

**A ARTE DAS MÃOS E DOS PÉS VAZIOS  
KARATÊ-DO NO BRASIL E FUTEBOL NO JAPÃO: A VONTADE  
ANTROPOFÁGICA DA PRÁTICA A PARTIR DAS TECNO-IMAGENS<sup>1</sup>**

**THE ART OF EMPTY HANDS AND FEET  
KARATE-DO IN BRAZIL AND SOCCER IN JAPAN: THE ANTHROPOPHAGIC WILLNESS  
OF THE PRACTICE BASED ON TECHNO-IMAGES**

Bruna Queiroga<sup>2</sup>

**Resumo**

As imagens técnicas estão entre as principais produções culturais mais consumidas em todo mundo. No caso da internacionalização dessas imagens, como lidamos com a transculturalidade? A partir da fenomenologia de Vilém Flusser sobre a natureza do brasileiro, articulando com Hisayasu Nakagawa, Christine Greiner e Norval Baitello Junior encontramos um potencial vazio imaginativo entre as tecno-imagens. O futebol brasileiro e as artes marciais japonesas aparecem para anunciar o sentimento de pertencimento cultural.

**Palavras-chave:** Tecno-imagens. Imaginação. Comunicação. Vazio.

**Abstract**

Technical images are among the main cultural productions most consumed around the world. In the case of the internationalization of these images, how do we deal with transculturality? Based on Vilém Flusser's phenomenology on the nature of the Brazilian, articulating with Hisayasu Nakagawa, Christine Greiner and Norval Baitello Junior, we find a potential imaginative emptiness between techno-images. Brazilian soccer and Japanese martial arts appear to announce the sense of cultural belonging.

**Keywords:** Techno-images. Imagination. Communication. Emptiness.

As tecno-imagens são, nos termos de Vilém Flusser, as imagens técnicas produzidas pelo aparelho - a máquina que articula por intenções éticas e estéticas (Flusser, 1985, p.10). O futebol, esporte dos mais conhecidos mundialmente, é integrante das manifestações culturais brasileiras, um símbolo nacional comentado por Flusser como integrante da natureza brasileira. Por outro lado, o karatê-do e o judô estão fortemente associados como ícones das tradições japonesas, ainda que populares em muitos países, incluindo o Brasil.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao Eixo Temático Imagem e Imaginação, do VII ComCult, Fundação Armando Álvares Penteado (FAAP), São Paulo – Brasil, 13 a 17 de setembro de 2021.

<sup>2</sup> Doutoranda, Programa de Pós-graduação em Meio e Processos Audiovisuais da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, baqueiroga@gmail.br

Não se trata, no entanto, de uma leitura sobre ocidente e oriente, ainda que encontramos alguns pressupostos para pensar algo sobre Brasil e Japão, pela obra flusseriana. Tampouco trata-se de uma leitura comparativa sociológica ou antropológica das artes marciais e futebol, ainda que nos serviam de apoio, mas intentamos neste texto discutir as relações comunicativas que as imagens referentes a essas práticas, enviadas pelos aparelhos midiáticos, se relacionam.

Consideramos como suporte ilustrativo para esta discussão teórica o caso do *anime* japonês *Capitão Tsubasa*, de Yoichi Takahashi, produzido na década de 1980 originado do *mangá* do mesmo autor, e que ganhou fama mundial conquistando o imaginário de jogadores de futebol e, principalmente, alavancando a popularização da prática esportiva no Japão e incentivando o apoio à Seleção Japonesa de Futebol, que a partir de então passou a participar das principais disputas da modalidade.

Como comparativo, no Brasil, filmes, séries e desenhos animados baseados em temas de artes marciais orientais passaram a ter grande audiência no mesmo período. Produções como a filmografia, de origem norte-americana e chinesa, de Bruce Lee; *Kung fu*, uma série norte-americana de David Carradine; *Cavaleiros do Zodíaco*, *anime* japonês de Masami Kurumada; *Jaspion*, série japonesa produzida pela *Toei Company*; e franquia norte-americana *Karate Kid*, de John G. Avildsen e Robert Mark Kamen.<sup>3</sup>

Atualmente, muitas produções são lançadas mundialmente de forma simultânea chegando muito rápido ao público final, consumidores assíduos de imagens através de redes sociais e *streaming*. Nosso questionamento motivador é sobre o que se mantém e o que se vai de uma cultura à outra na relação comunicativa que se estabelece com essas imagens. Partindo desses temas, este artigo visa contribuir para reflexões acerca da comunicação, imaginação, e transculturalidade transpostas pelas tecno-imagens.

