

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS

Instituto de Ciências Humanas

Programa de Pós-Graduação em História – Mestrado



DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

Para uma construção de corpos e espaços em *Akira* (1988), de Katsuhiro Otomo

LUCIANA DE ÁVILA FREITAS

Pelotas/RS – 2023

LUCIANA DE ÁVILA FREITAS

Para uma construção de corpos e espaços em *Akira* (1988), de Katsuhiro Otomo

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História, da Universidade Federal de Pelotas, como requisito à obtenção do Título de Mestra em História.

Orientador: Prof. Dr. Daniele Gallindo Gonçalves

Pelotas/RS – 2023

Luciana de Ávila Freitas

Para uma construção de corpos e espaços em *Akira* (1988), de Katsuhiro Otomo

Dissertação aprovada, como requisito para obtenção do grau de Mestra em História, Programa de Pós-Graduação em História, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas.

Data da defesa: 25 de julho de 2023

Banca examinadora:

Prof. Dra. Daniele Gallindo Gonçalves (orientadora)

Doutora em Germanistik / Ältere Deutsche Literatur, Otto-Friedrich-Universität Bamberg

Prof. Dr. Aristeu Elisandro Machado Lopes

Doutor em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Prof. Dra. Janete da Silva Oliveira

Doutora em Letras pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Prof. Dr. Eduardo Marks de Marques

Doutor em Australian Literature pela University of Queensland

Universidade Federal de Pelotas / Sistema de Bibliotecas
Catalogação na Publicação

F863p Freitas, Luciana de Ávila

Para uma construção de corpos e espaços em Akira (1988), de Katsuhiro Otomo / Luciana de Ávila Freitas ; Daniele Gallindo Gonçalves, orientadora. — Pelotas, 2023.

142 f. : il.

Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação em História, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas, 2023.

1. Japão. 2. Anime. 3. Cyberpunk. 4. Corpo. 5. Cidade. I. Gonçalves, Daniele Gallindo, orient. II. Título.

CDD : 952

Elaborada por Leda Cristina Peres Lopes CRB: 10/2064

RESUMO

Somado aos eventos traumáticos da Segunda Guerra Mundial, a rápida modernização e o progresso econômico criaram as condições para um fenômeno que iria transformar completamente o modo como o Japão se autoprojetaria após a guerra. Os animes aparecem nesse ponto crucial da história, carregando temas de um século cheio de convulsões sociais. Nesse contexto, estreou o objeto de análise dessa pesquisa: Akira (1988), um longa-metragem criado e dirigido por Katsuhiro Otomo. O produto cultural surge carregando as referências do seu momento de produção, especialmente no que tange os acontecimentos da metade do século XX em diante. Esse estudo propõe-se analisar as representações do corpo e do espaço em Akira, com o objetivo de compreender possíveis aspectos históricos e culturais do Japão na década de 1980. É relevante destacar ainda que muitos dos temas abordados na obra referem-se a tropos como apocalipse, crise geracional e ética do trabalho.

Palavras-chave: Japão, anime, cyberpunk, corpo e cidade.

ABSTRACT

Added to the traumatic events of World War II, rapid modernization and economic progress created the conditions for a phenomenon that would completely transform the way Japan projected itself after the war. Animes appear at this crucial point in history, carrying themes from a century full of social upheavals. In this context, the object of analysis of this research debuted: Akira (1988), a feature film created and directed by Katsuhiro Otomo. The cultural product appears carrying the references of its production moment, especially regarding events from the mid-20th century onwards. This study aims to analyze the representations of the body and space in Akira, with the aim of understanding possible historical and cultural aspects of Japan in the 1980s. It is also important to highlight that many of the themes covered in the work refer to tropes such as apocalypse, generational crisis and work ethics..

Keywords: Japan, anime, cyberpunk, body and city.

LISTA DE FOTOGRAMAS

FOTOGRAMA 1: CENA DO TESTE TRINITY	36
FOTOGRAMA 2: CENA DO TESTE TRINITY	36
FOTOGRAMA 3: CENA DO TESTE TRINITY	36
FOTOGRAMA 4: (MIYAZAKI, 1985, 1H 47" 14')	37
FOTOGRAMA 5: (OTOMO, 1988, 53")	62
FOTOGRAMA 6: (OTOMO, 1988, 44' 41")	62
FOTOGRAMA 7: (OTOMO, 1988, 01' 01")	62
FOTOGRAMA 8: (OTOMO, 1988, 01' 01")	62
FOTOGRAMA 9: (OTOMO, 1988, 06'52")	73
FOTOGRAMA 10: (OTOMO, 1988, 23'45")	75
FOTOGRAMA 11: (OTOMO, 1988, 23' 50")	75
FOTOGRAMA 12: (OTOMO, 1988, 44'36")	78
FOTOGRAMA 13: (OTOMO, 1988, 44' 41")	78
FOTOGRAMA 14: (OTOMO, 1988, 11' 52")	82
FOTOGRAMA 15: (OTOMO 1988, 18' 50")	84
FOTOGRAMA 16: (OTOMO, 1988, 41' 01")	85
FOTOGRAMA 17: (OTOMO, 1988, 21' 13")	87
FOTOGRAMA 18: (OTOMO, 1988, 45' 14")	90
FOTOGRAMA 19: (OTOMO, 1988, 47' 37")	90
FOTOGRAMA 20: (OTOMO, 1988, 1H 22' 16")	91
FOTOGRAMA 21: (OTOMO, 1988, 1H 22' 19")	92
FOTOGRAMA 22: (OTOMO, 1988, 4'48")	96
FOTOGRAMA 23: (OTOMO, 1988, 4' 50")	96
FOTOGRAMA 24: (OTOMO, 1988, 4' 53")	96
FOTOGRAMA 25: (OTOMO, 1988, 44' 54")	96
FOTOGRAMA 26: (OTOMO, 1988, 36' 19")	110
FOTOGRAMA 27: (OTOMO, 1988, 39")	112
FOTOGRAMA 28: "THE GADGET" A PRIMEIRA BOMBA ATÔMICA.	114
FOTOGRAMA 29: (OTOMO, 1988, 1H 22' 19")	114
FOTOGRAMA 30: (OTOMO, 1988, 1H 08' 43")	118
FOTOGRAMA 31: HIROHITO E MACARTHUR POUSAM EM FOTO.	128
FOTOGRAMA 32: (OTOMO, 1988, 1H 44' 51")	131

FOTOGRAMA 33: (OTOMO, 1988, 1H 46' 50").....	131
FOTOGRAMA 34: (OTOMO, 1988, 1H 46' 50").....	131

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
CAPÍTULO 2 – ANIME, CYBERPUNK E AKIRA: UM CASO DE SUCESSO	17
2.2 Pressupostos sobre a animação japonesa	17
2.3 Uma breve história do anime	21
2.4 Relação entre apocalipse e trauma cultural	28
2.5 Cyberpunk: quando a tecnologia cria uma tensão na cultura	39
2.6 Implicações técnicas, estéticas e narrativas em <i>Akira</i>	46
CAPÍTULO 3 – UM CORPO QUE NUNCA É UM SÓ.....	54
3.1 Corpo e cidade: sentidos intrínsecos	54
3.2 Uma análise sobre a sociedade de <i>Neo-Tóquio</i>	63
CAPÍTULO 4 – “PORQUE JÁ COMEÇOU”: QUANDO A METRÓPOLE GESTA UM CORPO	98
4.1 A resignificação do hibridismo no Pós-guerra	100
4.2 Corpos bélicos	107
4.3 O Japão em Tetsuo.....	116
CONCLUSÕES	133
REFERÊNCIAS.....	140

1 Introdução

Quando as bombas de hidrogênio, nomeadas como *Little Boy* e *Fat Man*, encontraram seu destino final, milhares de vidas foram ceifadas. No dia 6 de agosto, depois de sobreviver à catástrofe em Hiroshima, o fotojornalista Yoshito Matsushige pegou sua câmera, saiu às ruas e registrou as primeiras imagens da calamidade histórica. O que se viu nessas fotos, hoje apresentadas no Museu Memorial Paz de Hiroshima, pode ser muito bem descrito como uma destruição de carne e concreto. Posteriormente, o evento foi representado na cultura japonesa dessa forma: uma lembrança que encontra na queda dos corpos e cidades seu grande expoente.

Findada a guerra, as décadas que se seguiram não funcionaram de modo a cauterizar as feridas abertas, pelo contrário, já que a ameaça causada pela Guerra Fria representava uma constante na vida dos japoneses. Paralelo ao trauma cultural, causada pelo primeiro evento, a modernização rápida e o progresso econômico criaram as condições para um fenômeno que iria transformar completamente o modo como o Japão se autoprojetaria nas décadas vindouros. Os animes figuram nesse ponto nodal, carregando a história de um século cheio de convulsões sociais.

O objeto de análise do presente trabalho encontra-se envolvido no referido contexto. *Akira*¹ aparece nesse momento de disjunção histórica, o que significa que o anime é marcado pelo colapso da Guerra Fria. Dirigido e roteirizado por Katsuhiro Otomo, a obra estreou em 1988 nos cinemas japoneses e chegou ao Brasil em 1992. O roteiro foi adaptado de um mangá (quadrinho japonês) homônimo, escrito e desenhado pelo mesmo diretor do filme, cuja serialização ocorreu de 1982 a 1990. Cabe destacar que o longa-metragem engloba diferentes temporalidades, como se de fato estivesse carregando as histórias passadas.

Este estudo analisa as construções do corpo e do espaço em *Akira*, de modo a desvelar fundos históricos e culturais sobre o Japão na década de 1980. Vale mencionar que muitos dos temas abordados na obra se relacionam principalmente com tropos como apocalipse, crise geracional e ética do trabalho – os quais estão todos atravessados por aspectos da Segunda Guerra Mundial. Para cumprir esse estudo, foram utilizados como base teórica as obras de Renato Ortiz (2000), Susan

¹ Ao considerar o título do filme “Akira” e a existência de um personagem com o mesmo nome, é importante ressaltar que, para evitar confusões, sempre que mencionado o termo em itálico, ele se referirá ao longa-metragem.

Napier (2005), Sato Kumiko (2004), Yoshikumi Igarashi (2011), Christopher Bolton (2018), Steven Brown (2010), Adriana Amaral (2006) e Bruno Souta Azambuja (2019), Brito (2013) entre outros autores. Sobre a metodologia empregada, ela é baseada no trabalho de Quinsani (2011), que consiste na decomposição do filme em segmentos intrafilmicos (espaço, tempo, ações desenvolvidas, música, forma narrativa, andamento, ritmo, iluminação e cenários) e extrafilmicos (recepção e contexto histórico-cultural), bem como no entrecruzamento dessas informações. Inserem-se na metodologia as reflexões de Lucian Febvere (2006). De acordo com o autor o espaço (social) é um produto (social), o que significa dizer que o espaço não existe em “si mesmo” - não é independente. Muito caro para essa teoria é a noção relacional entre tempo e espaço: “O espaço representa simultaneidade, a ordem sincrônica da realidade social. Tempo, por outro lado, denota a ordem diacrônica e, assim, o processo histórico da produção social” (FEBVERE, 2006, SCHMID, 2012, p. 3). Ou seja, a noção de espaço é sempre aberta, está em processo, é um devir. Para Lefebvre, a produção de espaço engloba não apenas a produção, mas a reprodução das relações sociais, cuja chave pode ser compreendida pela junção de três dimensões ou processos dialeticamente interconectados: o concebido, o percebido e o vivido:

No espaço percebido se associa com a realidade cotidiana, sendo apreendido por meio dos sentidos, os quais envolvem a visão, o tato, a audição e o olfato. Este aspecto do espaço se relaciona diretamente com a materialidade dos objetos que constituem o “espaço”. O espaço não pode ser percebido sem ser concebido previamente em pensamento, dessa maneira, o espaço presume um ato de pensamento, que é ligado à produção do conhecimento. O espaço vivido é considerado a terceira dimensão da produção do espaço, lugar da experiência vivida. Este espaço significa o mundo como ele é experimentado pelos seres humanos através de sua prática social, sua vida cotidiana (LEFEBVRE, 2006, PIRES, 2008).

