
Doramas e distopia: uma análise da qualidade audiovisual em *Alice in Borderland*¹

Hsu Ya Ya²

Júlia Garcia³

Universidade Federal de Juiz de Fora – UFJF

Resumo

Este artigo tem como objetivo analisar o dorama *Alice in Borderland* (Netflix, 2020-atual), baseado no mangá homônimo, a partir da proposta teórico-metodológica de Borges e Sigiliano (2021) para análise de séries ficcionais. A análise evidencia como o dorama articula questões sociais contemporâneas, como isolamento, saúde mental e diversidade, por meio de uma estética distópica, valendo-se também, da intertextualidade com a obra canônica *Alice no País das Maravilhas* de Lewis Carroll e de uma narrativa que reflete tensões observáveis na sociedade japonesa.

Palavras-chave: dramas de TV; dorama; qualidade audiovisual; Japão; *Alice in Borderland*.

Introdução

Os chamados dramas de TV se referem a um formato – e não a um gênero – de produção televisiva do leste e do sudeste asiáticos (Urbano, 2017, 2020). Inicialmente popularizados no Japão, hoje encontram na Coreia do Sul um de seus maiores exportadores, especialmente com a popularidade da *Hallyu*, ou Onda Coreana. A própria Netflix, um dos maiores serviços de *streaming* da atualidade, vem diversificando o catálogo e incluindo essas produções a nível global (Urbano, 2020; Mungioli; Lemos; Penner, 2023).

No catálogo brasileiro, em 2022, Mungioli, Lemos e Penner (2023) encontraram 154 títulos originais da Netflix de origem sul-coreana, dentre eles 106 ficções seriadas. Em levantamento anterior, sem distinguir entre produções originais ou não, Urbano (2020) encontrou 104 dramas de TV da Coreia do Sul na Netflix Brasil, enquanto o Japão apresentou 21 doramas e 94 animês. No entanto, Urbano (2020) pontua que os estudos

¹ Trabalho apresentado no GP Ficção Televisiva Seriada, do 25º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Membro do grupo de pesquisa Comunicação, Arte e Literacia Midiática (UFJF/CNPQ), do Observatório da Qualidade no Audiovisual e do Obitel Brasil. E-mail: fbernandayaya@gmail.com.

³ Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Membro do grupo de pesquisa Comunicação, Arte e Literacia Midiática (UFJF/CNPQ), do Observatório da Qualidade no Audiovisual e do Obitel Brasil. E-mail: julia.ggaa@gmail.com.

acadêmicos no Brasil não acompanham esse crescimento e permanecem ancorados em perspectivas ocidentais.

Nesse contexto, o presente artigo parte das pesquisas desenvolvidas pelo Observatório da Qualidade no Audiovisual no âmbito do projeto Ásia Pop. Esse projeto visa ampliar os estudos relacionados às produções audiovisuais asiáticas, considerando as discussões de temáticas como a qualidade audiovisual, a literacia midiática e a cultura de fãs. A partir dos estudos sobre qualidade no audiovisual e do modelo de análise de séries ficcionais proposto por Borges e Sigiliano (2021), realizou-se, no Ásia Pop, o estudo de 10 dramas de TV de diferentes países da Ásia, incluindo Japão, Coreia do Sul, Tailândia, Filipinas e Taiwan. Para este estudo, optou-se por apresentar a análise da primeira temporada do dorama *Alice in Borderland* (Netflix, 2020-atual).

Os dramas de TV

O termo dramas de TV designa um formato de produção característico de países do leste e sudeste da Ásia (Urbano, 2017, 2020). Essas produções, referenciadas no Brasil como doramas, têm popularidade inegável, e estudos indicam que o catálogo da Netflix, em um movimento de expansão para fora do eixo anglófono, apresenta títulos cada vez mais diversos, englobando países como Japão e Coreia do Sul (Urbano, 2020; Mungioli; Lemos; Penner, 2023).

