

# Glocalização e steampunk nos animês e mangás: a passagem do local para o global no universo da fantasia e a tecnologia a vapor da estética steampunk



Sonia M. Bibe Luyten \*

\* SONIA M. BIBE LUYTEN - Doutora em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicações da Universidade de São Paulo, com tese sobre mangá. Foi professora do Departamento de Jornalismo e Comunicações da ECA/USP (1972-1984), e do primeiro curso universitário de Histórias em Quadrinhos no Brasil, com início em 1972 na Escola de Comunicações e Artes da USP. Foi professora convidada de Universidades no Japão, Holanda e França. Autora de vários livros sobre Histórias em quadrinhos e mangá bem como centenas de artigos publicados no Brasil e no exterior. Obteve vários prêmios por sua pesquisa em Histórias em Quadrinhos e Cultura Pop Japonesa. Foi criadora do primeiro núcleo de estudos sobre mangá no Brasil na década de 1970 na ECA/USP que mais tarde tornou-se a ABRADEMI. Foi presidente do Troféu HQMIX, que faz a premiação dos melhores artistas na área de Histórias em Quadrinhos e Humor Gráfico. Atualmente é Integrante do Grupo de Pesquisa Comunicação e Cultura Visual da Faculdade Cásper Líbero vinculado ao CNPq.

**Resumo:** O objetivo deste artigo é mostrar alguns elementos que dão enorme popularidade e sucesso de vendas do mangá e animê no Japão e no mundo. Existe uma preocupação de montar cenários com técnicas eficientes para retratar as cidades sejam elas urbanas, rurais, do presente, do passado ou futuro. Estes cenários fazem com que o leitor se identifique e o leve à fantasia. Neste artigo aborda-se o conceito de glocalização e o estilo steampunk que deram ao mangá e ao animê uma projeção sem par no cenário nacional e internacional. A glocalização é um termo que combina elementos globais e locais para formar uma nova definição. Refere-se à presença da dimensão local na produção de uma cultura global ou vice e versa. O gênero steampunk foi baseado num universo de ficção científica criado por autores como Júlio Verne. Nela, a tecnologia mecânica a vapor teria evoluído onde automóveis, aviões e até mesmo robôs seriam movidos a vapor já naquela época.

**Palavras-chave:** mangá, animê, fantasia, glocalização, steampunk, Cultura Pop Japonesa.

## Introdução

Para desvendarmos o que há atrás da imensa identificação entre personagens e leitores é preciso se deter em vários fatores que a originam. Sem dúvida, uma delas, é o

cenário produzido de forma primorosa para dar realismo e, ao mesmo tempo, oferecer uma possibilidade de fuga por meio da fantasia.

Ao longo da história dos mangás e animês no Japão, esta passou por diferentes

fases e, a mais radical, foi inserir temas diferentes dos ocidentais com ênfase ao cotidiano japonês. A retratação deste cotidiano foi eficaz, pois o consumo de mangá no Japão teve uma de suas bases na identificação entre os personagens e leitor. As histórias mostram gente normal fazendo coisas normais com cenários nos quais se identificam a escola, a rua, o bairro ou interior de suas casas no presente, passado ou futuro.

Sempre mostrei em minhas pesquisas que, se os mangás e animês endossam o controle social, também dá ao leitor-indivíduo uma possibilidade de fuga por meio da fantasia. A maneira de agir dos heróis e heroínas do mangá revela também traços comuns do povo japonês. Conformismo e auto sacrifício são atitudes frequentes no desenrolar das histórias e no cotidiano real. A rigidez moral e autodisciplina emergem de características enraizadas como uma herança medieval. É que se denomina de yamato damashii, ou seja, o espírito japonês.

Portanto, qualquer ponto de partida de uma análise ou observação de cenários

de animês, é preciso também falar sobre o mangá para entendermos esta identificação. A passagem dos quadrinhos para a animação no Japão ocorreu de forma mais harmônica em contraste com as adaptações aproximativas e tardias dos quadrinhos americanos e europeus.