A grande questão no trabalho de Lefebvre é a consideração de que o espaço não existe independentemente, pois pressupõe ação humana, cuja construção será fundamentada nas práticas sociais. Real e simbólico estão atados nesse processo, alicerçando sociedades que sempre se distinguirão uma das outras. Diante dessa premissa é possível afirmar que toda exclusão ou inclusão de um fato material virá acompanhado de uma mudança simbólica, ensejando a constância de uma sociedade. Como inserir *Akira* nessa reflexão? Para análises subsequentes, as seguintes questões serão levantadas: Quais os pressupões para construção da cidade de Neo-Tóquio? Como os espaços são separados? Existem relações sociais

envolvidas? Como a cidade e os corpos trocam sentidos? Como se configuram na lógica urbana? O que busca retratar consciente ou inconscientemente, Otomo? E, sobretudo, quais as implicações do mundo material no filme, bem como: o que as metáforas, símbolos e referências querem dizer sobre o mundo externo ao universo diegético?

Como norteadores deste estudo, destacam-se os seguintes objetivos: investigar a distribuição e conformação dos corpos na cidade de Neo-Tóquio, considerando requisitos como idade e classe; analisar de que forma a cidade e os corpos trocam sentidos, revelando significados culturais e sociais; examinar as críticas que Otomo buscou retratar em *Akira*; identificar as temporalidades representadas no longa-metragem e compreender o porquê delas; avaliar a visão apocalíptica sustentada em *Akira* e explorar como o trauma cultural se manifesta ao longo da trama. Essas prerrogativas, embora não sejam as únicas abordadas, fornecem direcionamento ao presente estudo. Em tempo, reconhecem-se as muitas implicações que podem surgir, o que certamente suscitará o levantamento de outras perguntas.

A escolha do anime como objeto de análise ocorre pela notoriedade dessa mídia dentro do Japão. Existem estabelecimentos temáticos que cobrem todo o país, livros escolares que utilizam os desenhos animados como material didático, além de adornos que decoram inúmeros empreendimentos comerciais² (NAPIER, 2005, p. 7). Do turismo aos festivais internacionais, como as Olimpíadas, os animes e os mangás se fazem presente. Essa onipresença é indicativa de algo, e a primeira proposição relevante que deve ser destacada é que os japoneses têm uma cultura bastante pictórica, o que pode ser primeiramente aferido pelos ideogramas que compõem seus alfabetos, evidenciando uma grande afinidade deles com a comunicação visual. Os animes estão inclusos nisso, mas de uma maneira ainda mais profunda.

Segundo Napier (2005), a relação que os japoneses têm com as animações não encontra precedente em qualquer lugar do mundo e isso se reflete no fato de serem os maiores exportadores de animação no globo (SATO, 2004, p. 31). Lá,

² Tóquio possui uma variedade de bairros que, embora não sejam exclusivamente dedicados à cultura pop, apresentam uma forte presença e influência dela. Exemplos notáveis incluem Akihabara, Shinjuku e Shibuya. – uma rápida pesquisa no *google maps*, visitando tais localidades demonstra isso. Sobre os usos dos animes e mangás como material didático, vale a leitura da seguinte matéria. Disponível em <<https://hitsite.com.br/anime-manga/demon-slayer-fara-parte-do-material-didaticos-das-escolas-japonesas/>>, acessado em 8 de julho de 2023.

erguem-se monumentos nas pequenas e grandes cidades, não apenas de figuras históricas, mas também de personagens de anime. E para complementar, cerimônias em homenagem a personagens e determinadas animações não são incomuns, ocorrendo até mesmo velórios de algumas figuras icônicas, conforme relata Sato:

Em 23 de março de 1970 centenas de pessoas – crianças, adolescentes e adultos – se reuniram na frente da sede da grande editora kōdansha em Tóquio para um funeral. Um monge budista prestou os devidos serviços, diante de um altar onde oferendas em incenso e flores foram feitas. Os presentes escutaram discursos acalorados em homenagem ao falecido, com lágrimas e expressões graves de luto sincero. A imprensa veio cobrir o acontecimento. No altar, conforme os costumes japoneses estava um retrato do falecido com fitas negras. Era o boxeador Toru Rikiishi – um personagem fictício de mangá (SATO, 2007, p. 46).

De acordo com Mangirón (2012), na década de 1990, a imagem do Japão, que antes costumava ser definido pela sua poderosa economia e identidade corporativa, começou a ser substituída pela imagem de um Japão moderno e juvenil, conhecido pelo fenômeno do *Cool Japan* – em inglês. Esse novo paradigma enfatizava o papel do país como produtor e exportador de bens culturais, cujo destaque se dá principalmente pelo anime, mangá, videogames, música pop, gastronomia e moda. Ao longo dos anos, e, sobretudo, desde o início do novo milênio, esses elementos passaram a integrar a cultura popular global de forma significativa (MANGIRÓN, 2012, p. 30). A primeira observação do *Cool Japan* como um fenômeno de potência cultural foi descrito pelo jornalista estadunidense, Douglas McGray numa matéria intitulada *Japan's Gross National Cool*. Ele inicia o texto com a seguinte chamada:

O Japão está se reinventando como superpotência – de novo. Em vez de desmoronar sob seus infortúnios políticos e econômicos amplamente divulgados, a influência cultural global do Japão cresceu silenciosamente. Da música pop aos eletrônicos de consumo, da arquitetura à moda e da animação à culinária, o Japão parece mais uma superpotência cultural hoje do que na década de 1980, quando o número um na economia. Mas o Japão pode desenvolver seu domínio do meio para projetar uma mensagem nacional igualmente poderosa?³

³ No original: “Japan is reinventing superpower—again. Instead of collapsing beneath its widely reported political and economic misfortunes, Japan’s global cultural influence has quietly grown. From pop music to consumer electronics, architecture to fashion, and animation to cuisine, Japan looks more like a cultural superpower today than it did in the 1980s, when it was an economic one. But can Japan build on its mastery of medium to project an equally powerful national message?”.

Nessa linha, McGray comenta sobre a crescente influência do Japão internacionalmente. Segundo o jornalista, o país transmitia uma imagem descolada, jovem e pós-moderna, ao mesmo tempo em que revestia essa imagem com tradicionalismo, resultando da amálgama um país reconhecidamente “cool”. Em determinado momento, ele descreve o *Cool Japan* como uma espécie de *soft power*, outro conceito que merece uma atenção especial.

O conceito de *soft power*, proposto por Joseph Nye (2004), é uma importante contraparte do *hard power*, mais conhecido e caracterizado por suas manifestações coercitivas baseadas em incentivos ou ameaças. Enquanto o *hard power* está associado principalmente à capacidade militar de um país, o *soft power* é adaptado ao contexto de um mundo globalizado e democrático; seus mecanismos de ação ocorrem pela cooptação e atração.

Nye enfatiza que o conceito de *Soft power* deve ser compreendido no contexto da capacidade dos países de estabelecer preferências por meio de ativos intangíveis, tais como personalidade, cultura e políticas legitimadas por autoridades morais (2004, p. 5). A essência do conceito é simples: se um líder representa valores que outros desejam seguir, torna-se mais fácil e econômico exercer tal liderança. No entanto, o *soft power* vai além da mera persuasão ou da habilidade de um governo em mover pessoas por meio de argumentos. Seu ponto central é a capacidade de atrair, o que frequentemente leva à aquiescência por parte dos outros atores (NYE, 2004, p. 5). No contexto japonês, a estratégia do *Cool Japan* como recurso do *soft power* busca “gerar benefícios culturais, políticos e econômicos através da construção de uma imagem cool, capaz de gerar hegemonia e colaborar na manutenção da soberania e da legitimidade nacional” (BRITO, 2013, p. 11).

Nessa discussão, somam-se as ações governamentais do Japão, que verdadeiramente se empenha em promover o *Cool Japan*, como evidenciado por Brito. Isso pode ser observado através da seguinte linha do tempo: Em dezembro de 2004, foi estabelecido o Conselho de Promoção de Diplomacia Cultural, que, em um relatório no ano seguinte, recomendou que o Japão aproveitasse o interesse internacional pela língua e cultura pop para promover outras manifestações culturais do país (BRITO, 2013, p. 117). Em 2007, foi criado o Prêmio Internacional de Mangá, dedicado a artistas estrangeiros, os quais são homenageados por promoverem o estilo no exterior. Em 2009, o personagem popular conhecido como *Doraemon* foi nomeado Embaixador do anime pelo então ministro das Relações

Exteriores, Masahiko Koumura (BRITO, 2013, p. 117). No ano seguinte, o Escritório de Promoção das Indústrias Criativas foi criado com o objetivo de planejar e implementar medidas interministeriais para promover as indústrias culturais como um setor estratégico para o Japão. Esse escritório, vinculado ao Ministério da Economia, Comércio e Indústria (METI), tem apoiado e promovido diversas ações e eventos para aumentar a visibilidade da cultura japonesa no exterior, tanto por meio da cultura pop quanto por manifestações consideradas tradicionais (BRITO, 2013, p. 118). Em 2012, o METI divulgou o documento intitulado *Cool Japan Strategy*, que faz uma análise da economia japonesa e das oportunidades relacionadas à imagem “cool” que o Japão já possui em várias áreas, desde arquitetura até os mangás. O documento apresenta o potencial dos produtos da indústria criativa japonesa em todo o mundo, destacando aqueles que possuem maior apelo em cada região. Além disso, são examinados modelos de gestão de imagem “cool” implementados anteriormente pelo Reino Unido, Coreia do Sul e Estados Unidos, e um plano de ação é apresentado com medidas a serem implementadas na promoção do Cool Japan (BRITO, 2013, p. 118).

É inegável que a política japonesa está empenhada em promover o *Cool Japan*, já que adotou o termo. No entanto, é interessante analisar o contexto mais amplo por trás desse fenômeno, isto é, tanto o *Cool Japan* quanto o *Soft power* são manifestações da globalização. Em verdade, o mundo está cada vez mais interligado, sobretudo na virada do século. É por isso que Ortiz (2007) destaca que os indivíduos na atualidade são cidadãos do mundo, não no sentido cosmopolita, de viagem; são assim porque o mundo chegou até eles, penetrando seus cotidianos (p. 7-8). Nesse ponto da cavidade histórica, a cultura do consumo ganharia uma posição de destaque, pois se tornou uma das principais instâncias definidoras de legitimidade dos comportamentos e dos valores; portanto, refletir sobre isso é tocar em um dos eixos centrais das sociedades globalizadas (ORTIZ, 2007, p. 10).