### **Da criação de mitos pelas imagens técnicas**

*Capitão Tsubasa* originalmente um *mangá*, iniciado em 1981, possui 37 volumes, com continuações. Devido ao sucesso do *mangá* - um produto cultural muito popular no Japão, e no exterior - uma adaptação para *anime* em série foi produzida pelo estúdio *Tsuchida Pro* rendendo nada menos que 128 episódios e quatro filmes para o cinema. Possui ainda adaptação teatral, estátuas em várias cidades japonesas, jogos eletrônicos, e também uma ilustração na bola de futebol oficial dos Jogos Olímpicos de 2020 (ocorridos em 2021).

O enredo conta a trajetória do jogador japonês Tsubasa Ozora. Desde sua infância até ser contratado pela seleção e tornar-se o mais famoso praticante do seu país. Na história, o Brasil aparece como a maior referência de futebol para o personagem, desde seu primeiro técnico até sua participação como jogador de um time brasileiro, a realização de seu sonho. Segundo o

---

<sup>3</sup> Informações obtidas em conversa com o Prof. Dr. Kazuo Nagamine (FAMERP), coordenador do Grupo de Estudos de Atividade Física e Saúde e membro técnico da *Japan Karate Association* no Brasil.

próprio autor (Oshima, 2019), a popularidade do esporte após a divulgação do *anime* se fez notória. Jogadores internacionais afirmam que a série fez parte de seu imaginário de futebol.

Devido ao sucesso do *mangá* com o público infantil japonês que aumentou participação na prática de futebol, houve um engajamento da indústria com patrocínios para que a história ganhasse formato em outros produtos. O *mangá*, disse Takahashi (Oshima, 2019), é parte da cultura japonesa, portanto não é incomum que algum assunto tratado nas histórias se torne procurado para consumo. A popularização de uma modalidade esportiva por causa das imagens é recorrente no Japão, aconteceu também com o beisebol e o basquete.

No caso de *Capitão Tsubasa* o sucesso mundial aconteceu quando a adaptação para *anime* foi levada aos programas de televisão de outros países. Interessante ressaltar que os termos *mangá* e *anime* são usados no Japão para produtos nacionais e internacionais, já em países do Ocidente, como é o caso do Brasil, *mangá* se refere apenas a história em quadrinhos de origem japonesa ou que tenham referência aquele traço específico de desenho, e *anime*, apenas para animações japonesas.

A difusão da cultura japonesa no Brasil se deu devido a imigração dos japoneses no início do século XX. O país é o território onde mais residem descendentes de japoneses fora de sua terra natal. Muitos destes alteraram o fluxo migratório nas décadas de 1980 e 1990, em razão da situação econômica no Brasil, aproveitando a demanda por mão de obra no Japão (Alesp, 2008). Com esse intercâmbio cultural foi possível aumentar o público interessado na cultura *pop* japonesa, explodindo com a chegada de mais filmes de artes marciais.

A década de 1980 foi um período de grande expansão tecnológica, iniciada nos anos de 1950. Com as imagens técnicas como protagonistas, as máquinas analógicas começaram a ser transformadas em digitais, com promessas de transmitir informações de forma muito mais rápida e aproximar as relações humanas. Neste cenário, as máquinas fotográficas e de vídeo já eram populares, mas as grandes produções de filmes eram importadas da indústria norte-americana, consumidas principalmente por meio do cinema e da televisão.