#### *Glocalização nos cenários de mangá e animê*

Glocalização é um termo que combina elementos globais e locais para formar uma nova definição. Refere-se à presença da dimensão local na produção de uma cultura global. No Ocidente, o primeiro autor a explicitar a ideia de glocal foi o sociólogo Roland Robertson na década de 1980. É a capacidade de haver um ambiente global com elementos locais. Há certas maneiras de glocalizar algo, remodelando-o para torná-lo capaz de usar em outro país. Em vez de viver a nossa própria cultura, há um ponto que se pode adaptar do estrangeiro como algo complementar. Muitas vezes é ampla ou



Figura 1 - Comemoração dos gauleses representados por Asterix no MacDonald: enfatizando a multinacional na França ou adaptação dos franceses no mundo global?

virtualmente utilizado para enfatizar a qualidade.

fases e, a mais radical, foi inserir temas diferentes dos ocidentais com ênfase ao cotidiano japonês. A retratação deste cotidiano foi eficaz, pois o consumo de mangá no Japão teve uma de suas bases na identificação entre os personagens e leitor. As histórias mostram gente normal fazendo coisas normais com cenários nos quais se identificam a escola, a rua, o bairro ou interior de suas casas no presente, passado ou futuro.

Sempre mostrei em minhas pesquisas que, se os mangás e animês endossam o controle social, também dá ao leitor-indivíduo uma possibilidade de fuga por meio da fantasia. A maneira de agir dos heróis e heroínas do mangá revela também traços comuns do povo japonês. Conformismo e auto sacrifício são atitudes frequentes no desenrolar das histórias e no cotidiano real. A rigidez moral e autodisciplina emergem de características enraizadas como uma herança medieval. É que se denomina de *yamato damashii*, ou seja, o espírito japonês.

Portanto, qualquer ponto de partida de uma análise ou observação de cenários de animês, é preciso também falar sobre o mangá para entendermos esta identificação. A passagem dos quadrinhos para a animação no Japão ocorreu de forma mais harmônica em contraste com as adaptações aproximativas e tardias dos quadrinhos americanos e europeus.

#### *Glocalização nos cenários de mangá e animê*

Glocalização é um termo que combina elementos globais e locais para formar uma nova definição. Refere-se à presença da dimensão local na produção de uma cultura global. No Ocidente, o primeiro autor a explicitar a ideia de glocal foi o sociólogo Roland Robertson na década de 1980. É a capacidade de haver um ambiente global com elementos locais. Há certas maneiras de glocalizar algo, remodelando-o para torná-lo capaz de usar em outro país. Em vez de viver a nossa própria cultura, há um ponto que se pode adaptar do estrangeiro como algo complementar. Muitas vezes é ampla ou

virtualmente utilizado para enfatizar a qualidade.

Este termo que foi muito usado na década de 1980 adquire, hoje em dia, um sentido mais amplo ao analisarmos o mangá e, especialmente o animê. Todos os produtos culturais gerados e distribuídos através de meios eletrônicos têm o mesmo destino de estarem interligadas por estas duas tendências contemporâneas: pós-modernidade e glocalização.

Segundo Kiyomitsu Yui da Universidade de Kobe, a popularidade e disponibilidade para aceitar o animê (e, em seguida, o mangá) especialmente na nova geração, são indicativas de uma maior predisposição para a condição pós-moderna. Ele descreve as características do Animê / mangá em conexão com as seguintes tendências pós-modernas e afirma que estas condições são fundamentais para a noção do pós-moderno:

- 1- Fragmentação do tempo e do espaço: isso está intimamente relacionado com o processo chamado de glocalização. Você pode imaginar o cotidiano com a MTV e a Internet que pode levá-lo para cada cantinho do mundo uma vez, num piscar de olhos. Esta situação pode transformar sua vida numa fragmentação de tempo e espaço.
- 2- Estetização da vida diária: este processo diz respeito a generalização do estilo de vida urbano
- 3- Auto descentralização ou desconstrução do sujeito: como consequência da fragmentação do tempo e do espaço, “o homem moderno,” descrito por D. Riesman, por exemplo, que tem interiorizado um sistema de valor transcendental, não existe mais. Aqui “transcendental” significa um sistema de valor que não é incorporado em cada contexto concreto, mas é transcendente para além de contextos diferentes. Em vez deste tipo de homem moderno, temos como dominância “o outro orientado” espalhado por toda a