Ortiz distingue em seu trabalho os termos globais e mundiais. O primeiro se refere a processos econômicos e tecnológicos, enquanto o segundo está relacionado a duas dimensões:

[...] vincula-se primeiro ao movimento de globalização das sociedades, mas significa também uma “visão de mundo”, um universo simbólico específico à civilização atual. Nesse sentido, ele convive com outras visões de mundo estabelecendo entre elas hierarquias, conflitos e acomodações (ORTIZ, 2007, p. 29).

De acordo com o autor, a mundialização está associada à esfera da cultura, que se encontra em uma condição desterritorializada no referido contexto. É importante ressaltar que não se pode afirmar a existência de uma cultura global e homogeneizante, uma vez que isso implicaria em uma hierarquia na qual o local se submeteria ao global (ORTIZ, 2007, p. 31). O que de fato existe e é significativo de ser comentado é que essa cultura desterritorializada influencia a maneira como o local se transforma – toda sociedade experimenta mudança e os influxos externos são constitutivos disso. Assim, a mundialização da cultura, ao invés de impor uma situação em que o global envolveria tudo, apagando as particularidades, aponta justamente o contrário (ORTIZ, 2007, p. 8). Por exemplo, no mundo globalizado, os Estados-Nações perdem autonomia, levando-os a reivindicar a soberania através da mundialização da cultura no sentido de fazê-la hegemônica. É a forma como o poder encontra novos métodos na sociedade pós-moderna (voltando ao tema do *soft power*) e também uma estratégia renovada dos Estados-Nações em promover uma autoimagem. Dessa maneira, o local não sucumbiria ao mundial, mas adaptar-se-ia a ele.

No quadro geral que foi montado, encontram-se os animes. Eles são expressões do *Cool Japan*, que por sua vez, são formas de *soft power*. Nesse sentido, a própria escolha de um anime como objeto de estudo é sintoma da mundialização. É a popularidade onipresente desses produtos que permite que eles sejam debatidos, lembrados, integrados nas vidas cotidianas. Essa discussão viabiliza uma reflexão das condições geopolíticas atuais, levantando uma justificativa importante sobre o porquê da relevância dos estudos relacionados à cultura pop japonesa. O presente trabalho trata sobre isso, mas toca também no ponto em que as condições geopolíticas da atualidade foram criadas no passado, especificamente nos anos de 1980, o qual definitivamente foi um ponto de junção para os animes mundialmente.

Esta pesquisa está estruturada em quatro capítulos. No segundo capítulo, será explorada a historicidade do anime, analisando seus conceitos, tendências e influências. Em seguida, serão apresentadas outras características dos animes, cuja análise se concentrará no *cyberpunk*. Para encerrar o segundo capítulo serão trazidas à discussão várias considerações pertinentes sobre *Akira*, com base em uma entrevista com o autor do anime e do mangá.

O terceiro capítulo irá explorar *Akira* através das categorias corpo e cidade, o que implicará necessariamente na conceptualização dos termos. No âmbito deste tema, as referidas categorias serão trabalhadas dentro da Ficção Científica e, mais especificamente, do *cyberpunk*. Todas essas discussões servirão de base para as análises sobre *Akira*. Além disso, tais discussões configuram-se como fundamentos para a aplicação de uma análise sobre os tópicos relevantes da narrativa.

O quarto capítulo enfatizará as metáforas corporais presentes em *Akira*. No entanto, para contextualizar adequadamente o tema, será necessário abordar algumas obras que antecederam a produção do longa-metragem, a fim de evidenciar a presença do hibridismo, das metáforas corporais e do trauma cultural no mercado de animes que influenciou *Akira*. Esse mercado estabeleceu tendências que foram transmitidas às futuras gerações por meio da intertextualidade. *Akira*, seguindo essa tendência, reproduz por si mesmo elementos que influenciaram o futuro da animação. Por fim, serão analisadas as metáforas corporais em *Akira*, com foco especial nos personagens paranormais que carregam o peso de quase todas as metáforas da trama. É importante ressaltar que esse trabalho não se limitará apenas à análise da história de *Akira*. Conforme mencionado na metodologia, a intenção é também trazer elementos externos ao longa-metragem para relacioná-los com a narrativa.

CAPÍTULO 2 – Anime, cyberpunk e Akira: um caso de sucesso

2.2 Pressupostos sobre a animação japonesa

O termo “anime” surge a partir da corruptela da palavra inglesa *animation*. Para os japoneses, independente da estética ou técnica, qualquer animação pode ser caracterizada como um anime (SATO, 2007, p. 31). Em sentido contrário, pensam os fãs estrangeiros, que se utilizam da palavra para designar apenas as animações produzidas no Japão. Nos últimos tempos, entretanto, qualquer animação, desde que possua estética e técnica semelhantes às japonesas, é caracterizada como anime (BRITO, 2013, p. 69). Como é destacado e comentado por diferentes autores⁴, o significado e o uso do termo ainda são ambíguos e não são empregados uniformemente. Nesta dissertação, o entendimento japonês será adotado; isso quer dizer que o anime também será considerado como uma animação.

Intimamente ligado ao mangá, é dele que o anime herda suas principais características no que tange aos aspectos estéticos e narrativos. Quem mais tarde se apropriou dessas mesmas características foram os videogames, que, assim como os animes, possuem um estilo cinematográfico, valendo-se de um alto apelo visual. Esse apelo, inclusive, já era esperado, dada a tradição pictórica dos ideogramas japoneses (MANGIRÓN, 2012, p. 31). A proximidade entre as mídias revela-se ainda maior, pois uma grande parcela dos animes é adaptada a partir de textos bases provenientes de mangás e videogames. Quando não, o sucesso de algumas animações originais resulta na produção das respectivas mídias. Em outras palavras, os audiovisuais se retroalimentam, bem como suas respectivas indústrias o fazem. Essa relação estreita é chamada por Henry Jenkins de narrativa transmidiática.

A narrativa transmidiática representa um processo em que elementos integrantes de uma ficção são dispersos sistematicamente por vários canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz sua própria contribuição única para o desenrolar da história⁵ (JENKIS, 2011, s/n tradução nossa).

⁴ Disponível em <<https://journal.animationstudies.org/sheuo-hui-gan-to-be-or-not-to-be-anime-the-controversy-in-japan-over-the-anime-label/>>. Acesso em: 25 de junho de 2023.

⁵ No original: Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story.

Nesse processo, é importante que cada mídia possa oferecer uma experiência autocontida, de modo a permitir o consumo autônomo. Isso quer dizer que, para que a narrativa transmidiática funcione, ela deve oferecer ao espectador um momento único, em que ele não precise assistir, por exemplo, um filme para jogar no seu universo homônimo (JENKINS, 2003, s/n). Isso permite que um fã saturado possa procurar uma experiência distinta, consumindo outro audiovisual. Em um caso hipotético, um sujeito adentra o universo da franquia sem nunca antes ter contato com qualquer mídia relacionada. Na descoberta, ele é cativado pela narrativa, vindo a querer contato com os demais audiovisuais. Seja como for, em qualquer um dos cenários, as indústrias que participam desse circuito se beneficiam. Dessa forma, as narrativas transmidiáticas, do ponto de vista econômico, fazem total sentido (JENKINS, 2003, s/n).

Segundo Mangirón (2012), as narrativas transmidiáticas explicam parte do sucesso dos animes mundialmente. Outra razão pela qual essas mídias ganharam projeção deve-se, em boa parte, aos produtos conhecidos como *mukokuseki*, literalmente “sem nacionalidade, sem estado”. Como o termo exprime, esses produtos seriam ausentes de marcas culturais, cuja identificação pudesse remeter a um país de origem. Essa característica gera acolhimento no exterior, pois a ausência de nacionalidade cria uma situação na qual qualquer pessoa, independentemente da sua origem, se identifica com os personagens. Convém lembrar aqui alguns sucessos, cujos títulos não possuem nomes japoneses e ambientam-se em mundos imaginários: Zelda, Mario e Pokémon (MANGIRÓN, 2012, p. 35).

Sobre a alegação dos animes serem apátridas, é necessário um olhar mais minucioso. A partir dos animadores Mamoru Oshii e Kazunori, Napier (2005) discorre sobre o tema. Um ponto que chama a atenção em relação aos animes é a caracterização predominante dos personagens como ocidentais. Para os artistas, essa “desjapanização” pretende oferecer uma visão alternativa do mundo ao público nipônico. Oshii sugere que isso é parte do esforço dos japoneses modernos para evitar a realidade de serem japoneses, parafraseando Hayao Miyazaki, quando este comenta que seu povo odeia o próprio rosto⁶. Em todo caso, Oshii defende que o

⁶ Desde a Era Meiji, o Japão aderiu ao costume de se comparar aos outros países em termos evolutivos. Com o golpe da Segunda Guerra Mundial, a autoestima japonesa foi altamente abalada, o que fez os locais reverem sua posição na escala evolutiva como inferiores. Dessa forma, os

anime é um mundo em si (OSHII et al., 1996, p. 50-81 apud NAPIER, 2005, p. 25-26); e, como tal, ele é um lugar para todos, o que validaria a perspectiva de que os animes promovem a identificação generalizada. Napier até mesmo propõe que dentro das obras, os fãs encontrariam uma cultura popular mundial, experimentando uma identidade pós-étnica (NAPIER, 2005, p. 26). Essa argumentação parte da noção anteriormente vista sobre o *mukokuseki*, no entanto, pontua-se que embora os animes de fato muitas vezes mergulhem em cenários genéricos ou ausentes de nacionalidade, a realidade que se interpõe é outra. Nenhum anime foge às especificidades culturais do seu país de origem, o que será especialmente observado no decorrer deste trabalho.

Ainda segundo Mangirón (2012), um terceiro motivo que levou os animes a conquistarem uma vastidão de fãs ao redor do mundo se deve ao modo como eles são consumidos. Fora do arquipélago esse consumo ocorre majoritariamente pelas vias ilegais. A atividade de pirataria no universo otaku⁷ é exercida pelos *fansubs*, que operam aos moldes de uma rede rizomática. Isto é, grupos de diferentes nacionalidades trabalham em conjunto para disponibilizar e traduzir uma quantidade enorme de produtos pela internet (BRITO, 2013, p. 89). Dando um exemplo, mesmo que a tradução do japonês para o português passe por obstáculos linguísticos, sempre haverá uma tradução do japonês para outros idiomas, o que facilita o processo de tradução. O mesmo acontece com a disponibilidade dos audiovisuais. Apesar de amador, não são raras às vezes em que a qualidade da produção pirata costuma ser superior ao das traduções profissionais, o que causa ainda mais prejuízo aos detentores de direitos (BRITO, 2013, p. 89). É importante pontuar que, embora a pirataria seja uma agressão à propriedade, sua dinâmica complexa coloca em questão os princípios antiéticos da atividade. Pois, a pirataria atua muitas vezes nos lugares onde inexistente licenciamento – em muitos casos, os originais jamais chegam, devido ao fato dos detentores de direitos não se empenharem muito para licenciar no estrangeiro. Vale mencionar ainda que, mesmo que de maneira imprópria, os produtos ilegais ajudam a difundir as obras (BRITO, 2013, p. 21), pois quando um título é licenciado num determinado país, ele é recebido por um público

comentários de Oshii e Miyazaki tem um peso significativo no que se refere à história do Japão e do anime.

