quem são forçados a interagir no cotidiano de maneira calculista, baseado nas relações comerciais, de troca. Isso se dá de tal forma porque nas metrópoles a produção é feita para o mercado, fazendo com que os consumidores não negociem pessoalmente com os produtores, a economia não é intermediada pelas relações pessoais.

O ponto principal de Simmel é:

---

<sup>2</sup> MES, Tom. *Iron Man: The Cinema of Shinya Tsukamoto*. 1ª edição. Reino Unido: FAB Press, 2005.

<sup>3</sup> BROWN, Steven. *Tokyo Cyberpunk: Posthumanism in Japanese Visual Culture*. 1ª edição. Estados Unidos: PALGRAVE MACMILLAN, 2010.

<sup>4</sup> BOY, J. D. 'The metropolis and the life of spirit' by Georg Simmel: A new translation. *Journal of Classical Sociology*, 21(2), 188–202. 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1468795X20980638>. Acesso em 6 jun. 2023.

<sup>5</sup> SENNETT, Richard. *Flesh and stone: the body and the city in Western civilization*. 1ª edição. Estados Unidos: W. W. Norton & Company, Inc., 1994.

<sup>6</sup> EISNER, Lotte. H. *A tela demoníaca. As influências de Max Reinhardt e do Expressionismo*. 2ª edição. Tradução: Lúcia Nagib. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

Até os aparentemente mais superficiais aspectos da existência humana correspondem (se respaldam) fortemente às profundezas da alma, e todas as aparências externas banais estão conectadas, como que por um vetor de força, às decisões finais em relação ao significado e estilo de vida (tradução própria).<sup>7</sup>

Um fenômeno psicológico único das cidades é a “atitude *blasé*”, a partir das fortes reações nervosas e frequentes que, com o tempo, os nervos não respondem mais aos estímulos. Como resultado está a inabilidade em reagir com intensidade a estímulos novos, encontrada em moradores das cidades grandes. A sobrevivência na metrópole demanda um comportamento similar de seus habitantes entre si, tal atitude seria a indiferença, o que é de imaginar já que seria impossível reproduzir as relações tidas entre moradores de cidades pequenas considerando-se o contato diário com incontáveis pessoas. Devido a isso, o autor irá argumentar que uma das formas elementares de socialização nas metrópoles é a antipatia.

Porém, a vida nas cidades também carrega uma certa liberdade ao indivíduo. Quanto menor um grupo, por exemplo, numa cidade pequena, “mais vigilante é esse grupo em relação às atividades, a conduta e convicções de cada membro, e mais provável que um desvio qualitativo ou quantitativo romperia com o molde”<sup>8</sup>. É um indivíduo livre em contraste com o preconceito das cidades pequenas. A indiferença mútua sentida nas grandes cidades permite essa maior autonomia. Porém, o sentimento de solidão e abandono que ronda os moradores dessas cidades é o preço dessa liberdade.

A liberdade das cidades não significaria em termos negativos apenas uma fuga dos preconceitos. “Sua característica mais marcante seria permitir a singularidade de cada personalidade poder encontrar expressão”, [...] “Isso só se torna claro para nós e para os outros quando a expressão dessas inclinações naturais se diferem dos outros”<sup>9</sup>, quando nós não podemos ser confundidos por nenhum outro.

No desenvolvimento da cultura moderna, esta poderia ser caracterizada pela preponderância daquilo que se chamaria de espírito objetivo sobre o espírito subjetivo. Na linguagem, nas leis, na produção de tecnologias e artes, nas ciências e até mesmo na esfera doméstica, o desenvolvimento de todas essas áreas não vem acompanhado de um desenvolvimento espiritual. A cultura em relação às coisas, a campos do conhecimento, a instituições, cresceu muito mais em relação ao indivíduo, ao intelecto, à ternura e ao idealismo.

---

<sup>7</sup> BOY, John. *Op. Cit.*, p.94.

<sup>8</sup> *Ibidem*. p.197.

<sup>9</sup> *Ibidem*. p.198.

<sup>10</sup> *Ibidem*.