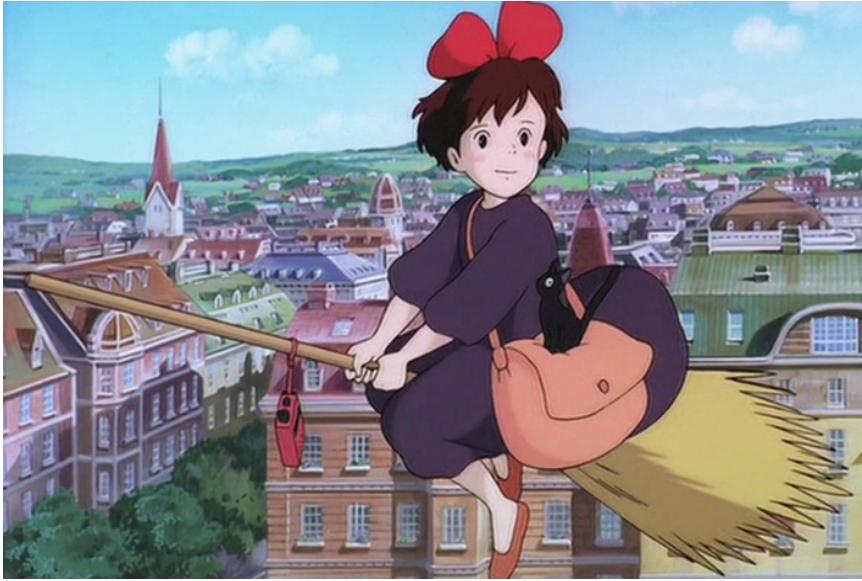


Figura 2 - Majo no takkyūbin – O serviço de entregas da Kiki

sociedade em quase todos os países capitalistas. 4- Não diferenciação de fronteiras: entre cultura erudita e popular, entre nação e etnia, entre original e cópia, entre o real e o virtual, entre os gêneros, como arte, objetos, artes visuais, romances, jogos, etc, todas estas fronteiras tendem a ser nebulosas ou indistintas. (YUI, 2010, p. 46)

Ainda, segundo o autor, como parte desta tendência, temos a inclinação de considerar o fenômeno como uma “expansão da subcultura homogênea derivada da cultura japonesa”. Ele coloca em questão a verdade disto porque, segundo ele, “parece que o que está realmente acontecendo no mundo pode um desenvolvimento multicamadas da cultura popular em cada região, o fenômeno designado como glocalização”.

Segundo outros autores como Toni Johnson Woods, o mangá tornou-se um produto híbrido com as influências recebidas do exterior:

O mangá que vemos hoje no Japão é um produto híbrido de estética japonesa e americana. É influenciado pela TV, filmes e quadrinhos. No Ocidente, o mangá tem evoluído rapidamente; tornou-se um híbrido dentro do híbrido. Novos estilos europeus influenciarão uma nova raça de mangá “global” que é criado fora do Japão. Com cada novo trabalho do mangá vem o potencial de uma nova base de fãs para desenhistas não japoneses de mangá e essa base de fãs terá sua própria expectativa para seus artistas. E com isto eu proponho: é apenas o começo para



Figura 3 - Empresa de serviços de entrega no Japão, takkyūbin, cujo logotipo é um gato preto



Figura 4 - Glocalização - Kiki, a bruxinha e seu gato preto (símbolo da empresa japonesa takkyūbin) fazendo serviço de entregas em um cenário de cidade europeia

um mangá global. (WOODS, 2010, p. 273)

Há alguns exemplos de glocalização nos animês de Hayao Miyazaki. Um bem evidente é O serviço de entregas de Kiki (Majo no Takkyubin) produzido em 1988. Foi o primeiro filme que o estúdio Studio Ghibli lançou em parceria com a Disney. Miyazaki só começa a ficar bem conhecido no Ocidente a partir de seu longa metragem A viagem de Chihiro, vencedor do Oscar como melhor longa animado em 2002 e o Urso de Ouro do Festival de Berlim. Iniciou, contudo sua carreira em 1963 na Toei como intervalador, isto é, animar com as guias enviadas pelos animadores. Em 1982, enquanto trabalhava em seus filmes, Miyazaki escreveu e desenhou o mangá Kaze no tani no Naushika, mais conhecido internacionalmente como Nausica do Vale do Vento e o passou para animê em 1984. O sucesso foi bem grande que e Miyazaki abriu seu próprio estúdio de animação juntamente com Isao Takahata: o Estúdio Ghibli.