O público de *mangá* e *anime* cresceu pelo mundo como alternativa à industrialização hegemônica dos produtos culturais norte-americanos. Mas ainda nem tão popular no Brasil quanto a programação que variava em programas de auditório, novelas, transmissão de campeonatos de futebol, desenhos animados e filmes estrangeiros presentes no aparelho mais popular: a televisão. Assim como o público infanto-juvenil japonês teve a influência das imagens de futebol, o brasileiro teve o mesmo incentivo para praticar artes marciais.<sup>4</sup>

Diante desta perspectiva do início da Era da Informação, Vilém Flusser, propõe reflexões para pensarmos sobre o novo humano que emergia junto com as novas máquinas. Pensar a partir das

---

<sup>4</sup> Entrevistamos praticantes de artes marciais diversas, 97% das respostas relataram já terem visto algum filme sobre artes marciais ou lutas, e 60% se disse influenciado a ir praticar.

imagens técnicas, mas antes disso ele propõe refletirmos de onde e como elas surgem. Seus conceitos vão passar pelo entendimento de que a intensa industrialização se modifica pelos fluxos migratórios, criando novos modelos de urbanização, de produção de informações e armazenamento, e compartilhamento de dados.

Como tcheco radicado no Brasil, Flusser comenta com maior propriedade sobre sociedade imigratória a partir de sua própria experiência, demonstrando grande interesse sobre a natureza do brasileiro. Em um trecho do livro *Bodenlos* (2007), que o intitula como uma autobiografia filosófica, ele pondera sobre um auto-questionamento que lhe havia ocorrido já desde o início de sua chegada ao Brasil: “onde estou, quando vejo a mim próprio inserido no contexto?” (Flusser, 2007, p.55).

Nessa reflexão, faz um comparativo da reação brasileira, ou da falta dela, sobre o evento histórico conhecido como Bomba de Hiroshima, em 1945, ocorrência de grande impacto político e econômico em muitos países europeus, sua terra de origem. Diante de não compreender o afastamento brasileiro, se sentindo jogado a espaços internos e externos sem poder engajar-se novamente no mundo, ele entendia que para integrar-se na natureza brasileira seria preciso “botar raízes em realidade não-histórica, portanto não humana” (Flusser, 2007, p.61).

É evidente que essa busca prossiga pela investigação do futebol, uma atividade esportiva que se tornou forte manifestação cultural brasileira, seria inevitável e tornou-se um assunto bem explorado pelo autor. Em *Fenomenologia do brasileiro* (1998), se debruça à raiz da cultura nacional, no sentido também de sua naturalização. A questão sobre “o que é ser brasileiro” permite ser respondida a partir do paralelo que ele constrói sobre sua vivência no Brasil enquanto pensador estrangeiro.

O assunto sobre futebol tem maior abrangência no capítulo sobre alienação, mas num sentido filosófico, em sua tentativa de racionar “despreconceituosamente”. Flusser esclarece que a alienação a qual se refere é o afastamento da realidade, o brasileiro, por não ser tomado de movimento histórico, nada lhe é sólido, não pode firmar-se em nada (Flusser, 1998, p.35). O único engajamento do brasileiro, segundo o autor, seria jogar - o que “dignifica o homem e o distingue de outros animais, (e talvez também dos aparelhos), que o cercam” (Flusser, s.d.)

O futebol é o que desaliena o brasileiro, é pelo interesse de jogar (do processo lúdico) que ele explora esse vazio histórico. Essa análise de Flusser foi retomada por José Miguel Wisnik que trouxe uma abordagem sobre o futebol como um peso da cultura brasileira (Wisnik, 2008). Para Wisnik, não se trata de embarcar numa análise otimista ou pessimista, o futebol brasileiro é visto, assim como apontou Flusser, por uma lógica da diferença (européia), e o que temos é uma característica antropofágica transformadora. (Wisnik, 2008, p.175)

Essa capacidade de inverter desvantagem em vantagem, de conviver veneno e remédio ora alternados ora fundidos na cultura, é como “a alienação brasileira converte a realidade em jogo e encarna possibilidades de autêntica libertação” (Wisnik, 2008, pag.180). Um novo humano, para Flusser, é o que vive diferente do velho, quer dizer, esse brasileiro que se permite realizar

extravassando as fronteiras do futebol indica o surgimento de “um autêntico, espontâneo, não-deliberado *homo ludens*” (Flusser, 1998, p.39), o oposto de *homo faber*.