Outro principal autor que utilizo é Richard Sennett que, em seu trabalho chamado “Carne e Pedra”, tem o corpo como objeto principal. Porém, este é mobilizado para entender as relações do indivíduo com o espaço urbano. A principal questão explorada pelo autor é algo que surge em conjunto com a modernidade: “a privação sensorial a que aparentemente estamos condenados pelos projetos arquitetônicos dos mais modernos edifícios; a passividade, a monotonia e o cerceamento tátil que aflige o ambiente urbano”<sup>11</sup>. Ele irá constatar que esse problema possui causas maiores, profundas origens históricas e, mais importante, pretende responder o que pode trazer o corpo de volta a vida sensorial, tornando as pessoas da modernidade mais fisicamente responsivas, algo que defende em minha pesquisa que o cineasta Tsukamoto irá fazer de maneira análoga.

Shinya Tsukamoto nasceu em 1960 em Shibuya, bairro da metrópole de Tóquio, que na época ainda sofria as mazelas dos recentes bombardeamentos pelos Estados Unidos em 1945. Devido às Olimpíadas sediadas pelo Japão em 1964, foi promovida uma implementação urbana no Japão. Em sua infância, o diretor pôde notar o fim dos espaços vazios nos centros urbanos, onde as crianças costumavam brincar, paulatinamente preenchidos por construções e edifícios. Desde a infância fora apaixonado pelos *kaijū eiga* como *Camera* (1965, de Noriaki Yuasa), *Gojira* (1954) e *Mothra* (1961), ambos do diretor japonês Ishirō Honda, precursor dos filmes do gênero. De certa forma, a visão dos *kaijū* destruindo metrópoles urbanas se conectou com os sentimentos do jovem diretor acerca do ambiente urbano hipercapitalista e da opressão sentida diante da questão.

Em sua obra esse tema se faz presente, a partir da metáfora da transformação, numa denúncia dos efeitos adversos da vida nas cidades modernas sobre os seres humanos. O elemento central se torna “a cidade e sua desumanizada esterilidade que entorpece os sentidos de seus habitantes”<sup>12</sup> [Figura 2]. A sequência da perseguição no metrô é bastante demonstrativa, “o diretor proeminentemente foca no ambiente de concreto e metal como um complemento do medo e confusão do assalariado.”<sup>13</sup> Segundo fala do próprio Tsukamoto:

Conforme a cidade cresce, parece que as pessoas re-evoluem, perdem contato com seus corpos, tornam-se quase desincorporados, vivendo apenas através de suas mentes. Estou interessado em como nós aprendemos a sobreviver na cidade. Às vezes acho bonito pensar a destruição. É estranho. Parte de mim ama uma cidade como Tóquio, mas parte de mim iria bastante alegremente destruí-la.<sup>14</sup>

<sup>11</sup> SENNETT, Richard. *Op. Cit.*, p. 15.

<sup>12</sup> MES, Tom. *Op. cit.*, p.64.

<sup>13</sup> *Ibidem*, p.65.

<sup>14</sup> BROWN, Steven. *Op. cit.*, p.55.

Se faz necessário primeiramente apresentar uma rápida demonstração da obra principal trabalhada em minha pesquisa, *Tetsuo* (1989), através da exibição do trailer para pensar a forma como Tsukamoto mobiliza essas questões.

*Tetsuo*: O Homem de Ferro é um filme de 1989 do diretor e produtor independente Shinya Tsukamoto, produzido e realizado no Japão. Possui duração de 67 minutos, pertencente aos gêneros de ficção científica e do horror. O filme se inicia com o fetichista de metal/*Yatsu* (Shinya Tsukamoto) abrindo uma fenda em sua perna e cravando em seu interior um pedaço de metal. Perturbado diante da dor e da visão de vermes rastejando sobre sua ferida, enlouquece e caminha em disparada nas ruas, sendo acidentalmente atropelado pelo “assalariado” (Tomorrowo Taguchi) e sua namorada (Fujiwara Kei). Ambos, ao invés de prestarem ajuda, deixam o corpo no meio da floresta, fazem sexo com a consciência de que o homem semimorto os observava e partem. A partir deste acontecimento, o fetichista inicia sua contenda por vingança, amaldiçoando o homem assalariado num semelhante processo de metamorfose.