⁷ No Brasil, o termo é usado para designar os fãs de quadrinhos e desenhos animados japoneses, os quais geralmente são aficionados pela cultura japonesa. No Japão, a conotação é mais abrangente, sendo utilizada para caracterizar alguém viciado em um assunto. Esse pode ser o caso de um esporte, artista e até mesmo veículos.

já familiarizado com a obra, dentre os quais são encontrados um séquito de otakus ansiosos em consumir.

A pirataria situa-se num contexto de globalização, impondo dilemas e exigindo novas formas de negócio às indústrias (BRITO, 2013, p. 90). Uma dessas formas encontra-se na concessão de direitos aos grandes canais de streaming, como a Netflix. Esses canais, assim como outros, oferecem preços acessíveis e maior facilidade, o que certamente contribuiu para a diminuição da pirataria. Contudo, essa atividade, em qualquer meio que seja exercida, está longe de ser encerrada.

Segundo Napier (2005), o sucesso da cultura pop japonesa no exterior também se explica pelo ponto de vista narrativo e visual. Inicialmente, o público ocidental fez vistas grossas para os animes, uma vez que, para eles, os audiovisuais eram julgados como inocentes e infantis, de modo que o conteúdo adulto nos animes chocava. Apesar de tudo, a cultura pop japonesa alcançou reconhecimento e sucesso. Conforme Napier (2005), a resposta para essa controvérsia pode ser mais esclarecida pelas pesquisas realizadas com fãs espalhados na América, na Europa e no Canadá. Os resultados apontavam para a seguinte conclusão: a cultura pop japonesa cativava porque as narrativas fugiam da previsibilidade típica dos filmes hollywoodianos. Ao mesmo tempo, esses enredos tratavam de temas universais, como a amizade e a superação, aproximando os espectadores das respectivas obras (NAPIER, 2005, p. 9-10).

Com a crescente popularidade da cultura pop japonesa, a impressão sobre o Japão também foi se transformando. Na década de 1980, o arquipélago despertava a atenção devido ao seu sucesso econômico. Muitos estrangeiros observaram o fenômeno com estima (SATO, 2007, p. 22). Tornou-se comum entre as elites apreciar a cultura tradicional japonesa, o que foi ostentado nas idas frequentes a restaurantes de comida típica. A essa horda elitizada e mais velha somou-se o público comum, notoriamente mais jovem. O interesse juvenil se deu com maior vigor a partir de 1990, sendo os animes os grandes causadores desse despertar (SATO, 2007, p. 22). O mais curioso é perceber que o que parecia uma tendência virou uma mudança de paradigma:

A estas pessoas comuns interessavam coisas que o japonês comum está acostumado a ver e ouvir. Este público viu e ainda vê a cultura pop japonesa como uma alternativa à onipresença, por muitos considerada sufocante, do “*american way*” que hoje domina quase todas as atividades humanas no globo (SATO, 2007, p. 22 grifo nosso).

De acordo com o *Japan Foundation* (2018), a principal motivação pela qual as pessoas se interessam pela língua japonesa ao redor do mundo se deve ao interesse delas pelos animes e mangás, o que pode ser medido pela formação da subcultura otaku. Portanto, dentro e fora do Japão, os animes se revelam produtos culturais de grande alcance e notoriedade, cujo impacto não deve ser subestimado, pois “o consumo em torno dessas produções mobiliza constantemente fluxos globais de símbolos, sociabilidades, ideias, capital, produtos e serviços” (BRITO, 2013, p. 7). Não é o propósito desta pesquisa adentrar na complexidade que acompanha o tema cultura global, mas vale o registro do potencial que esse assunto abarca em relação aos animes⁸.

2.3 Uma breve história do anime

De acordo com Brito, os primeiros artistas japoneses começaram a produzir curtas de animação em 1917, vinte anos após a chegada do cinema ao Japão. Inicialmente, as produções tinham pouco destaque e sofriam com a carência de investimento. Quando os recursos chegavam, concentravam-se em encomendas, cujos destinos eram prefeituras, associações de professores e artistas do movimento marxista (BRITO, 2013, p. 72). Não demorou muito para que as produções fossem utilizadas como instrumentos educativos do Estado.

A partir de 1930, as animações ganharam novas roupagens devido à modernização do meio. Elas aderem a um estilo mais “ocidental” (entenda-se francês e estadunidense) de humor e de ritmo, o qual se tornou mais acelerado. Na mesma década, o cinema japonês embarca numa nova fase, levando os animes nessa excursão (BRITO, 2013, p. 73). A serviço do imperialismo estatal, os primeiros longas-metragens foram lançados como propagandas militaristas. Apesar da censura desse período, as animações ganharam generosos orçamentos, proporcionando muitas inovações técnicas (BRITO, 2013, p. 74).

A derrota do Japão na Segunda Guerra Mundial e a ocupação das forças estadunidenses afetaram a produtividade dos animes por mais de uma década. O embargo era primeiramente orçamentário, mas a censura também fez parte da agenda desse período, logo que os estadunidenses fiscalizaram e censuraram a

⁸ Mais sobre o anime no contexto da geopolítica, consultar Brito (2013).

grande maioria das produções culturais (BRITO, 2013, p. 74). Conforme as pessoas foram adquirindo estabilidade econômica no pós-guerra, as animações foram ganhando novo fôlego. O momento foi certamente favorável. Com a população sofrendo pelo estresse da Segunda Guerra Mundial, um ávido mercado de consumidores estava se formando. Eram consumidores que buscavam alimentar suas esperanças dentro do entretenimento (SATO, 2007, p. 15). Os cinemas japoneses lotaram, ao mesmo tempo em que o “American way” penetrava no imaginário popular, despertando o desejo de uma vida melhor e mais confortável:

O glamour no cinema americano, que na Depressão dos anos 30 teve a função de proporcionar às massas um escape das dificuldades geradas pelo desemprego e pelo empobrecimento, nos anos 50 tinha a função político-econômica de alimentar a cultura de consumo dentro e fora dos Estados Unidos (SATO, 2007, p. 16).

Embora sejam de mídias distintas, os animes e mangás possuem muitas características narrativas e estéticas em comum. Essa proximidade, bem como a originalidade frequentemente referida nas animações nipônicas (uma vez que essa mídia lança uma nova maneira de fazer animação), pode ser atribuída à capacidade produtiva e criativa de Osamu Tezuka, conhecido como “o deus do mangá” (SATO, 2007, p. 125). No início de sua carreira, ele trabalhou como quadrinista, destacando-se mesmo nessa época por lançar um modelo de trabalho diferenciado, que mais tarde ensinou a produção industrial do mangá.

O autor não contribuiu somente com um novo modelo de produção industrial dos mangás, como também foi o principal responsável pelo estilo que essa mídia viria a ser conhecida. Profundamente inspirado pelo cinema, observa-se nos mangás de Tezuka alguns recursos emprestados da sétima arte. Esse foi o caso da predominância estética da linguagem cinematográfica e o jogo de cenas e cortes inusitados. Suas produções também foram marcadas pela expressividade dos personagens, que ganharam olhos mais avantajados e brilhantes; pela proposta extravagante dos cabelos antropomorfizados e coloridos; pelo descolamento dos quadrinhos e animações do terreno infantil, reivindicando um público mais amplo; e a introdução de questões éticas envolvendo a tecnologia (BRITO, 2013, p. 80 e 81). Todas essas características foram mantidas não apenas no mangá. Como foi comentado, o anime se utiliza da estética dos quadrinhos, sendo que as convenções narrativas dessa mídia foram transpostas para as animações, uma vez que Tezuka

também foi pioneiro na produção desta mídia, levando consigo a experiência adquirida das páginas às telas.

Tezuka teve condições de fundar sua própria empresa de animação em 1961 (Mushi Productions), quando havia colhido um sucesso considerável em sua carreira como quadrinhista. Nessa etapa, o artista teve de adotar uma série de medidas para garantir que seu trabalho fosse adiante. Como o Japão ainda sofria com problemas econômicos decorrentes da Segunda Guerra Mundial, as principais atribuições enfrentadas por Tezuka eram desse tipo. Logo, ele buscou economizar ao máximo. Por exemplo, ele propunha que cada projeto fosse planejado conjuntamente com empresas parceiras, que obtinham não apenas os lucros das produções, como também se responsabilizavam pelos futuros prejuízos. Assim, mesmo que um projeto não desse certo, seu estúdio não precisava fechar as portas por causa de um fracasso (BRITO, 2013, p. 82). Para reduzir os custos de produção ainda mais, o artista adotou um sistema conhecido como *limited animation*. O diferencial desse sistema é que ele permitia que os animadores utilizassem um “banco de acetatos” que podiam ser reutilizados em outras sequências. Os cenários não eram os únicos reaproveitados. Nas cenas com personagens, eles apresentavam-se estáticos, enquanto a gravação era aproximada e distanciada. O único movimento era dos olhos e da boca, o que causava um grande impacto dramático (SATO, 2007, 129-130). Tem-se aqui mais uma vez a “mão” de Tezuka no que tange aos aspectos industriais, estéticos e técnicos do anime, os quais foram mantidos nessa indústria desde então; excetuando alguns estúdios, cujo trabalho possui um estilo próprio, como seria o caso do Studio Ghibli, que aposta em produções mais artesanais e, portanto, mais caras.

Tezuka também foi responsável pela inauguração internacional do anime. Em 1963, ele assinou um contrato com a gigante rede NBC, negociando *Tetsuwan Atomu* (1963-1966), que recebeu um novo nome: *Astroboy*. A série se tornou um sucesso e levou o nome de Tezuka ao mundo (SATO, 2007, p. 131). Apesar disso, a animação foi alvo de muitas críticas, por ter um apelo maior à violência e à sexualidade, os quais não eram costumeiros nos desenhos ocidentais. Já na Ásia, o desdobramento foi outro.

Antes e depois da Segunda Guerra Mundial, o Japão ocupou diversos países asiáticos, impondo sua influência política, militar e cultural. Essa ocupação se configurou como agressão e resultou em uma série de atrocidades, como

massacres, estupros em massa, trabalhos forçados e experimentos médicos⁹. Após o término do conflito, muitas nações asiáticas se empenharam na reconstrução de suas nações e no fortalecimento de suas identidades culturais, o que envolveu evitar ou rejeitar a influência cultural japonesa. Isso ocorreu, sobretudo, na China, pois o país havia experimentado cinco décadas de submissão e “humilhação”, fazendo com que a animosidade se tornasse um forte elemento formador do nacionalismo chinês (SOUZA, 2017, p. 134). O ressentimento duradouro dos países asiáticos em relação ao Japão pode ser atribuído a outros fatores associados. Primeiramente, as memórias traumáticas das atrocidades cometidas durante a guerra causaram profundas cicatrizes nas vítimas e em suas famílias, alimentando o sentimento de dor e ressentimento ao longo das gerações (SOUZA, 2017, p. 129). A falta de reconciliação e arrependimento por parte do Japão, que não enfrentou plenamente seu passado imperialista, não admitindo culpa, contribuiu para a perpetuação desse ressentimento entre as nações asiáticas afetadas¹⁰. Esse sentimento também está ligado ao nacionalismo e à preservação da identidade cultural, já que muitos países buscaram proteger e fortalecer suas tradições e valores, evitando a influência

⁹ Utilizando dados de Chang (1988), Souza (2017, p. 133) comenta que a agressão do Japão em relação à China durante o ataque a *Nanjing* foi extremamente cruel e violenta. Esse episódio ficou conhecido como “Massacre” ou “Estupro” devido às atrocidades cometidas pelos soldados do exército imperial japonês. Eles saquearam e incendiaram partes da cidade, realizaram execuções em massa de prisioneiros de guerra, além de torturar e assassinar milhares de civis. Estima-se que entre 200 mil e 300 mil pessoas tenham sido executadas somente em *Nanjing* (capital da China na época) pelo exército japonês. Entre os civis que foram torturados e mortos na antiga capital, estima-se que entre 20 mil e 80 mil mulheres chinesas tenham sido estupradas pelos japoneses, resultando em muitas mortes devido a ferimentos decorrentes da violência sexual, suicídio ou graves danos psicológicos.