No artigo *Peleologia* (1964), Flusser faz, a partir de outras reportagens, uma análise sobre a criação do mito Pelé e uma “mitologia do futuro”. O futebol brasileiro, afirma, “é uma vivência festiva do sacro”, é na figura de Pelé que se “potencializa novas existências”. Wisnik afirma que as imagens da televisão concretizaram o mito Pelé (Wisnik, 2008, p.36), e muito provavelmente, a sacralização do futebol brasileiro, já que a transição do futebol de rádio para o da televisão levou Pelé a outra proporção, se tornando mundialmente conhecido.

O futebol televisivo brasileiro impulsiona a criação de mitos mais do que à prática esportiva, renovando com constância a figura para que se mantenha o símbolo. O gesto do futebol se manifesta na socialização, em demarcações de preferência política, mas muito mais no consumo das imagens. Conforme destaca Flusser: “o caboclo urbanizado, semelhante ao proletário europeu e americano está em função de aparelhos” (Flusser, 1998, p.36). Aparelhos complexos, sincronizando máquinas, instituições e meios de comunicação.

### **Tecno-imagem e a vida imigratória**

Em um texto intitulado *Texto/imagem enquanto dinâmica do Ocidente* (s.d.2), Flusser expõe ideias acerca dos gestos que produz texto e do gesto que produz imagem. A história do Ocidente se conceitua pela textolatria: o universo dos textos se deu quando do alinhamento das imagens, na “tentativa de libertar do fascínio alucinador que exercem” (Flusser, s.d.2) - os elementos das imagens se transformam de ideias para conceitos, desses para pictogramas, então para ideogramas até se formarem em letras.

Na tentativa de elucidar sobre a história do Ocidente, Flusser afirma que as imagens pré-históricas articularam a imaginação. Assim, os primeiros textos substituíram a imaginação pela conceituação, até que com o surgimento da fotografia, a imaginação ressurgiu como possibilidade. Justifica a importância das imagens técnicas como inauguradoras de um novo humano, o *homo ludens*. São essas imagens que vão construir os mitos do futuro, “as imagens serão a própria circunstância e a imaginação, idolatria” (Flusser, s.d.2.).

Flusser destaca que com a escrita se construiu a história, e com a imagem técnica o que se configura é uma pós-história. O autor ressalta que suas proposições são a partir de uma visão sobre a história ocidental e seu desenvolvimento tecnológico, talvez aqui uma observação relevante para pensarmos as condições em que se inserem as imagens técnicas, pois ainda que a máquina tenha a mesma aparência baseada nessas demarcações, ela atua em diferentes contextos.

Tal diferenciação encontramos em Junichiro Tanizaki, um dos principais autores da literatura japonesa. No livro *Em louvor da sombra* (2017) expressa que “o ocidental desenvolveu o próprio engenho, o qual obviamente serve aos interesses dele” (Tanizaki, 2017, p.28). Para o autor, desconsiderando enredos e atuações, a própria técnica é condicionada - sombreamento e matices, por exemplo - e diferem as nacionalidades “manifestando-se de algum modo na imagem fotográfica” (Tanizaki, 2017, p.27). Quer dizer, a máquina serve a seus propósitos.

Tanizaki, de certa forma, traz a mesma problemática levantada posteriormente por Flusser em seu conceito de aparelho. Abordado de modo mais amplo em *Filosofia da Caixa Preta: Ensaios para uma futura filosofia da fotografia* (1985), livro que fundamenta sua extensa contribuição teórica no campo das imagens. Flusser se debruça sobre o conceito de aparelho, ainda que afirme jamais ser possível esclarecer totalmente, esboça sua delimitação pelo entendimento de que seria um brinquedo para jogar o jogo do simbólico.

Ao mesmo tempo complexo e lúdico, o aparelho contém em si as várias camadas do mundo pós-industrial, incluindo políticas, econômicas e sociais, interesses esses que reverberam na estética. Flusser, então, elege a câmera fotográfica como precursora do mundo pós-histórico visto que foi a primeira máquina a produzir imagens técnicas. Define, portanto, aparelho como “brinquedo que simula um tipo de pensamento”; e “imagem técnica: o que o aparelho produz” (Flusser, 1985).