A mutação inicia-se quando o assalariado repara que pequenos fragmentos metálicos irrompem da superfície de sua pele. Trazendo destaque para quando a namorada se assusta diante da visão da metamorfose num homem de ferro e o esfaqueia, cena que é gravada em tom de knifeplay e sexo sadomasoquista, e que culmina em sua morte, empalada pela furadeira que cresce a partir da virilha do salaryman. A transformação do homem de ferro se acentua, e com ela, aspectos de monstruosidade se intensificam. Isso culmina na transformação de ambos (fetichista e assalariado) em um ser híbrido de metal. No encerramento do filme, eles se mesclam num corpo gigante, uma amálgama de carne e metal. Este seria o *Tetsuo*, que tem apenas um objetivo em mente: criar o “New World”, um novo mundo no qual haveria a destruição do ser humano e a recombinação deste com a tecnologia, criando desta forma o pós-humano.

Realizado com uma câmera de 16mm, o filme é uma obra experimental de baixíssimo orçamento, levando 18 meses para que suas filmagens fossem concluídas. Tsukamoto possuía há tempos uma ideia de gravar *Tetsuo*. Algumas das cenas-chave do filme aparecem em uma de suas obras anteriores: *The Phantom of Regular Size* (1986), Filme realizado com o mesmo elenco da obra em questão, que constituía seu grupo de teatro da época da faculdade, o “Kaiju Theater Group”.

A fotografia em preto e branco doa o tom da estética industrial do filme. Do começo ao fim, somos apresentados a imagens da cidade, do cenário urbano, de máquinas, pedaços de metal, pele e vapor, que variam entre diversos tons de cinza, cuja estética traz à mente a atmosfera vaporosa e inebriante de *Eraserhead* (1977), de David Lynch. A fotografia e a granulação fílmica contribuem para a

construção de uma frieza metálica que se faz presente tanto nos figurinos e efeitos de maquiagem, na sonorização, bem como na cenografia, na atmosfera urbana, e na realidade industrial que ele apresenta.

Igualmente, a trilha sonora contribui para criar essa atmosfera, assinada pelo compositor de música industrial Chu Ishikawa, que igualmente trabalhara em filmes de Takashi Miike. Tanto na trilha do filme, quanto no desenho de som, é utilizado um padrão metálico de percussão. Ishikawa tem como referências musicais bandas de “noise music” germânicas Einstürzende Neubauten e DAF, o punk britânico e grupos de new wave e pós-punk como Joy Division. Como desejava Tsukamoto, a música alude à própria natureza metálica do filme.

Há certa violência na mise en scène de Tetsuo, elemento que se reforça em diversos aspectos do filme: na trilha, com os ruídos metálicos perturbadores – como a sequência inicial do fetichista deslizando uma barra metálica entre os dentes [Figura 01]; na montagem acelerada que desumaniza os movimentos dos personagens; nas tomadas rápidas e de curta duração, com seu aspecto lacerante incidido na montagem; na transformação visceral da carne em objeto mecânico e nas sequências eróticas – como o estupro do assalariado e a transformação fálica de sua namorada.

Com relação às inspirações para Tetsuo, suas críticas à urbanização podem ser postas ao lado daquelas de *Matango* (1963) de Honda. No filme, um navio contendo um grupo de nove pessoas naufraga numa ilha deserta do território japonês. Os personagens logo percebem que o único alimento disponível na ilha é uma espécie de cogumelo viciante que, ao ser consumido, transforma o infectado num monstro cogumelo-humanóide. Ele possui uma leitura crítica à crescente industrialização de Tóquio, evidenciada principalmente pelo diálogo dos personagens no navio a respeito de escapar dos problemas da cidade grande, e na cena final, quando o último sobrevivente se arrepende de não ter permanecido na ilha e ingerido os cogumelos já que, ao ter sido parcialmente infectado, é tratado e visto pelos habitantes da cidade como um outsider [Figuras 4 e 5]. Essa figura do *kaijin*, ou “monstro de tamanho regular” que pode ser mobilizada para descrever a criatura de *Matango* e o “homem de ferro” no início de sua mutação, também é representativa do próprio estado de espírito do diretor. Ele se veria como um monstro deixado de lado pela sociedade, incompreendido<sup>15</sup>. Além de tudo, a obra possui um caráter de pessimismo que se relaciona com o final de Tetsuo.