¹⁰ Após os atos conhecidos no Estupro de Nanquim, o imperador Hirohito foi alvo de críticas internacionais devido à brutalidade de suas tropas. Como medida para tentar evitar mais atrocidades, o império japonês estabeleceu diversos bordéis militares nos territórios ocupados. Inicialmente, relatórios indicam que a prostituição nessas instalações era voluntária, mas à medida que o controle militar japonês se expandia, muitas mulheres foram escravizadas nas áreas sob ocupação. O método utilizado para essa escravização frequentemente envolvia manipulação, onde prometiam empregos em outras áreas antes de reunir as mulheres e levá-las aos bordéis, onde passaram a viver em condições desumanas. Os testemunhos das sobreviventes revelam horrores inimagináveis, incluindo repetidos estupros, intensas dores, gravidez forçada e doenças venéreas. Mesmo após o fim da guerra, o sofrimento das sobreviventes não teve fim. Os documentos relativos aos bordéis foram sistematicamente destruídos pelos oficiais japoneses, e as autoridades japonesas chegaram a relativizar e negar os acontecimentos, agravando ainda mais o trauma das sobreviventes. Somente em 1993, sob pressão de países vizinhos da Ásia, o Japão realizou uma investigação sobre o assunto. Em agosto desse ano, o então Secretário Chefe de Gabinete do Japão, Yohei Kono, formalmente reconheceu e pediu desculpas pelas ações de escravização sexual cometidas pelo império japonês. No entanto, somente em 2015, o então Primeiro Ministro Shinzo Abe emitiu um pedido de desculpas formal, acompanhado por uma contribuição de 1 bilhão de yen para uma fundação destinada a auxiliar as mulheres sobreviventes. No entanto, muitas vítimas ainda não consideram que receberam reparação adequada, especialmente porque a grande maioria não sobreviveu e devido ao longo período que o Japão levou para reconhecer e lidar com esse capítulo obscuro da sua história. Disponível em <<https://furiোসabr.medium.com/a-hist%C3%B3ria-repugnante-das-mulheres-de-conforto-japonesas-df10acc507b1/>>, acessado em 18 de setembro de 2023.

cultural japonesa, é o que foi dito sobre o caso específico da China (SOUZA, 2017, p. 129-135). Por fim, a competição econômica teve um papel significativo no acirramento da animosidade entre os países, uma vez que o Japão emergiu como uma potência econômica após a guerra, e alguns de seus produtos culturais foram percebidos como uma ameaça à indústria local. Dessa forma, entendem-se algumas das razões pelas quais muitos países asiáticos (especialmente a China, Taiwan e as duas Coreias) se negaram a receber animações japonesas, incluindo *Astroboy* (LEMES, 2022, p. 24).

A indústria do anime foi consolidada na década de 1970. Também nesse período, as animações foram marcadas pela presença de naves espaciais e robôs gigantes, produções estas que pavimentaram o caminho do anime na década seguinte. A partir de 1980, o nome de Hayao Miyazaki se destacou. Reconhecido dentro e fora do Japão, ele recebe o mérito por elevar a animação japonesa à condição de arte (SATO, 2007, p. 69)

Desde cedo, Miyazaki já demonstrava interesse pela arte. Foi na época em que estudava na Escola Colegial Omiya que “ele desejou se tornar um artista de mangás, porém descobriu que tinha dificuldades em desenhar pessoas; em vez disso, por vários anos, ele apenas desenhou aviões, tanques e navios de guerra”¹¹. Mais tarde, ele foi estudar na Escola Colegial Toyotama, despertando seu interesse por animação no primeiro ano, “quando assistiu *A Lenda da Serpente Branca*. Miyazaki 'se apaixonou' pela heroína do filme que lhe deixou uma duradoura impressão”¹². Nascido em família rica, conheceu muitos privilégios e, por isso, teve a condição de estudar numa universidade de prestígio, formando-se em economia e ciências políticas. Durante a graduação, participou de um grupo de estudos em literatura infantil, o que mostra que Miyazaki sempre esteve bastante próximo da arte. É plausível considerar que sua imersão na literatura infanto-juvenil, durante esse período, tenha sido uma fonte significativa de inspiração para os universos imaginativos que se tornaram marcas inconfundíveis de seus trabalhos.

Indo contra as expectativas de uma carreira tradicional, Miyazaki terminou a faculdade e ingressou como estagiário no estúdio de animação *Toei Animation*. Lá, conheceu Isao Takahara, que se tornaria seu amigo e mais tarde sócio. Os dois

¹¹ Disponível em <<https://studioghibli.com.br/diretores-studioghibli/hayao-miyazaki/>>, acessado em 19 de setembro de 2023.

¹² Disponível em <<https://studioghibli.com.br/diretores-studioghibli/hayao-miyazaki/>>, acessado em 19 de setembro de 2023.

embarcaram em diversos trabalhos, cujo destaque se deu, sobretudo, nos longas-metragens (SATO, 2007, p. 69). Nessa época, já era possível observar no trabalho dos artistas marcas que seriam características do estúdio que fundariam anos depois, o *Studio Ghibli* (1985). Indo contra o senso comum da produção industrial do anime, Miyazaki e Takahara (sem contar outros colegas de trabalho) preferiram apostar em roteiros mais elaborados e numa animação mais detalhista. Anos mais tarde, quando os artistas já tinham saído da *Toei* e firmado seus nomes no mercado, Miyazaki escreveu e dirigiu uma das produções mais importantes da sua carreira, *Kaze no Tani no Naushika* (Nausicaä do Vale do Vento, 1984) (SATO, 2007, p. 70). Na produção, viu-se com plenitude as características que marcariam os trabalhos de Miyazaki: “mundos imaginários visualmente belos e complexos, onde fantasia e realidade se misturam em aventuras caracterizadas por mensagens pacifistas e ecológicas” (SATO, 2007, p. 72).

O longa-metragem foi um sucesso. Miyazaki ganhou inúmeros prêmios, angariando capital suficiente para fundar o *Studio Ghibli*. Esse divisor de águas na vida do diretor e artista também significou uma elevação nas suas produções e as de seu sócio Takahara. Com o novo estúdio, eles puderam dar vazão aos seus projetos ambiciosos envolvendo a arte tradicional, o que certamente foi contra a maré daquele momento, pois a animação computadorizada ganhava as indústrias por ser uma alternativa mais barata (SATO, 2007, p. 77).

Sendo considerado o diretor mais famoso do Japão, Miyazaki teve seu trabalho reconhecido mais de uma vez. Como exemplo, cita-se *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (*A Viagem de Chihiro*, 2002), que foi o filme com a maior bilheteria da história do Japão até o ano de 2020¹³. Esse mesmo filme também foi o mais premiado da história do país, conquistando o *Japanese Academy Awards*, o Oscar da *The Academy Awards*, entre outros prêmios (SATO, 2007, p. 78-79).

Miyazaki também teve um papel vital dentro do *shoujo*¹⁴. Só que, diferente das protagonistas clássicas que figuram dentro do segmento, as protagonistas

¹³ Na ocasião, foi ultrapassado pelo longa-metragem *Kimetsu no Yaiba Mugen Ressha-hen* (2020).

¹⁴ Segundo Ortiz Sobrino e Fernández (2012), os animes possuem duas classificações. Uma baseada no tema da obra, frequentemente associada ao gênero no Ocidente; e a outra voltada para o espectador a quem a obra se dirige. Essa segunda classificação leva em consideração aspectos estéticos e narrativos, funcionando como um segmento editorial. O *shoujo* figura como um exemplo desse segundo gênero, cujo público-alvo são mulheres jovens. Outras classificações podem ser citadas: O *shounen* (o público-alvo são homens jovens), o *kodomo* (o público-alvo são crianças), o *seinen* (o público-alvo são homens adultos) e o *josei* (o público-alvo são mulheres adultas).

criadas por ele não são ultrafemininas, bobas ou passivas. Indo na contramão dessa tendência, elas são, na verdade, bastante independentes, ativas e corajosas (NAPIER, 2007, p. 154). Traços esses que geralmente são vistos apenas nos protagonistas masculinos, independentemente do gênero. Jogando com as regras, Miyazaki brinca com algumas das convenções tradicionais mais fortemente estabelecidas. Não à toa, a maioria das protagonistas do autor está associada ao voo. Como se assim, elas pudessem fugir do passado ou mesmo conquistar suas liberdades (NAPIER, 2007, p. 156).

Sato (2007) comenta que inevitavelmente surgem comparações entre Tezuka e Miyazaki. Enquanto o primeiro se tornou reconhecido por reduzir os custos da animação ao máximo, o segundo conquistou sucesso devido à complexificação do seu trabalho, somado ao alto custo. Entretanto, essas comparações são injustas, considerando o contexto de cada um dos artistas. Tezuka contribuiu para a indústria do anime no pós-guerra, momento em que o Japão se encontrava pobre e abalado (SATO, 2005, p. 81). Apesar de sua boa situação financeira, ele era independente e teve que financiar seus projetos com recursos próprios em uma época em que o anime era considerado uma forma de arte inferior. Estando nessa posição desconfortável, teve que optar diversas vezes pela redução de custos, vivendo como assalariado da indústria por muitos anos. Já Miyazaki fundou o *Studio Ghibli* após uma década de trabalho. Com fundos suficientes e dividindo as responsabilidades com Takahata, ele pôde se dedicar à parte mais artística do anime. Vale mencionar ainda que Miyazaki desfrutou de um contexto de prosperidade econômica no Japão (SATO, 2005, p. 81). Com as devidas avaliações, conclui-se que as comparações podem surgir devido à importância dos diretores para a história do anime, mas a questão que se interpõe confere a essa comparação um caráter desigual, considerando a realidade de cada um dos artistas. Essa comparação também oferece um ponto de referência para avaliar o contexto em que esses autores viveram: um Japão pobre e um Japão rico, o que impactou na indústria da animação.