Em outro texto, *Da migração dos povos* (s.d.3), Flusser menciona o termo aparelho por outra perspectiva, mas indicando o processo industrial que interfere em várias camadas sociais. Segundo ele, estamos constantemente circulando de aparelho para aparelho sempre sincronizados, a indústria sincronizada com os programas de televisão, com o transporte, com a escola. Um ritmo circular que tem como consequência a migração dos povos, devido a novas configurações urbanas.

De certa forma, as imagens técnicas também possuem a capacidade de migração. Os filmes que fizeram parte do imaginário de praticantes de artes marciais no Brasil, não são necessariamente originários de onde a prática surgiu. Porém, são imagens transculturadas pelo ocidente, mais especificamente pelo padrão norte-americano. O anime *Cavaleiros do Zodíaco*, e a série japonesa *Jaspion*, chegaram ao Brasil por interesses da comunidade japonesa que é grande no país, mas não muito integrada.

As séries *Kung fu*, as de Bruce Lee, ambas de 1970; e as continuações de *Karate Kid*, dos anos 1980, vieram com a escala norte-americana. Em princípio como entretenimento, mas incentivando a um desdobramento de participação ativa das práticas vistas nas telas. Atualmente, o *streaming* povoa filmes destas temáticas buscando inspirações mitológicas ou dando continuidade a roteiros dos anos 1980. Permanece alimentando o imaginário, e como consequência, o consumo de tudo que se relaciona a esses produtos.

### **Mãos e pés vazios**

Assim como os termos *mangá* e *anime* possuem, para o ocidental, uma diferenciação de entendimento a partir do estético, o vocábulo vazio também se configura com diferentes interpretações para Leste e Oeste. Numa interpretação ampla, vazio quer dizer, de modo geral, o que nada contém. Na língua portuguesa, não conter nada remete a algo insignificante; como sentimento, a psicologia indica que algo não está bem. Para os japoneses, vazio possui um campo semântico menos restrito, é um espaço para possibilidades, um sentimento neutro.

No livro *Zen, a arte do arco e flecha*, Eugen Herrigel, filósofo alemão, vai em busca de entender o zen pela imersão prática. Em seu relato sobre a experiência, as frustrações estão sempre presentes até compreender sobre o alinhamento entre mente e coração. Vilém Flusser faz algumas considerações (s.d.4) - autodeclaradas sarcásticas - sobre o livro por um viés religioso. Diz que o autor quer “nos mentir pela verdade”: a arte como caminho místico, o zen como *deus ex machina* da arte - imagem. Para Flusser, comparações abismais.

Herrigel, como filósofo estrangeiro tenta expressar o inexprimível, como ele mesmo constata. O vazio do zen pode ser buscado e não encontrado, através do caminho da arte, quer dizer, o próprio processo de prática. O zen pode ser presentificado em qualquer atividade, desde que o objeto que você manipula torne-se parte do corpo que o manipula. No *anime Capitão Tsubasa*, o personagem se mantém inseparável da bola desde a infância e pela fantasia entendemos os momentos de *satori* - o alinhamento pleno - de Tsubasa com a bola.

A leitura distanciada sobre futebol brasileiro realizada por Flusser, encontrou esse outro sentido de vazio. Sua investigação profunda da natureza brasileira questiona o outro através de si, sendo naturalizado brasileiro acaba por questionar seus pontos de referência existencial, encontrando no país a possibilidade do novo humano - *homo ludens* - nesse espaço vazio alienado que o brasileiro carrega. “O futebol é um campo de jogo em que se confronta o vazio da vida, isto é, a necessidade premente de procurar-lhe sentido” (Wisnik, 2008, p. 45).

Hisayasu Nakagawa (2008), autor japonês, também se vale do distanciamento estrangeiro para olhar a própria cultura. Passando um período na França pôde compreender aspectos da cultura japonesa em um comparativo ocidental no que se refere a um sistema social, a partir do entendimento da identidade do sujeito, que até então não havia se dado conta. Estudioso de Diderot, ele conta sobre a leitura de uma peça teatral (*O Sonho de D'Alembert*) cuja tradução foi adaptada dentro das escolhas de adaptação do tradutor japonês.