---

<sup>15</sup> Em um dos primeiros filmes que criou, ainda no início da adolescência, é filmado um *kaijū* destruindo uma cidade japonesa. Ao final do filme, após a destruição, há uma cena na qual um dos personagens diz ao monstro, “Nossas cidades se tornaram muito modernas. Por favor, venha para a América e destrua nossas cidades também”. E assim se encerra o filme.

Lucas e Reis, ao citarem o artigo “Visões perigosas: uma arque-genealogia do *cyberpunk*”<sup>16</sup>, de Adriana Amaral argumentam acerca da presença da cidade em *Blade Runner*:

Conforme explica Amaral, a cidade aparece aqui tanto como parque temático quanto como simulação, combinando símbolos da era espacial de alta tecnologia com a visão vitoriana do crescimento desordenado e não planejado. Ela aparece a maior parte do tempo como uma entidade negativa, espaço escuro e superpovoado, quebrado por formas de néon e estruturas corporativas.<sup>17</sup>

Um conceito importante no que concerne ao espaço urbano representado em *Blade Runner* é o de “cidade-máquina”. Basicamente “uma cidade na qual suas estruturas individuais teriam sido envelopadas num tipo de máquina urbana, com pessoas vivendo dentro dela”<sup>18</sup>. O mesmo já havia sido apresentado anteriormente nos trabalhos de H. R. Giger e em *Metropolis* de Fritz Lang. O termo teria surgido dentre os futuristas italianos<sup>19</sup> e outros artistas, arquitetos e críticos dos anos 1910.

Outro trabalho que estabelece relações entre as duas obras é o artigo de Alfredo Suppia intitulado “A Metrópole Replicante: Designing Metropolis e *Blade Runner*”, primeiro capítulo de um posterior estudo mais aprofundado do autor. Um dos aspectos centrais para a compreensão da concepção estética e narrativa do filme é sua arquitetura:

Em *Blade Runner* observamos um diagnóstico pós-moderno de metrópole, erigido sobre os espólios da modernidade. Nesse cenário, o arcaico e o moderno estão amalgamados numa sociedade pós-industrial extremamente tecnicista, sobre a qual paira irremediavelmente o estigma da ruína ou da deterioração.<sup>20</sup> [Figuras 6 e 7]

Essa cidade imaginária seria constantemente açoitada por uma espécie de chuva ácida, ruas congestionadas e a onipresença dos mesmos arranjos céus góticos criados para o *Metropolis* de Fritz Lang, este um filme-chave para a concepção visual de *Blade Runner*.<sup>21</sup>

É de suma importância uma análise da figura do assalariado na obra [Figuras 8, 9 e 10]. Esta seria central para representar o modelo ideal de homem no período no Japão. Possui relação direta com a vivência de Tsukamoto, quando trabalhou numa empresa de publicidade, como este conta:

<sup>16</sup> AMARAL, A. Visões Perigosas: Para uma genealogia do cyberpunk. E-Compós, 6. 2006. Disponível em: <https://doi.org/10.30962/ec.81>. Acesso 6 jun. 2023.

<sup>17</sup>LUCAS, Ricardo; REIS, Lucas. O cyberpunk ocidental e oriental: as distâncias textuais entre *Blade Runner* e *Tetsuo*. Revista Memorare, Universidade do Sul de Santa Catarina, Santa Catarina, volume 7, número 3, p.11, setembro/dezembro, 2020.

<sup>18</sup> BROWN, Steven. *Op. cit.*, p.101.

<sup>19</sup> Em especial, Antonio Sant’Elia e Mario Chiattonne.

<sup>20</sup> SUPPIA, Alfredo. A Metrópole Replicante: Designing Metropolis e *Blade Runner*. Revista Design, Arte e Tecnologia, Universidade Anhembi Morumbi, PUC-Rio e Unesp-Bauru, São Paulo, volume 4, p.4, 2008.

<sup>21</sup> *Ibidem.*, p.11.

[...]

Eu quase nunca estava em casa, estava vivendo a vida real de um assalariado. Essa foi uma experiência importante para mim de muitas formas diferentes. Aprendi muito sobre como a sociedade funcionava, a pressão com a qual você tem de viver se você é funcionário de uma corporação trabalhando por longas horas. Foi uma grande inspiração para *Tetsuo*.