Na década de 1980, a produção em anime visou à ficção científica, o que permitiu que os audiovisuais fossem bem recepcionados no exterior, uma vez que essas produções dialogavam com os maiores sucessos internacionais naquele momento, os quais pertenciam ao mesmo gênero (BRITO, 2013, p. 86-87). Quando *Akira* estreou no cinema em vários países do globo, o longa-metragem encontrou

um público familiarizado com os animes e especialmente receptivo, já que o *cyberpunk* tinha caído no gosto popular. Estava configurada a primeira explosão global do anime (BRITO, 2013, p. 88).

2.4 Relação entre apocalipse e trauma cultural

Os mitos apocalípticos são comuns em várias culturas ao longo da história, sejam eles cíclicos ou lineares. De acordo com Longo (2017),

[...] a concepção de apocalipse existe em diferentes culturas e religiões havendo uma diferença entre apocalipses lineares e cíclicos. A ideia de um tempo cíclico teve seu desenvolvimento entre os povos antigos e tribais que observavam os ciclos da natureza. Eles estenderam a lógica dos processos da natureza para as ideias de ciclo de morte e renascimento da própria humanidade, concluindo que os seres morriam e reviviam repetidamente em intervalos de tempo: o mito do eterno retorno. Já o entendimento do tempo linear se originou no judaísmo e depois foi incorporado pelo cristianismo assumindo um princípio de irreversibilidade, sendo a base das sociedades modernas: um princípio de passado, presente e futuro (LONGO, 2017, p. 41).

Para Tanaka (2011), o conceito do apocalipse não era tão difundido na cultura japonesa pré-moderna como o era na tradição judaico-cristã. Contrariando este padrão, o antigo Japão não produziu mitos apocalípticos específicos. Tem-se como exemplo o *Kojiki* (coletado em 712 d.C.), a coleção mais antiga sobre mitos do Japão (TANAKA, 2011, p. 43). Ele inclui histórias sobre a criação do mundo e do arquipélago; contém a teoria das grandes divindades, bem como a ascendência divina dos imperadores. Entretanto, não há na coleção algo sobre catástrofes ou o fim do mundo, sendo que é difícil identificar uma visão cíclica ou linear do tempo nos mitos (TANAKA, 2011, p. 43). Isso ocorre,

[...] porque a realidade presente é mais importante do que o passado ou o futuro no mito japonês. Os antigos mitos japoneses tendiam a afirmar o mundo, a natureza e os seres humanos como eram. Mesmo após a importação do budismo no século V, com sua abordagem cíclica e (em algumas formas) seres sobrenaturais, o pensamento apocalíptico não era a ideologia central no pensamento japonês pré-moderno¹⁵ (TANAKA, 2011, p. 44 tradução nossa).

¹⁵ No original: "This is because present reality is more important than the past or the future in Japanese myth. Ancient Japanese myths tended to affirm the world, nature, and human beings as they were. Even after the importation of Buddhism in the fifth century, with its cyclical approach and (in some forms) supernatural beings, apocalyptic thought was not the central ideology in premodern Japanese thought".

Ao se abrir para o mundo no Período Meiji, o Japão revisou o modo como interpretava o apocalipse. A modernização estava em voga e uma das primeiras ideias que despontou foi a primazia do futuro. O país que prezava pelo presente em detrimento do passado e do porvir redirecionou seu olhar para o futuro, pois só assim conquistaria o progresso. Esse modo de pensar as temporalidades teve um papel significativo na visão de como os japoneses enxergavam o apocalipse, pois agora o final do mundo não figurava apenas no presente, aparecia também no futuro. No âmbito espacial, o escopo do pensamento limitava-se à comunidade, mas com a reintegração do arquipélago à cena internacional, o imaginário apocalíptico ampliou-se. De local, ele se tornou um evento de proporções mundiais (TANAKA, 2011, p. 45-46). O cenário montado no período Meiji preparou o terreno para o que viria, mas não foi definitivo para o esfacelamento das antigas visões sobre o apocalipse no Japão. Contudo, isso mudou a partir da Segunda Guerra Mundial.

Tem-se o trágico saldo da guerra total para o Japão: na batalha de Okinawa, em 1945, mais de 110 mil soldados foram mortos, juntamente com milhares de civis que se suicidaram; no Grande Ataque Aéreo de Tóquio em 10 de março de 1945 foram mais de 100 mil civis mortos – mais do que as mortes imediatas ocasionadas pelas bombas nucleares (TANAKA, 2011, p. 54). A experiência vivida por aqueles que sobreviveram não terminou com a Segunda Guerra Mundial, uma vez que o impacto do conflito se tornou um trauma cultural para os japoneses. Segundo Tanaka, o imaginário apocalíptico que outrora era entendido como sobrenatural e cíclico passou a ser visto como real e profundamente humano: “O apocalipse atômico japonês passou a significar paradoxalmente a infinitude; embora as narrativas apocalípticas sejam geralmente histórias com final, a experiência da bomba atômica trouxe sofrimento sem fim¹⁶” (TANAKA, 2011, p. 57).

Sobre o trauma cultural, uma importante colocação é a de Alexander (2012), que trabalha o conceito pelas vias identitárias. Para o autor, o trauma cultural ocorre quando os membros de uma coletividade sentem que foram submetidos a um grande acontecimento, cujas marcas foram impressas na consciência do grupo, de modo que suas próprias identidades são transformadas. Não se deve subestimar a

¹⁶ No original: “Japanese atomic apocalypse came to paradoxically signify endlessness; although apocalyptic narratives are generally stories of ending, the atomic bomb experience brought suffering without end”.

capacidade transformativa do trauma (2012, p. 6). Tal força simbólica pode reger as ações coletivas, repercutindo nos ideais de moralidade, transformando a materialidade e a própria organização social. Dependendo do lugar em que se fala, diferentes narrativas podem nascer do trauma. Intelectuais, artistas e políticos, cada um à sua maneira, contarão uma história sobre o sofrimento social (ALEXANDER, 2012, p. 2). Essas narrativas, envernizadas por ideologias, terão o poder de desencadear reparações no tecido social, mas por outro lado podem instigar novas rodadas de sofrimento. É possível dizer que no plano individual o trauma é regido de maneira diferente do plano coletivo. Enquanto naquele, as lesões são marcadas por gatilhos psicológicos, neste trata-se eminentemente de uma questão de construção e enquadramento simbólico, de criação de histórias e personagens; em suma, fundamenta-se na cultura (ALEXANDER, 2012, p. 3). O trauma depende de discursos, rituais, marchas, reuniões, peças teatrais, filmes e contações de histórias. Os grupos que construirão essas narrativas possuem interesses materiais e ideais e sob essa orientação construirão roteiros específicos sobre quem fez o quê a quem e como a sociedade deve responder coletivamente a isso. Assim, são elaboradas as identidades coletivas baseadas no trauma (ALEXANDER, 2012, p. 4). Ainda segundo Alexander,

Os traumas coletivos não são reflexos nem do sofrimento individual nem de eventos reais, mas sim representações simbólicas que os reconstróem e imaginam. Em vez de descrições do que é, são argumentos sobre o que deveria ter sido e o que deveria ser (ALEXANDER, 2012, p. 4)¹⁷.

Outra premissa do autor é que, ao vivenciar um evento traumático, determinado grupo passa a normalizá-lo na vida cotidiana. Com o tempo, esse evento então se torna um referencial significativo para essas pessoas entenderem o seu lugar no mundo, assim como a sociedade em que vivem. Relembrar o passado, portanto, se constituiria como um exercício que uniria o coletivo lesado. Naturalmente, o grupo busca superar o passado dolorido, mas, na tentativa de fazê-lo, toparia com um paradoxo: ao tentarem superar o que supostamente ficou para trás, as lembranças negativas seriam, de maneira constante, atualizadas. Sendo

¹⁷ No original: "Collective traumas are reflections of neither individual suffering nor actual events, but symbolic renderings that reconstruct and imagine them. Rather than descriptions of what is, they are arguments about what must have been and what should be".

esse ato contínuo, as memórias seriam ressignificadas conforme o contexto. Diz-se contextual, pois, conforme Hashimoto, esse processo é geracional.

[...] Esses sentimentos foram continuamente reinscritos na memória e transmitidos às sucessivas gerações. Eles incluem o desejo de reparar uma reputação danificada; a aspiração de recuperar o respeito aos olhos do mundo; o desejo de lamentar as perdas e recuperar-se da censura; o desejo de encontrar sentido e dignidade diante do fracasso; a esperança de proteger a família e os parentes da recriminação; e o desejo de minimizar o evento ou fingir que nunca aconteceu. Satisfazer esses anseios e esperanças é um projeto longo e contínuo, não apenas para remodelar memórias, mas também para consertar uma sociedade quebrada¹⁸ (HASHIMOTO, 2015, p. 5 tradução nossa).

Nos animes, o trauma cultural se expressa muitas vezes pelo tropo do apocalipse. De acordo com Napier (2005), apesar dos audiovisuais abarcarem uma variedade muito grande de temas, eles podem ser classificados em três grandes modos: o apocalíptico, o festival e o elegíaco. Para fins de análise, interessa o primeiro citado. De partida, ele pode evocar uma ideia de catástrofe material, mas esta seria uma impressão limitada. Napier afirma que o declínio material comporia parte do arranjo complexo que seria o amplo tema do apocalipse; contudo, existiriam formas ainda mais íntimas pelas quais o tropo se expressaria, seriam elas as espirituais e as patológicas (NAPIER, 2005, p. 12-13). Completando seu raciocínio, a autora assevera que o final do mundo se torna um elemento frequente na cultura visual do Japão pós-guerra. Nos *live-actions*, um exemplo memorável é *Godzilla*, mas as amostras não se encerram aí, elas passam por inúmeros filmes, chegando até mesmo às mãos de grandes diretores como Akira Kurosawa, que souberam explorar o tema de maneira mais intimista (NAPIER, 2005, p. 29). A literatura japonesa não ficou para trás, valendo-se bastante do apocalipse como recurso narrativo. Dentre todas as mídias, no entanto, nada se compara ao anime, porque diferente dos demais audiovisuais, o meio é um terreno particularmente profícuo para a representação da destruição, nos seus mais variados aspectos. Recíproca que não poderia ser a mesma nas *live-actions* (NAPIER, 2005, p. 29). Em vista disso, faz-se indispensável a revisão de alguns animes que abordam o tema do

¹⁸ No original: “Those sentiments have been continually reinscribed in memory and passed on to successive generations. They include the desire to repair a damaged reputation; the aspiration to recover respect in the eyes of the world; the wish to mourn losses and recover from censure; the longing to find meaning and dignity in the face of failure; the hope to shield family and relatives from recrimination; and the urge to minimize the event or pretend it never happened. Satisfying these yearnings and hopes is a long, ongoing project not only to refashion memories but also to mend a broken society”.

apocalipse. Receberá atenção *Space Battleship Yamato* (*Patrulha Estelar*, 1974) e *Nausicaä of the Valley of the Wind* (*Nausicaä do Vale do Vento*, 1984). O primeiro por ser um clássico dentro do gênero da ficção científica japonesa e o segundo por ter sido lançado poucos anos antes da animação de *Akira*.