De fato, as audiências parecem cada vez mais abertas às produções de múltiplos países. *Round 6* (Netflix, 2021-atual) é um dos grandes exemplos do sucesso global dos dramas de TV. Ao mesmo tempo em que traz elementos relacionados ao contexto local, como as brincadeiras típicas, a questão migratória da Coreia do Norte e problemas econômicos que refletem um recorte da sociedade sul-coreana, a narrativa também carrega elementos que ressoam em contextos mais amplos, como as próprias discussões sobre desigualdade social, dinâmicas de poder e relacionamentos familiares.

Round 6 também faz parte do que Lim e Lee (2023) denominam “k-distopia”⁴, ao lado de outros títulos como *Profecia do Inferno* (Netflix, 2021-atual) e *O Mar da Tranquilidade* (Netflix, 2021). Lim e Lee (2023) argumentam que o subgênero foi impulsionado pela desesperança causada pela realidade da pandemia de Covid-19,

⁴ No original: “k-dystopia”.

sistematizando ansiedades e dificuldades das sociedades atuais, mas sem deixar de gerar esperança. Há, ainda, trabalhos que discutem a influência de questões sociais e políticas do Japão nos temas apocalípticos da cultura pop japonesa (Coar, 2017), evidenciando como a ficção científica do país apresenta visões sombrias e distópicas da sociedade (Napier, 1993). É nesse contexto distópico que também se insere *Alice in Borderland*, cuja premissa se aproxima de *Round 6* ao apresentar a luta por sobrevivência em jogos mortais.

O modelo teórico-metodológico

Para a análise audiovisual do dorama *Alice in Borderland*, optou-se pelo modelo teórico-metodológico de Borges e Sigiliano (2021) para análise de séries ficcionais. Nessa proposta, a análise da criação audiovisual é dividida em três instâncias: plano da expressão, plano do conteúdo e mensagem audiovisual. O plano da expressão tem como foco os recursos técnico-expressivos, como áudio, vídeo, edição e grafismos, bem como os sentidos produzidos por esses elementos. Isso se dá por meio dos códigos visuais, sonoros, sintáticos e gráficos. No plano do conteúdo, analisa-se a construção dos personagens e da narrativa.

A partir da combinação de ambos os planos, avalia-se, por fim, os indicadores de qualidade da mensagem audiovisual. Esses indicadores se baseiam em estudos sobre a qualidade dos programas televisivos e incluem: diversidade, estereótipo, originalidade/criatividade, ampliação do horizonte do público e oportunidade. A diversidade abrange, por exemplo, a multiplicidade de personagens, temas e pontos de vista, enquanto o estereótipo avalia se são desconstruídas ou reforçadas representações estereotipadas. A oportunidade refere-se à abordagem de temas relevantes e atuais, e a ampliação do horizonte do público analisa se a produção é capaz de levar à reflexão e trazer problemáticas férteis e contraditórias. Já a originalidade/criatividade averigua se há inovações e experimentações no formato, nas linguagens ou nas temáticas abordadas.

Análise audiovisual de *Alice in Borderland*

Lançado em 2020, com oito episódios pela plataforma de *streaming* Netflix, e com uma segunda temporada disponibilizada em 2022, também com oito episódios, *Alice in Borderland* (今際の国のアリス, *Imawa no Kuni no Arisu*) é um dorama/série de live-