Steven Brown aponta que a associação mais marcante entre os dois filmes se estabelece na combinação evolução e tecnologia, acerca do incorporar novas tecnologias ao corpo de forma a mutá-lo em uma nova espécie<sup>22</sup>. Há uma união entre biológico e mecânico que não somente erotiza a tecnologia, mas também doa aspectos tecnológicos a um órgão sexual<sup>23</sup>. Durante a performance da namorada do assalariado, na qual ela o sodomiza com um longo apêndice fállico semelhante a um tentáculo (novamente tecendo relação com o Alien), existe um elemento homoerótico por conta da sugestão de que fora possuída pelo fetichista de metal, funcionando como uma substituta para este durante a cena. De acordo com a interpretação sugerida por Brown, a forma final do monstro seria uma sátira à “violência fállica” dos diversos kaijus que destruíram Tóquio nos filmes clássicos de ficção científica japoneses:

O falo ‘*Janus-faced*’ (de duas caras) demonstra tanto a multiplicidade de masculinidades no Japão e desconstrói a identificação essencializadora da masculinidade com dominância fállica e violência por meio de uma paródia mordazmente transgressiva do monstro estereotipado que visa trazer uma destruição apocalíptica para Tóquio.<sup>24</sup>

Há uma observação importante para se complementar à exposição acerca da espécie de kaiju na cena final. Durante o período de crescimento do Japão (até a bolha econômica dos anos 80), o homem assalariado, de colarinho branco, classe média, heterossexual e casado serviu como cidadão modelo para o estereótipo masculino dominante e símbolo do sistema capitalista industrial. Esse modelo, proveniente de uma ideologia predominante e sendo representado pelo assalariado, é desafiado pela figura do fetichista de metal. Este é representado como sendo de classe baixa, colarinho azul e homossexual. A interpretação oferecida por Brown é a de que *Tetsuo* seria o primeiro filme cyberpunk que toca na questão LGBT, cuja metamorfose final do assalariado poderia ser lida como uma metáfora para aceitar sua homossexualidade na sociedade heteronormativa japonesa. [Figura 3]

<sup>22</sup> BROWN, Steven. *Op cit.*, p.92.

<sup>23</sup> *Ibidem*. p.93.

<sup>24</sup> *Ibidem*. p.109.



Posteriormente em sua carreira, Tsukamoto amadurece a ideia apresentada em Tetsuo com outros dois filmes seus: *Tokyo Fist* (1995) e *Rokugatsu no Hebi* (Serpentes de Junho, 2002). Em *Tokyo Fist* seu tema principal da esterilidade urbana contra a fisicalidade é colocado de maneira mais evidente, no qual seus três personagens principais, os quais estão em estado de amortecimento no meio urbano e apatia perante a rotina, passam por uma redescoberta de seus próprios corpos e sentidos cada qual a sua maneira, encontrando a liberação a partir disso, um renascimento.

De certa forma, paralelamente à solução trazida por Sennett, essa é a resposta dada por Tsukamoto à questão central colocada em suas obras: “sem haver um confronto com a decadência, a dor ou a morte significa não se confrontar com a vida”<sup>25</sup>[...] “experienciar ou suportar a dor é um método de redescobrir seus sentidos e de ser lembrado do fato de que você está vivo.”<sup>26</sup> Constantemente em seus trabalhos a transformação existente representa o renascimento e a destruição traz uma vida nova e melhor.

*Rokugatsu no Hebi* se desdobra sobre o mesmo tema, porém com uma abordagem bastante diferente, mobilizando a fisicalidade para tratar sobre violência e erotismo, pois para Tsukamoto:

Violência e erotismo estão intimamente relacionados, ambos são originados a partir de nossos instintos animais. São tão básicos como a necessidade de comer. É por isto que eu quero que exerçam um papel importante em meus filmes, eu não quero apagar ('whitewash') esse aspecto instintivo.

Na obra, o autor traz o elemento da água como uma metáfora para aquilo que traz a mudança e o crescimento:

A água estimula o crescimento de ervas e plantas entre o concreto, que por sua vez atraem insetos, e trazem vida para esse mundo de concreto. Nascem vidas novas e você gostando ou não, isso te faz mais consciente de seu próprio corpo<sup>27</sup>.