A história de O serviço de entregas de Kiki é sobre uma menina de 13 anos que é igual a todas as outras, exceto por um pequeno detalhe: ela é uma bruxinha. E, de acordo com a tradição, cada bruxa deve deixar sua

casa ao completar seus 13 anos e viajar para outra cidade para completar a sua formação. O cenário do animê é uma réplica perfeita de uma cidade europeia dos anos 1920, adicionando ao filme uma sensação onírica, o que contradiz com o nome da animação em japonês que é Majo no Takkyubin, O serviço de entregas domiciliares, em tradução livre.

O termo takkyubin refere-se a uma empresa de serviços de entrega nacional com sede no Japão cujos itens podem ser desde uma bagagem a partir de uma estação ferroviária para a casa do destinatário até um simples pacote que uma avó envia para seu neto. Desde o início em 1976, este tipo de entrega originou-se da Companhia de Transportes Yamato. No Japão, os caminhões do takkyubin circulam por todo o país tendo como logotipo um gato preto. A introdução deste serviço passou a ser parte da vida das pessoas nas cidades e causou um impacto imenso na sociedade japonesa.

No animê de Miyazaki a protagonista Kiki voa com sua vassoura de bruxa e faz entregas junto com seu melhor amigo, um gato preto, Jiji, que é o mesmo símbolo da empresa de entregas Yamato, o takkyubin. Desta forma, esta mescla do cenário de uma cidade europeia com um serviço típico japonês dá o sentido de glocalização, Miyazaki usou uma maneira de glocalizar remodelado um item nacional para



torná-lo capaz de usar em outro país.

Neste mesmo animê há a presença de uma torre de relógio na cidade. Esta torre é o centro das ações de Kiki no início de sua jornada de autodescoberta e a história tem o desfecho dentro da visão desta mesma estrutura. Isto sugere que o relógio e a maravilha tecnológica num ambiente urbano podem ser convidativos, amigáveis e até mesmo ideais na trama. Segundo Andrew Shaner, "Miyazaki sintetiza com êxito uma animação distintamente japonesa em uma cidade estocolmense: a mesma ideia de akogare no Paris, providenciando assim, uma Estocolmo dos seus sonhos. São influências estrangeiras para uma reembalagem para um mercado global." (SHANER, 2011. P. 26). O termo Akogare no Paris é uma expressão que quer dizer a Paris dos nossos sonhos e é uma forma fantasiosa que as jovens japonesas fazem Ocidente principalmente nos mangás femininos (shojo mangá) e muitos animês.

#### A estética do steampunk nos cenários

O gênero steampunk pode ser explicado de maneira muito simples, comparando-o a literatura que lhe deu origem. Foi baseado num universo de ficção científica criado por

autores consagrados como Júlio Verne no fim do século XIX. Ele mostra uma realidade espaço-temporal na qual a tecnologia mecânica a vapor teria evoluído até níveis impossíveis (ou pelo menos improváveis), com automóveis, aviões e até mesmo robôs movidos a vapor já naquela época. Segundo Nilton Kleina "O grande diferencial nesse estilo é justamente a tecnologia: nas histórias do steampunk, a tecnologia a vapor (steam, em inglês) não foi rapidamente superada, desenvolvendo-se mais do que todas as outras e sendo o grande invento do homem, enquanto a eletricidade fica em segundo plano. Junte isso com um excesso de aparelhos mecanizados e está criado o cenário para essas aventuras." (KLEINA, 2011).