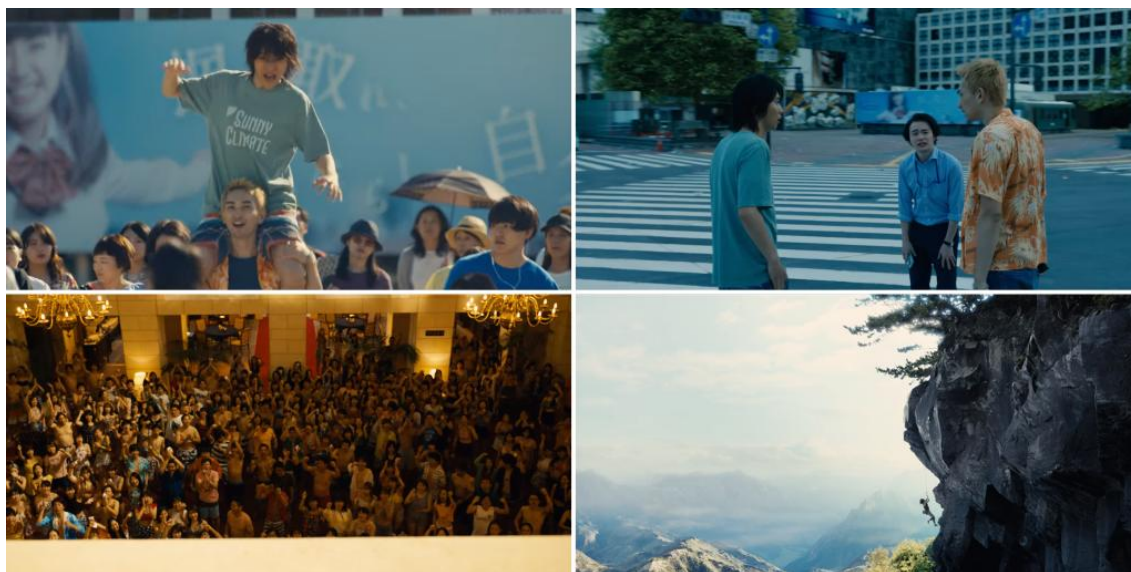
action baseada no mangá homônimo, escrito e ilustrado por Haro Aso, publicado entre 2011 e 2016, com 18 volumes, além de uma adaptação em anime com três episódios. A terceira temporada do dorama já foi confirmada pela Netflix, com estreia prevista para 2025.

A trama se inicia com três amigos que decidem tirar o dia para descansar após enfrentarem conflitos pessoais. O protagonista, Arisu (Kento Yamazaki), é julgado pela família por não se adequar aos padrões sociais japoneses, passando grande parte do tempo jogando videogame. Seu amigo Chōta (Yūki Morinaga) é técnico de informática, profundamente religioso e frequentemente procurado pela mãe, que lhe pede dinheiro para a igreja. Já Karube (Keita Machida) trabalha como *barman* e se envolve com a esposa do seu chefe, que acaba os flagrando.

Ao se encontrarem, os amigos começam a brincar; em uma dessas brincadeiras, Karube coloca Arisu em seus ombros no movimentado cruzamento de Shibuya, em Tóquio, causando um caos no trânsito e atraindo a atenção da polícia. Na tentativa de escapar, os três se escondem em uma cabine de banheiro da estação de metrô. Subitamente, as luzes se apagam. Ao saírem, percebem que foram transportados para uma realidade distópica, onde precisam participar de jogos para obter um “visto” que garante sua sobrevivência nesse novo mundo.

No que se refere aos códigos visuais, o dorama tem como cenário principal a cidade de Tóquio, destacando-se especialmente o Shibuya Crossing, que simboliza a contraposição entre o espaço antes lotado e, no mundo distópico, completamente vazio. A composição dos personagens é cuidadosamente construída, refletindo suas características e estilos de vida. Arisu, por exemplo, aparece inicialmente com roupas desleixadas — cabelo desarrumado, camiseta, bermuda e chinelos —, representando seu afastamento dos padrões sociais. Chōta veste roupas sociais, típicas de funcionários de escritório, enquanto Usagi (Tao Tsuchiya), uma alpinista, utiliza vestimentas esportivas. É importante observar que, com o surgimento do espaço denominado “Praia”, ocorre uma transformação no código de vestimenta dos personagens, refletindo o novo contexto social que ali se estabelece.

Figura 1 - Os códigos visuais da contraposição entre o espaço lotado e vazio, e a composição dos personagens.



Fonte: *Alice in Borderland* (Netflix, 2020).