Lançado em 1974, o anime *Space Battleship Yamato* é mais uma trama que foi adaptada a partir de um texto base proveniente do mangá. Escrito por Leiji Matsumoto, a série foi dirigida pelo mesmo com o apoio dos roteiristas Eiichi Yamamoto, Keisuke Fujikawa e Maru Tamura. O enredo se desenvolve no ano de 2199, quando uma raça alienígena conhecida como gamilas devasta a Terra. Eles operam no espaço, lançando meteoritos radioativos no planeta, o que eventualmente o tornou inabitável na superfície. Sem escolhas, a humanidade se refugiou no subsolo do planeta, mas mesmo lá a radioatividade chegou. A estimativa para a extinção da humanidade é de um ano e a resistência contra os gamilas no espaço é anêmica, sendo os humanos derrotados em quase todas as batalhas. Tudo parece perdido até que uma misteriosa nave aparece. Essa nave cai em Marte, e dentro dela há uma cápsula que contém uma mensagem, juntamente com instruções para um motor capaz de ultrapassar a velocidade da luz. A mensagem é da Rainha Starsha do planeta Iscandar, que convoca os terráqueos até seu planeta para oferecer um dispositivo capaz de limpar a Terra dos danos da radiação. Para uma viagem tão longa, 148 mil anos-luz, os terráqueos precisarão de uma nave à altura da missão, encontrando-a no navio histórico, o encouraçado japonês Yamato, cujo nome dá título à série animada. Esse navio de destruição foi usado na Segunda Guerra Mundial, mas seu propósito verdadeiro nunca foi o de ser um instrumento de guerra, mas sim o de proteger os terráqueos. Com tudo pronto para a jornada até Iscandar, uma tripulação de 114 pessoas sobe no Yamato com a missão de retornar em até um ano, antes que todos os humanos morram pela radiação. Ao longo do caminho, os tripulantes passam por diversas provações, descobrindo também as motivações por trás do ataque dos gamilas. Acontece que o planeta Gamilas está morrendo, e seu líder busca erradicar os habitantes da Terra para que seu povo se mude para lá. O intento acaba não sendo encarado como tirânico, uma vez que os gamilas consideram os humanos bárbaros.

O resumo de *Yamato* revela alguns pontos interessantes. Em relação à demografia, a obra é condizente com a tendência do *shounen* de sua época. De acordo com Sato (2007, p. 109-111), nos anos de 1970, essa demografia centrava-

se na amizade, no esforço e na vitória. O sacrifício também fazia parte desta agenda. Frequentemente, os protagonistas eram heróis solitários que se sacrificavam por um bem maior. Havia, portanto, uma apologia clara ao coletivismo. No primeiro episódio de *Yamato*, observa-se isso. O personagem Mamoru Kodai enfrenta uma dura batalha contra os gamilas, sendo encurralado em dado momento. Seu superior o aconselha a recuar, pois, apesar da vergonha da derrota, ele ainda teria sua vida. Kodai não admite isso, pois para ele um homem deve lutar e destruir quantos inimigos forem possíveis. Diante da derrota iminente, então, opta pelo heroísmo trágico. Ao enfrentar dezenas de naves inimigas sozinho, ele foi sobrepujado pelo número, mas antes de morrer, consegue levar consigo algumas naves. O esforço do personagem não foi esquecido na trama. Ele foi referendado como herói que lutou por uma causa maior. Quanto ao gênero da obra, ela vai ao encontro da tendência internacional dos anos de 1960, ao abordar a ficção científica pela noção de espaço exterior. Isto é, a valorização não da subjetividade humana, mas sim das possibilidades criativas que envolvem a tecnologia, bem como das viagens interestelares (SATO, 2004, p. 345). Observa-se que Matsumoto se aproxima de Asimov nesse ponto, por apresentar uma visão menos pessimista sobre o progresso tecnológico. Entretanto, a obra inova ao utilizar como recurso narrativo o apocalipse. Indo além, é justamente o desastre que alimentou o ímpeto da humanidade em avançar tecnologicamente. Essa tendência do apocalipse na ficção científica, segundo Amaral (2003), é uma característica que surge apenas mais tarde com o *cyberpunk*. O porquê de *Yamato* ir à contramão dessa tendência tem a ver com aquilo que Napier já orientou. Desde que o Japão enfrentou o drama nuclear, o apocalipse tornou-se um recurso valioso na composição dos animes. Em tempo, *Yamato* participa do rol de animes *mukokuseki*¹⁹, posto que a obra é ambientada majoritariamente fora do arquipélago, sendo que a etnia dos personagens é variada e os temas abordados, como a amizade e a superação, são universais. Assim mesmo, *Yamato* não é descolado da sua realidade. Como foi destacado, o anime está devidamente localizado no seu tempo.

Nausicaä of the Valley of the Wind (*Nausicaä do Vale do Vento*) é um dos primeiros filmes da carreira de Hayao Miyazaki. A obra é baseada no mangá de mesmo nome, cuja serialização se deu em sete volumes (1982-1994). A narrativa

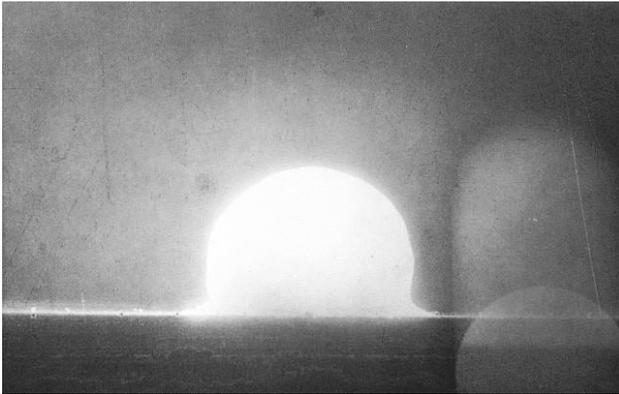
¹⁹ Ver página 18.

gira em torno de um evento histórico chamado “Os Sete Dias de Fogo”, que ocorreu mil anos antes da história propriamente dita. Esse evento foi promovido pelos humanos, que, tomados pela ambição, guerrearam entre si, utilizando criaturas descomuns, cujo poder levou à destruição do planeta através do fogo. As consequências impactaram diretamente na natureza, que entrou em estágio de degradação. Surgiu nesse processo uma temível floresta de gás tóxico, este é o Mar da Podridão, o qual abriga a vida de insetos pitorescos chamados Ohms. No presente da história, os humanos continuam guerreando entre si, enquanto olham preocupados para a floresta do Mar da Podridão. Isso porque o mundo continuou em processo de degradação, sendo a culpa desse infortúnio endereçada à floresta. Perto dali, há uma pequena aldeia chamada Vale do Vento. O local recebe esse nome pelos grandes ventos que vêm do mar. Os habitantes do lugar não se envolvem em guerras, sendo pessoas pacíficas que vivem em harmonia com a grande floresta. A monotonia desse povo é abalada quando uma gigantesca nave cai nos arredores da aldeia. O que parecia apenas um acidente revela-se mais do que isso. Dos escombros da nave, segue intacto um grande casulo, cujo mistério logo é revelado ao público. Trata-se do casulo que abriga um dos guerreiros gigantes que provocaram a destruição do mundo, mil anos antes. De olho nessa potência, o exército tolmekiano invade o Vale do Vento, oprimindo e rendendo seus habitantes. O objetivo deles é despertar o grande gigante, para usá-lo contra a floresta tóxica, matar os insetos gigantes e, por fim, subjugar seus inimigos da cidade de Pejite. A protagonista da história é Nausicaä, uma jovem de personalidade forte, mas que também é doce e gentil. Ela é a princesa do Vale do Vento, sendo uma figura de grande respeito e orgulho para os que vivem lá. Em meio às guerras e à destruição, numa trama nada maniqueísta – característica da maioria das obras de Miyazaki –, Nausicaä age como a bússola moral da história. Ela possui uma capacidade ímpar de compreender a natureza e os animais, observando que a matança e a destruição da floresta é uma resposta fácil para um problema difícil. É também ela que descobre que na verdade não é a floresta a causadora da degradação do ar e da natureza. Pelo contrário, a floresta está purificando a contaminação causada pelos humanos, e os Ohms estão defendendo a floresta. Os anseios de Nausicaä pouco são escutados. Pejite e Tomekia continuam a guerrear desenfreadamente, mirando seus ataques nas formas de vida da floresta. A ofensiva causa fúria nos Ohms, que avançam contra o Vale do Vento e o restante do

continente. Numa atitude heroica e messiânica, Nausicaä resgata o filhote de Ohms que foi usado como isca, devolvendo-o aos seus pares, ao mesmo tempo que se sacrifica para pará-los. O ato reverbera entre os Ohms enfurecidos que pouco a pouco acalmam seus ânimos, revivendo na ocasião Nausicaä. O evento ofereceu oportunidade posterior para que Nausicaä conciliasse as civilizações em guerra. A paz foi alcançada e, com ela, as pessoas puderam respirar aliviadas; literalmente, já que nas cenas que encerram a trama, observa-se que mais ninguém precisa usar máscara para respirar, nem mesmo no Mar da Podridão.

Mesmo *Nausicaä* se tratando de uma narrativa fantástica, os principais dilemas da obra estão relacionados à modernidade. O mundo de Nausicaä foi devastado no passado por forças que não souberam administrar as tecnologias existentes e que causaram a contaminação do ecossistema. A mensagem de Miyazaki é bem clara nesse sentido. Em defesa do meio ambiente e das tantas formas de vida que habitam o planeta, a tecnologia deve ser usada com consciência, uma vez que a irresponsabilidade de seu uso pode gerar danos irreparáveis. A tecnologia, como bem evidenciado na sinopse, também serve como um instrumento de poder. Os gigantes foram criados pela ciência e aqueles que os detêm, também detêm a hegemonia. O que levanta a seguinte questão, até que ponto é necessário ou mesmo moral construir armas bélicas? Na obra, tolmekianos e pejianos disputaram o casulo do gigante. Quem conquistou esse poderio no final das contas foram os tolmekianos, que acordaram o monstro antes da hora para que ele pudesse combater de frente com os Ohms, os quais avançavam furiosos no continente. Entretanto, o fato de ele ter sido despertado prematuramente fez com que a criatura se decompusesse em poucos instantes. Antes de perecer definitivamente, ele ainda conseguiu acatar algumas ordens da princesa de tolmekia, investindo um ataque contra os Ohms. Essa ofensiva surpreendeu a todos, mesmo que eles já esperassem que o ataque fosse tão destrutivo como relatava a história. Quem observava o cenário conseguiu mensurar o tamanho da destruição mil anos antes, quando diversos gigantes caminhavam na Terra. Iconicamente, a explosão desencadeada pelo gigante prematuro se remete, como fica destacado na comparação das imagens abaixo, a certos testes nucleares ocorridos no mundo real, isto é, ao *Teste Trinity*²⁰.