Ao ler o original, passou a reler o texto diversas vezes. Até que, 33 anos depois, ao assistir a peça encenada em um teatro francês, foi surpreendido pela confusão entre a adaptação teatral e sua compreensão anterior do texto que, entendera diante do palco, ser limitadora. (Nakagawa, 2008, p.19). Naquele momento compreendeu que o tradutor, ainda que muito criterioso nas transposições, havia seguido a orientação da organização social a qual participa, no caso a japonesa. O entendimento do espaço vazio é de outra ordem.

Há outras nuances que atrapalham essas transposições culturais, muitas vezes perdidas pelas migrações. A forma japonesa de se relacionar com o espaço é diferente da ocidental. Nakagawa aponta o modo lococentrista de identificação, do eu relacional e circunstancial, diferente do modo como se afirma, nas línguas européias, a identidade independente da situação (Nakagawa, 2008, p.26). Para compreender uma tradução é preciso buscar o que se esconde e o que se revela, quer dizer, é preciso ambientar-se.

Para investigar essa relação com o ambiente, o autor japonês Tetsuro Watsuji propôs um estudo da natureza humana estruturada pelo clima e pela paisagem (Watsuji, 2006). *Fudô*, termo japonês usado originalmente na sua pesquisa, é o que está entre o vento e a terra, são esses os

ideogramas que o configuram, provenientes de antigos ideogramas chineses que representavam água e terra. Possui um sentido de características climáticas, geográficas e topográficas.

O autor destaca que a "cosmovisão primitiva percebia o mundo natural como circunstância da vida humana na concretização dos elementos de terra, fogo, água e ar" (Watsuji, 2006, p.23). É no interior do clima e da paisagem que o ser humano interage criando para si a necessidade de utensílios como objetos incorporados à cultura. Mediante as relações com o ambiente vai criando suas possibilidades de existências individuais e coletivas, quer dizer, a cada paisagem cria-se diferentes interações, diferentes culturas.

Desse modo, quando a ambientalidade se integra ao corpo é o "momento estrutural da existência humana" (Greiner, 2015, p.39). A autora brasileira Christine Greiner fez um estudo apurado das terminologias utilizadas por Watsuji ao investigar sobre as leituras do corpo no Japão. Encontra nessas conexões do corpo com o ambiente as duas partes de que se constituem o ser humano: "uma é o corpo animal (individual) e outra o corpo medial (coletivo)" (Greiner, 2015, p.161). Para ela, as palavras também passam a existir a partir dessa ambientalidade e tomam existência corpórea.

As imagens também ganham corpo a partir dessas relações entre humanos com o ambiente. Seja pela criação das palavras ou das imagens, os indivíduos constroem ambientes comunicacionais a partir de sua intencionalidade em estabelecer vínculos. "Um ambiente comunicacional constitui uma atmosfera saturada de possibilidades de vínculos afetivos em distintos graus" (Baitello Junior, 2018, p.77). Neste sentido, o que temos hoje é uma paisagem saturada de imagens sem disponibilidade de vínculos.

Retomando as proposições de Flusser, fica evidente que a relação com ambiente está mediada pelo aparelho, mas não é determinada por ele à medida que espaços vazios com possibilidades de realização para imaginar. As imagens técnicas que migram por esses aparelhos buscam vínculos comunicacionais para que possam entrar nos processos de identificação estabelecendo a continuidade de símbolos, se estabelecendo como suportes de memórias, representando e rerepresentando-se em fluxo permanente.

A iconofagia está ligada à ideia antropofágica de devorar, mas também de ser devorado. Somos consumidos pelas imagens à medida que também nos tornamos sua *mímese*, mas entre corpos e imagens, entre corpos e ambientes, que a cultura se constrói no trânsito entre o individual e o coletivo. A cultura influencia o corpo e o corpo influencia a cultura, "numa 'contaminação' simultânea entre dois sistemas sógnicos onde ambos trocam informações de modo a evoluir em processo, juntos" (Greiner, 2005, p.104).