A fotografia alterna entre tons quentes e frios, criando distinções visuais significativas. Os tons quentes predominam nos momentos que antecedem a entrada dos personagens na realidade distópica, remetendo à vida cotidiana. Já no universo distópico, os tons frios dominam, evocando uma sensação de vazio e desesperança. As cenas noturnas, marcadas pela escuridão, são iluminadas por luzes artificiais que conduzem os personagens até as arenas dos jogos ou até a “Praia”, espaço que se configura como uma utopia temporária que é composta por tons quentes. Os códigos gráficos aparecem nas trocas de mensagens entre os amigos — enfatizando a conectividade no mundo real — e nos momentos em que se inicia um novo jogo, tanto para os personagens quanto para situar o espectador. A utilização recorrente de planos gerais e *closes* evidencia o tensionamento entre personagem e ambiente.

Figura 2 - Os códigos sintáticos presentes na edição, simbolizando a troca de mensagens, e o espaço vazio, com predominância dos tons frios.



Fonte: *Alice in Borderland* (Netflix, 2020).

Os códigos sintáticos, presentes na edição, reforçam a tensão narrativa por meio do uso de planos-sequência — como a transição do Shibuya Crossing movimentado para o mesmo espaço vazio — e dos constantes *flashbacks*, que revelam as motivações dos personagens e aprofundam o enredo. No que tange aos códigos sonoros, a trilha sonora composta por Yutaka Yamada é majoritariamente instrumental, remetendo a jogos de videogame, reforçando a imersão na proposta lúdica e distópica. O uso do silêncio também é um recurso expressivo importante, criando tensão e desconforto tanto nos personagens quanto no público. A abertura do dorama apresenta uma trilha épica combinada com imagens de uma Tóquio desolada em tons frios, contrastando com o uso recorrente da cor vermelha, que aparece tanto nos créditos quanto em elementos do cenário, simbolizando perigo, morte e violência — como o sangue ou os lasers que executam os jogadores.

No plano do conteúdo, o *storyline* inicialmente se concentra na sobrevivência dos três amigos, mas evolui para a busca de Arisu por respostas sobre quem está por trás daquele mundo. A narrativa se complexifica com o desenvolvimento de outros personagens, cujos passados são revelados por meio de *flashbacks*, como no caso do personagem Chapeleiro, líder da “Praia”, um local que funciona como uma fuga da realidade distópica, oferecendo aos sobreviventes uma ilusão de liberdade através de festas regadas a bebidas.

Figura 3 - A “Praia”, um refúgio dentro da realidade distópica.



Fonte: *Alice in Borderland* (Netflix, 2020).

A intertextualidade com a obra canônica *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll, é evidente. O próprio nome do protagonista, Arisu, é a pronúncia japonesa de Alice, enquanto o personagem Chapeleiro remete diretamente ao Chapeleiro Maluco, inclusive com *flashbacks* que mostram seu passado como dono de uma loja de chapéus. As cartas de baralho, elemento central que fazem referência à Rainha de Copas e sua famosa sentença “Cortem-lhe a cabeça!”, é refletida nos métodos de execução do dorama, que ocorrem por meio de lasers disparados na cabeça dos jogadores.

Figura 4 - Referências da intertextualidade entre *Alice no País das Maravilhas* e *Alice in Borderland*.



Fonte: *Alice in Borderland* (Netflix, 2020).

A construção dos personagens também oferece reflexões importantes sobre a sociedade contemporânea. O primeiro episódio apresenta os dilemas pessoais de Arisu, que enfrenta críticas familiares por não atender às expectativas sociais; de Chōta, que lida com a exploração financeira da mãe que só o procura para pedir dinheiro como dote na igreja que frequenta; e de Karube, que enfrenta as consequências de seus relacionamentos. À medida que novos personagens são introduzidos, recursos narrativos como *flashbacks*

são utilizados para contextualizar suas trajetórias, como é o caso de Usagi, cuja experiência como alpinista é essencial para sua habilidade de sobrevivência no jogo.