Diferentemente de seus filmes anteriores, aqui o corpo humano não é encoberto ou obscurecido por transformações, não há mutação, apenas a revelação corpórea em toda a sua pureza e nudez.

---

<sup>25</sup> MES. *Op. cit.*, p.123.

<sup>26</sup> *Ibidem*.

<sup>27</sup> *Ibidem.*, p.70.



**Figura 1:**  
Shinya Tsukamoto, *Tetsuo*, 1989.  
Captura de tela realizada  
diretamente da obra.



**Figura 2:**  
Shinya Tsukamoto, *Tetsuo*, 1989.  
Captura de tela realizada  
diretamente da obra.



**Figura 3:**  
Shinya Tsukamoto, *Tetsuo*, 1989.  
Captura de tela realizada  
diretamente da obra.



**Figuras 4 e 5:**  
Ishiro Honda, *Matango*, 1963.  
Captura de tela realizada  
diretamente da obra.



**Figuras 6 e 7:**  
Ridley Scott, *Blade Runner*, 1982.  
Captura de tela realizada  
diretamente da obra.



**Figuras 8, 9 e 10:**  
Shinya Tsukamoto, *Tetsuo*, 1989.  
Captura de tela realizada  
diretamente da obra.



### Referências bibliográficas

BLADE RUNNER (Blade Runner - O Caçador de Andróides). Ridley Scott. Los Angeles: Warner Bros. Pictures, 1982.

BOY, John. 'The metropolis and the life of spirit' by Georg Simmel: A new translation. *Jornal of Classical Sociology*, Universidade de Leiden, vol. 21(2), 188-202, 2021.

BROWN, Steven. **Tokyo Cyberpunk**: Posthumanism in Japanese Visual Culture. 1ª edição. Estados Unidos: Palgrave Macmillan, 2010.

EISNER, Lotte. H. **A tela demoníaca**. As influências de Max Reinhardt e do Expressionismo. 2ª edição. Tradução: Lúcia Nagib. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

ERASERHEAD. David Lynch. Califórnia: American Film Institute, 1977.

GAMERA (Grande Monstro Gamera). Noriaki Yuasa. Japão: Daiei Film, 1965.

GOJIRA (Godzilla). Ishirō Honda. Japão: Toho Co., 1954.

LUCAS, Ricardo; REIS, Lucas. O cyberpunk ocidental e oriental: as distâncias textuais entre *Blade Runner* e *Tetsuo*. **Revista Memorare**, Universidade do Sul de Santa Catarina, Santa Catarina, volume 7, número 3, p. 160-177, setembro/dezembro, 2020.

MATANGO (Matango - A Ilha da Morte). Ishiro Honda. Tóquio: Toho Co., 1963.

MES, Tom. **Iron Man: the cinema of Shinya Tsukamoto**. 1ª edição. Reino Unido: FAB Press, 2005.

METRÓPOLIS. Fritz Lang. Berlim: Universum Film AG, 1927.

METZLER, Mark. **Capital as Will and Imagination: Schumpeter's Guide to the Postwar Japanese Miracle**. Ithaca: Cornell University Press, 2013.

METZLER, Mark. **Japan: the arc of industrialization**. Seattle: The New Cambridge History of Japan, 2022.

MOSURA (Mothra - a Deusa Selvagem). Ishirō Honda. Japão: Toho Co., 1961.

SENNETT, Richard. **Flesh and stone: the body and the city in Western civilization**. 1ª edição. Estados Unidos: W. W. Norton & Company, Inc., 1994.

SUPPIA, Alfredo. A Metrôpole Replicante: designing *Metropolis* e *Blade Runner*. **Revista Design, Arte e Tecnologia**, Universidade Anhembi Morumbi, PUC-Rio e Unesp-Bauru, São Paulo, volume 4, p.1-18, 2008.

TETSUO. Shinya Tsukamoto. Tóquio: Kaijyu Theater, 1989.

THE PHANTOM OF REGULAR SIZE. Shinya Tsukamoto. Tóquio: Kaijyu Theater, 1986.