Numa definição simples:

Steampunk é um subgênero da ficção científica, ou ficção especulativa, que ganhou fama no final dos anos 1980 e início dos anos 1990. Trata-se de obras ambientadas no passado, ou num universo semelhante a uma época anterior da história humana, no qual os paradigmas tecnológicos modernos ocorreram mais cedo do



Figura 5 - Laputa – a cidade mítica steampunk de Hayao Miyazaki

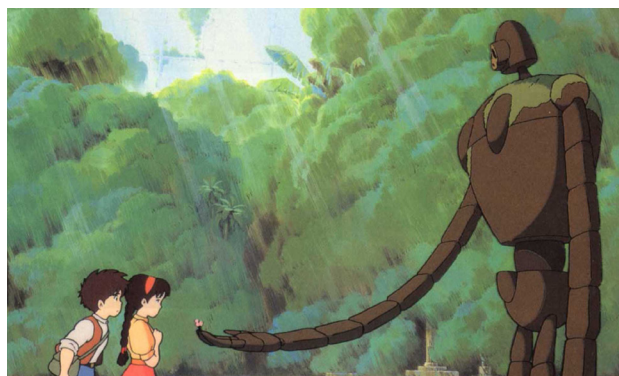


Figura 6 – O robô que vive na cidade-ilha flutuante que toma conta das plantas e animais que se refugiaram lá

que na História real. Mas foram obtidos por meio da ciência já disponível naquela época - como, por exemplo, computadores de madeira e aviões movidos a vapor. É um estilo normalmente associado ao futurista cyberpunk e, assim como este, tem uma base de fãs semelhante, mas distinta. (WIKI STEAMPUNK)

Mesmo que as bases mais fortes do steampunk estejam na literatura, o cinema e os games foram essenciais para sua popularização, já que o gênero foi retratado em grandes lançamentos. Desta forma, a estética steampunk pode ser vista na literatura com títulos a partir de 1863 como Cinco semanas num balão até os mais recentes Clockwork princess de 2012 e Hard Bank Left de 2013. Em filmes há muitos exemplos: 20.000 léguas submarinas, A volta ao mundo em 80 dias, Viagem ao centro da Terra, Atlantis, o império perdido, Vidocq, entre dezenas de outros. A partir da TV americana há alguns exemplos de séries nos moldes do estilo steampunk como Jack of All Trades de 1996,

The Secret Adventures of Jules Verne, 1996, The Infinite Worlds of H. G. Wells, 2001 e Avatar: Legend of Korra, 2011. A lista de games é imensa surgindo a partir de 1985 com o clássico Eidolon.

No Japão, os animês com a estética steampunk começam a aparecer em 1967. Hayao Miyazaki, no entanto, destaca-se, pois muitos dos seus trabalhos têm explorado temas e a estética steampunk sendo um dos pioneiros do gênero especialmente no Japão.

O animê Laputa é nada menos do que um conto de fadas steampunk repleto de imagens evocativas do retrô futurista neovitoriano. Em Laputa Miyazaki imagina uma cidade voadora na qual a natureza e a tecnologia vivem juntas em paz. Miyazaki explica que “a história se passa em uma época quando as máquinas ainda eram algo emocionante e agradável, e a ciência não fazia necessariamente as pessoas infelizes”. “Eu escrevi,” diz ele, “como uma ficção científica na época das máquinas a vapor.” (MIYAZAKI, 1996. P:253).

O nome do animê, Laputa é uma referência às Viagens de Gulliver de Jonathan Swift. Quando Gulliver é capturado por piratas



Figura 7 – Voando com a natureza e não contra a natureza em Nausicaä

e posteriormente deixou o mar em uma canoa, ele descobre uma ilha voadora chamada Laputa.

Segundo Andrew Shaner, contudo, no animê esta cidade está em outro plano: “A subida de Laputa para o céu inspira-se fortemente na noção mitológica de stellification – ou seja, beatificação - o conceito de um corpo terreno transformando uma entidade celestial”. Neste caso, a stellification de Laputa é a realização do nirvana steampunk. Em astronomia, o termo stellify é usado para descrever um objeto que se transforma em uma estrela. Desta forma, Miyazaki dá ênfase sobre a natureza divina da ascensão física, salientando que a cidade está além dos humanos e, melhor do que isto, fora dele. (SHANER, 2011, p. 23).