Nesses espaços de possibilidades de sentido onde ambientam as imagens técnicas, podemos pensar a ambiguidade do vazio. O zen de Tsubasa é o mesmo demonstrado na prática de *Karate Kid*? Muito pouco se avança ao transpor as camadas que compõem o aparelho, o que se consegue é atingir a superficialidade, mas não sem destacar o "fascínio mágico que emana das imagens técnicas é palpável a todo instante em nosso entorno" (Flusser, 1985, p.11). Para Flusser, a nova magia visa modificar nossos conceitos em relação ao mundo.



## Referências

- Assembléia Legislativa do Estado de São Paulo. (2008). História da imigração japonesa no Brasil. <https://www.al.sp.gov.br/noticia/?10/01/2008/historia-da-imigracao-japonesa-no-brasil>
- Baitello Junior, Norval. (2014). A era da Iconofagia: Reflexões Sobre Imagem, Comunicação, Mídia e Cultura. 1ª edição. São Paulo: Paulus.
- Baitello Junior, Norval. (2018). A carta, o abismo, o beijo. Os ambientes de imagens entre o artístico e o midiático. 1ª edição. São Paulo: Paulus.
- Flusser, Vilém. (1964) Peleologia. M (Magazines). O Estado de São Paulo. Disponível em: [http://www.arquivovilemflusersp.com.br/vilemflusser/?page\\_id=1759](http://www.arquivovilemflusersp.com.br/vilemflusser/?page_id=1759)
- Flusser, Vilém. (1985) Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. 1ª edição. São Paulo: Hucitec.
- Flusser, Vilém. (1998) Fenomenologia do brasileiro: Em Busca de um Novo Homem. 1ª edição. 1ª edição. Rio de Janeiro: Eduerj.
- Flusser, Vilém. (s.d.1) Jogos. Blog Arquivo Vilém Flusser São Paulo. Disponível em: <https://www.arquivovilemflusersp.com.br/vilemflusser/?p=583>
- Flusser, Vilém. (s.d.2) Texto/imagem enquanto dinâmica do Ocidente. Para “Cadernos Rioarte”. Flusser Brasil. Disponível em: <http://flusserbrasil.com/art106.pdf>
- Flusser, Vilém. (s.d.3) Da migração dos povos. Ensaios/Português. Arquivo Vilém Flusser São Paulo. Disponível em: [http://www.arquivovilemflusersp.com.br/vilemflusser/?page\\_id=1569](http://www.arquivovilemflusersp.com.br/vilemflusser/?page_id=1569)
- Flusser, Vilém. (s.d.4) Considerações provocadas por “Zen, arte do arco e flecha” de Eugen Herrigel, Otto Wilhelm Barth-Verlag, 1954. Flusser Brasil. Disponível em <http://flusserbrasil.com/art196.pdf>
- Greiner, Christine. (2005) O corpo: pistas para estudos indisciplinares. São Paulo: Annablume.
- Greiner, Christine. (2015) Leituras do Corpo no Japão. 1ª edição. São Paulo: Annablume.
- Herrigel, Eugen. (1975) A arte cavalheiresca do arqueiro zen. 20ª edição. São Paulo: Editora Pensamento.
- Imakake, Isamu. (Diretor). (Até 1986) *Captain Tsubasa*. [série de anime]. Animax / TV Tokyo.
- Nakagawa, Hisayasu. (2008) Introdução à cultura japonesa: ensaio de antropologia recíproca. São Paulo: Martins.

Oshima, Shohei. (8 de dezembro de 2019). *Japan soccer savior: Captain Tsubasa creator Yoichi Takahashi on the power of manga. The Mainichi.*  
<https://mainichi.jp/english/articles/20191204/p2a/00m/0et/025000c>

Watsuji, Tetsuro. (2006) *Antropología del paisaje. Climas, culturas y religiones.* Salamanca: Ediciones Sígueme.

Wisnik, José Miguel. (2008) *Veneno remédio: o futebol e o Brasil.* 1ª edição. São Paulo: Companhia das Letras.