Alice in Boderland também aborda temas sensíveis relacionados à saúde mental e a estigmas sociais no Japão. A representação de personagens como Arisu (que não estuda e não trabalha) e Takatora Samura, o Last Boss (um *hikikomori*⁵ que se transforma em membro da milícia da “Praia”), evidencia questões sociais profundas, como o isolamento e a marginalização de determinados grupos. Da mesma forma, a personagem Hikari Kuina (Aya Asahina) representa a luta contra o preconceito de gênero e orientação sexual de pessoas LGBTQIAPN+, trazendo à tona questões sobre a aceitação e a reconstrução identitária, em contraste com personagens como Suguru Niragi (Dori Sakurada), que canaliza seu passado traumático em comportamentos violentos.

Figura 5 - Representação do isolamento de Arisu e Takatora Samura e transformação da Hikari Kuina.



Fonte: *Alice in Boderland* (Netflix, 2020).

Considerações finais

Diante da análise realizada, observou-se que *Alice in Borderland* propõe reflexões sobre as dinâmicas sociais contemporâneas, problematizando temas como isolamento social, saúde mental, preconceito e desigualdade. Assim, *Alice in Borderland* não apenas

⁵ Fenômeno descrito no Japão na década de 1980 que se caracteriza pelo grave isolamento social. DOI: <https://doi.org/10.1590/0047-2085000000214>.

oferece uma experiência estética interessante, mas também se consolida como objeto de estudo relevante para as discussões sobre qualidade no audiovisual e sobre as representações socioculturais no contexto da mídia contemporânea.

Espera-se que em futuros trabalhos seja possível ampliar as discussões sobre as narrativas audiovisuais asiáticas, como dramas de TV e animês. O desafio encontra-se em estabelecer uma perspectiva brasileira que possa considerar o contexto local dessas produções sem recair em visões orientalistas, e que seja capaz de se firmar enquanto âmbito rico e válido de estudos no contexto latino-americano.

Referências

ALICE in Borderland. Direção: Shinsuke Sato. Japão: Netflix, 2020. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/80200575>. Acesso em: 21 jun. 2025.

BORGES, G.; SIGILIANO, D. Qualidade Audiovisual e Competência Midiática: proposta teórico-metodológica de análise de séries ficcionais. In: Anais do 30º Encontro Anual Da Compós, 2021, São Paulo. **Anais [...]**, São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2021. Disponível em: <https://tinyurl.com/e5cs7p32>. Acesso em: 21 jun. 2025.

COAR, T. M.. **A Study of Apocalyptic Themes in Japanese Popular Culture**. 2017. 61 f. Dissertação (Mestrado), Moore School Of Business, University Of South Carolina, Columbia, 2017.

LIM, M. K.; LEE, D.. K-drama in the Time of the Pandemic: the production of hope through the subgenre of the k-dystopia. **Situations: Cultural Studies in the Asian Context**, [S.L.], v. 16, n. 2, p. 77-108, set. 2023.

MUNGIOLI, M.C.P.; LEMOS, L.P.; PENNER, T.A. K-dramas originais Netflix no catálogo brasileiro: melodrama e literacia midiática. **RuMoRes**, [S. l.], v. 17, n. 34, p. 55–76, 2023.

NAPIER, S. The Japanese Imagination of Disaster from Godzilla to Akira. **Journal of Japanese Studies**, [s. l.], v. 19, n. 2, p. 327-351, 1993.

URBANO, K. Entre japonesidades e coreanidades pop: da Japão-Mania à Onda Coreana no Brasil. In: Anais do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2017, Paraná. **Anais [...]**, Curitiba: Universidade Positivo, 2017. Disponível em: <https://tinyurl.com/mssskx75>. Acesso em: 21 jun. 2025.

URBANO, K. Produções televisivas japonesas e sul-coreanas na Netflix Brasil: apontamentos iniciais. **Comunicação Mídia e Consumo**, [S. l.], v. 17, n. 50, p. 559–578, 2020. DOI: 10.18568/cmc.v17i50.2164.

YAMADA, Y. Alice in Borderland (Original Soundtrack). Japão: Netflix Music, 2020. Disponível em: <https://tinyurl.com/4y7svvyd>. Acesso em: 21 jun. 2025.