Na ausência de habitantes humanos, Laputa se tornou algo sem precedentes: um lugar onde a inteligência artificial tornou-se o companheiro e guardião do meio ambiente. O robô que toma conta da cidade caiu do céu há muitos anos, mas algumas partes se quebraram e ele parou de trabalhar. (Figura 6). Como cita Anthony Lioi, “O robô é o guardião, não o destruidor do ambiente laputiniano, que Pazu e Sheeta descobrem ser uma exuberante combinação

de campos bucólicos, lagos profundos, floresta temperada e uma arquitetura que evoca a Europa clássica, medieval e renascentista. (LIOI, 2010)

Uma vez que nos cenários das cidades de Miyazaki estão sempre presentes máquinas voadoras, é com outro animê de sua autoria, Nausicaä do vale dos ventos que estabelece o início de sua estética visual. Publicado primeiro como mangá, a história mostra a destruição da civilização num cataclisma artificial. Os poucos humanos que restaram dividiram-se em reinos rivais, retro culturas medievais com armamentos de alta tecnologia como aviões de combate, tanques e armas biológicas. No entanto o autor sugere através de Nausicaä que um novo mundo deveria alcançado a partir da destruição total.

Como a maioria de suas heroínas, Nausicaä é altruísta, poderosa, mas doce. É uma princesa guerreira que vive com seu povo num trecho de terra não infestado chamada O Vale do Vento.

Dentro desta estética steampunk Miyazaki utiliza objetos voadores. O que há de diferente neste animê são os voos com a natureza e os contra a natureza.

Isto é bem explicitado por Andrew



Figura 8- A Cidade de Ferro em A Princesa Mononoke



Shaner:

Miyazaki parece caracterizar o voo de duas formas diferentes em Nausicaä: voando com a natureza e voando contra a natureza. A Princesa Nausicaä voa com a natureza, um conceito enfatizado por seu planador (chamado moove ou “mehve” em Japonês; traduzido da palavra alemã “möwe” que significa Gaivota). O planador possui asas dobráveis impelidos por jato, mas é movido em maior parte pelo poder do vento. O planador não é somente uma maravilha tecnológica, mas também permite Nausicaä explorar seu mundo utilizando o poder da natureza para fazê-lo. (SHANER, 2011 p.17)

A estética steampunk de Miyazaki é pacifista que desencoraja o voo como um meio para destruir, mas também admite que possa ser um ideal alcançado simplesmente pelo encantamento de fazê-lo. Muitos dizem que isto seria uma carta de amor de Miyazaki ao meio ambiente.

Complementando com uma animação steampunk de Miyazaki, é o animê A Princesa Mononoke, cuja história é transcorrida no Era Muromachi do Japão, gira em torno da luta entre o homem civilizado da Cidade de Ferro (Tatara no original japonês) e os guardiões da floresta. A sociedade feudal deste período era uma cadeia alimentar selvagem, e no animê é mostrado bem claro através das vilas que se nutrem do mundo natural, enquanto a Cidade de Ferro é alimentada pelos senhores da terra, os daimios. É um animê sobre o relacionamento entre o homem e a natureza e a ganância e o progresso.

É o cenário que caracteriza a estética steampunk de Miyazaki. A Cidade de Ferro é conhecida por ser tecnologicamente superior às outras aldeias e ela está, tecnologicamente, sem sombra de dúvida na veia steampunk do autor. O cenário, em si, é construído com bases na fantasia, mas, como é necessário

para a estética steampunk de Miyazaki, o foco permanece na tecnologia e nas cidades.

### Considerações Finais

Os temas, enredos e a intensidade e complexidade dos personagens do mangá e animê atraem os leitores levando-os a se identificar com os heróis e heroínas. A glocalização como elemento na dimensão local na produção de uma cultura global dá de forma imediata uma identificação entre o leitor (quer seja ele ocidental ou japonês) e com os personagens inseridos no cenário.

Por outro lado, a estética steampunk oferece uma esperança num mundo robotizado, utilizando o poder da natureza. O autor analisado, Hayo Miyazaki, com Nausicaä do vale dos ventos estabelece o início de sua estética visual steampunk de forma pacifista na produção da fantasia. O sentimento de admiração pela natureza faz parte de cada uma das características de seus animês onde dá uma mensagem sutil ou explícita: que os seres humanos afetam o meio ambiente e que a ciência e o progresso devem ter cuidado nesta área senão consequências desastrosas esperam por nós.

Desta forma, o Japão mesmo não sendo atualmente a mesma potência econômica dos anos 1980 na época do boom do mangá, o animê – como gênero de entretenimento – tem apelo global: A Cultura Pop Japonesa é uma das maiores exportações do Japão sendo que 60 por cento dos desenhos animados do mundo são produzidos lá e compartilhado pelos jovens pela TV, cinema ou internet.

### Referências

- CAVALLARO, Dani. Anime and memory: aesthetic, cultural and thematic perspectives. Jefferson, N.C: McFarland & Co., 2009.
- \_\_\_\_\_. Anime intersections: tradition and innovation in theme and technique. Jefferson, N.C: McFarland, 2007.
- CATALÀ, Josep M. La Imagen Compleja. Barcelona: UAB, 2005.
- CHERDEL, Patrick. M, comme manga: un abécédaire. Vacarme, n. 21, p. 71-78, Automme 2002. Disponível em: <http://www>

vacarme.org/article1459.html. Acesso em: 22 maio 2015.

HUANG, Michael. Akira come, sweet destruction. [Paper online] Publicado em 23 out. 2002. Disponível em: <http://metaphilm.com/index.php/detail/akira/>. Acesso em: 22 maio 2015.

KLEINA, Nilton. O que é steampunk. Tecmundo [site] Publicado em: 04 ago. 2011. Disponível em: <http://www.tecmundo.com.br/12074-0-que-e-steampunk-.htm> Acesso em 22 maio 2015.

KULKARNI, Atul. Should western brands go local or stay global? Consumer Instinct [site]. Disponível em: <http://www.consumerinstinct.com/marketing/should-western-brands-go-local-or-stay-global>. Acesso em: 22 maio 2015.

LIOI, Anthony. The city ascends: Laputa: Castle in the Sky as critical ecotopia. Imagetext: Interdisciplinary Comics Studies, English Department at the University of Florida, v. 15, n. 2. 2010. Disponível em: [http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v5\\_2/lioi/](http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v5_2/lioi/). Acesso em: 22 maio 2015.

LIST of steampunk anime and manga. Wikia Steampunk. [site] Disponível em: [http://steampunk.wikia.com/wiki/List\\_of\\_steampunk\\_anime\\_and\\_manga](http://steampunk.wikia.com/wiki/List_of_steampunk_anime_and_manga). Acesso em: 22 maio 2015.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses. 3.ed. São Paulo: Hedra, 2012.

\_\_\_\_\_. Cultura pop japonesa: mangá e animê. Hedra: São Paulo, 2006.

\_\_\_\_\_. As heroínas japonesas num país machista. Quadrix, mar. 1985.

MIYAZAKI, Hayao. Starting point 1979-1996. San Francisco: VIZ Media LLC, 1996.

NAPIER, Susan. Confronting master narratives: history as vision in Miyazaki Hayao's. New York: Palgrave Macmillan, 2005.

\_\_\_\_\_. Anime from Akira to Princess Mononoke: experiencing contemporary Japanese animation. New York: Palgrave Macmillan, 2009.

\_\_\_\_\_. The fantastic in modern Japanese literature. London: Routledge, 1996.

THE PARIS of our dreams. Click Opera.

[blog] Publicado em 14 ago. 2009. Disponível em: <http://imomus.livejournal.com/480242.html>. Acesso em: 22 maio 2015.

SHANER, Andrew. Defining steampunk through the films of Hayao Miyazaki. The Pennsylvania State University, 2011.

STEAMPUNK. Wikipedia [site] Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Steampunk>. Acesso em: 22 maio 2015.

WOODS, Toni Johnson. Manga: an anthology of global and cultural perspectives. New York: Continuum International Publishing Group, 2010

YUI, Kiyomitsu. Japanese animation and glocalization of sociology. Sociologisk Forskning, Årgång 47, n. 4, 2010. Disponível em: [http://www.japan-subculture.com/members/yui's\\_achievements/Japanese%20Animation%20and%20Glocalization%20of%20Sociology.pdf](http://www.japan-subculture.com/members/yui's_achievements/Japanese%20Animation%20and%20Glocalization%20of%20Sociology.pdf). Acesso em: 22 maio 2015.