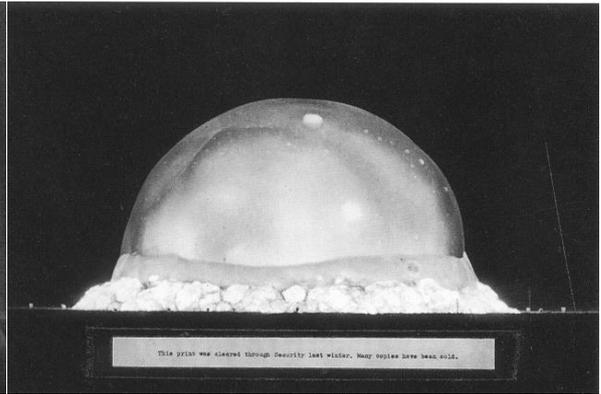
²⁰ De maneira muito simplificada, trata-se do primeiro teste nuclear da história, conduzido pelos Estados Unidos em 16 de julho de 1945, onde hoje localiza-se o Campo de Teste de Mísseis de



Fotograma 1: Cena do Teste Trinity

Fonte:

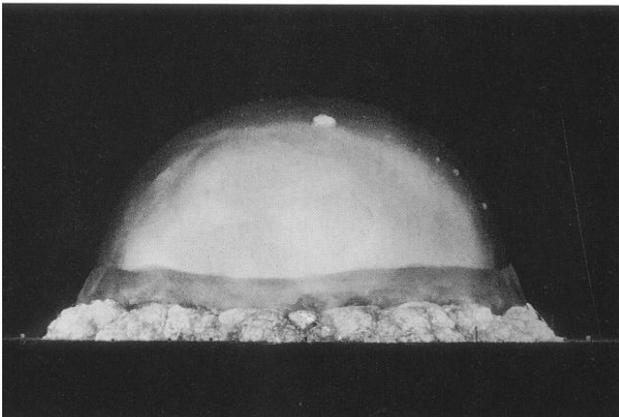
<https://nuclearweaponarchive.org/Usa/Tests/Trinity.html>



Fotograma 2: Cena do Teste Trinity

Fonte:

<https://nuclearweaponarchive.org/Usa/Tests/Trinity.html>



Fotograma 3: Cena do Teste Trinity

Fonte:

<https://nuclearweaponarchive.org/Usa/Tests/Trinity.html>

White Sands, perto de *Alamogordo* (Novo México). Esse teste fazia parte de um esquema maior, conhecido como Projeto Manhattan, sendo que este foi um programa de pesquisa e desenvolvimento que tinha como finalidade a produção de bombas atômicas. Nas cenas gravadas, foi testada uma bomba de plutônio, o mesmo tipo de arma que foi usada posteriormente em Nagasaki.



Fotograma 4: (MIYAZAKI, 1985, 1H 47” 14’)

A comparação entre as imagens se sustenta a partir daquilo que Panofsky (2007) disserta sobre iconografia. Este último, resumidamente, é o ramo da história da arte que trabalha com a mensagem das obras em oposição à sua forma (PANOFSKY, 2007, p. 47). Tratando do significado que as imagens carregam, o autor comenta que certos significados, chamados intrínsecos ou conteúdo, são apreendidos “pela determinação daqueles princípios subjacentes que revelam a atitude básica de uma nação, de um período, classe social, crença religiosa ou filosófica” (PANOFSKY, 2007, p. 52). Quer dizer que determinados motivos podem ser constantes ao longo da história, mas a composição deles pode variar de acordo com a época. Por exemplo, o motivo da explosão na cultura japonesa adquiriu um significado próprio no pós-guerra imediato, porém, quando esse mesmo motivo é invocado nas ficções japonesas ao longo da década de 1980, ele se remete também ao temor da Guerra Fria. No caso de *Nausicaä*, uma leitura possível é que os pejianos e os tolmekianos representam os Estados Unidos e a União Soviética. Não por acaso as duas primeiras nações lutam pela hegemonia global, correndo atrás de um poder bélico de nível nuclear, sendo que essa disputa, bem como as possíveis consequências dela, impactam o meio ambiente.

Panofsky comenta que ao assumir que determinadas alegorias ou motivos são manifestações de princípios básicos e gerais, surge a interpretação do que Ernst Cassirer nomearia como valores “simbólicos” (PANOFSKY, 2007, p. 52). Dessa forma,

A descoberta e interpretação desses 'valores simbólicos' (que, muitas vezes são desconhecidos pelo próprio artista e podem, até diferir enfaticamente do que ele conscientemente tentou expressar) é o objeto do que se poderia designar por 'iconologia' em oposição a 'iconografia' (PANOFSKY, 2007, p. 53)

Explosões em formato de abóboda, bem como aquelas em formato de cogumelo, geralmente são símbolos de destruição e poder. Essa associação está diretamente ligada aos motivos reconhecidos como portadores de um significado secundário ou convencional (PANOFSKY, 2007, p. 50). De acordo com Panofsky, é uma prerrogativa humana ligar

[...] os motivos artísticos e as combinações de motivos artísticos (composições) com assuntos e conceitos. Motivos reconhecidos como portadores de um significado secundário ou convencional podem chamar-se imagens, sendo que combinações de imagens são o que os antigos teóricos chamavam de *invenzioni*; nós costumamos dar-lhes o nome de estórias e alegorias (PANOFSKY, 2007, p. 47).

Em *Nausicaä*, existe essa associação entre os guerreiros gigantes com os motivos da destruição e do poder. A tudo isso, retoma-se o que foi comentado sobre o trauma cultural japonês e a capacidade com que esse fenômeno reproduz imagens apocalípticas através da ficção, perspectiva endossada por Napier (2005, p. 29). Nesse caso, em específico, seria a repetição dos ícones de explosão nuclear, o qual também figura em *Akira*²¹. Observa-se, portanto, que a materialidade constrói o fictício, que age por sua vez sob a materialidade.

A tudo isso, pontua-se que os animes apocalípticos apresentam diferentes visões. Enquanto algumas interpretações são otimistas, como é o caso das obras de Miyazaki, que tendem a explorar perspectivas de esperança e renascimento, a maior parte das abordagens é sombria, notoriamente focada na destruição (NAPIER, 2005, p. 29)²². Napier ainda afirma que há outros fatores que corroboram o imaginário apocalíptico nos animes, sendo eles específicos do Japão no século XX:

Isso inclui os aspectos cada vez mais alienantes de uma sociedade industrializada e urbanizada, a lacuna entre gerações e as crescentes tensões entre os gêneros, à medida que os homens perdem o domínio e as

²¹ Essa proposição será desdobrada no capítulo 4.

²² É o caso de *Devilman* (1972-1973), *Akira* (1988), *Neon Genesis Evangelion* (1995-1996), *Shingeki no Kyojin* (2009-2021), *Akudama Drive* (2020) e *20th Century Boys* (1999-2006).

mulheres desempenham um papel mais amplo fora da família²³ (NAPIER, 2005, p. 29 tradução nossa).

Esses são os efeitos da pós-modernidade, que colocam em cheque as visões de mundo mais tradicionais, não apenas as japonesas. Em especial, os animes de ficção científica no século XX focaram nessa perspectiva. Notoriamente, o *cyberpunk*.

2.5 Cyberpunk: quando a tecnologia cria uma tensão na cultura

Muitas nuances merecem ser exploradas quando o assunto é tecnologia japonesa. Neste tópico serão abordadas algumas delas, embora não de maneira taxativa, pois em outros tópicos o assunto será retomado.

No primeiro momento, faz-se indispensável falar da abertura do país na Era Meiji e sua necessidade de modernizar-se nessa ocasião. Uma necessidade que fez um dilema irromper: em que medida a modernidade não seria sinônimo de ocidentalização? Aderir à mudança macularia o *ethos* japonês? A modernização era tida como inevitável, de modo que para os intelectuais nipônicos a solução era harmonizar os interesses antagônicos entre modernidade e tradição. Assim nasceram teorias que buscavam justificar a essência japonesa (ORTIZ, 2000, p. 28). Uma delas previa a separação do corpo e da alma. O corpo, na metáfora empregada, seria o arcabouço externo da sociedade. Diria respeito à sua organização, inovação e progresso material. Já a alma seria o recôndito da natureza nipônica, que permaneceria ileso à degradação material. Por isso, a afinidade dos intelectuais japoneses aos postulados germânicos sobre cultura e civilização (ORTIZ, 2000, p. 28-29). No pensamento alemão, a civilização diria respeito à força material, ao progresso e à racionalidade, enquanto a cultura seria o *locus* privilegiado da realização humana, no qual se aninharia a vida espiritual. Ao se apropriarem desses conceitos, os intelectuais japoneses elaboraram um diagnóstico, cujo antídoto era a superação da modernidade: “A alternativa à mecanização do espírito passaria, portanto, pela revalorização da tradição” (ORTIZ, 2000, p. 29). Essa prerrogativa dominou o cenário político-cultural, afetando diretamente a autoimagem do país. Entretanto, essas imagens precisaram ser repensadas no pós-

²³ No original: “These include the increasingly alienating aspects of an urbanized industrialized society, the gap between generations, and the growing tensions between the genders, as men lose dominance and women play a wider role outside of the family”.

guerra mundial, pois com a derrota já não era mais possível reivindicar a notoriedade japonesa. Em outras palavras, a autoestima do Japão, enquanto nação, estava abalada. Tanto sua razão como sua cultura haviam se mostrado diminutas perante o Ocidente, pelo menos era como os principais intelectuais japoneses pensavam: “O desastre da década de 1940 geralmente se baseava na superioridade da civilização ocidental e na natureza retrógrada e feudal da vida política, social e cultural japonesa”²⁴ (SMITH, 2018, p.116). Essa linha de raciocínio também serviu como justificativa para a conclusão da guerra, uma vez que o Japão só não teria sido vitorioso por causa de seu retrocesso. Em vias de renovação, a intelectualidade passou a olhar menos para a influência alemã e mais para a influência norte-americana, deixando-se levar pelo culturalismo (ORTIZ, 2000, p. 30).

Ortiz observa que a antropologia culturalista da década de 1940 deslocava seu interesse acadêmico das sociedades primitivas para a análise da sociedade complexa (ORTIZ, 2000, p. 30): “Cada cultura seria constituída por uma unidade vital, um ‘padrão diferenciado’, totalidade que envolveria a todos, determinando até mesmo a personalidade dos indivíduos. É dentro desse quadro que surge a noção de ‘caráter’”. Para o autor, o Japão se apropriou de tal maneira da prerrogativa do caráter que não rejeitou os postulados do livro *Crisântemo e a Espada* (1946), escrito pela antropóloga Ruth Benedict²⁵. Escusado as afirmações depreciativas, o livro fazia justamente afirmações sobre o caráter japonês²⁶.

Convém mencionar agora as ligações da modernização com o *cyberpunk*, bem como a explicação deste último. Para isso, é necessário um exercício de “engenharia reversa”. Entre 1848 e 1914, a Grã-Bretanha foi a principal nação credora do mundo. Quem tomou esse papel mais tarde foram os Estados Unidos, permanecendo nesse “posto” durante a maior parte do século XX. Por volta de 1985, o Japão ameaçaria essa hegemonia. Isto é, além de se tornar o maior credor do mundo, o país também foi o maior investidor líquido, sendo seu *superávit* o mais alto

²⁴ No original: “The adoption of explanations for the disaster of the 1940s, then, was usually based on the superiority of Western civilization and the backward, feudal nature of Japanese political, social and cultural”.

²⁵ Trata-se de um livro etnocêntrico, escrito como um relatório para o Departamento de Estado estadunidense durante a Segunda Guerra Mundial. Publicado em 1947, no Japão, a obra se tornou um *best-seller* instantâneo (BEFU, 1992, p. 26). Basicamente, a pesquisa de Benedict visou identificar uma essência única à cultura japonesa. Nele, a diversidade local e histórica do Japão é negada, contribuindo com a visão de que o país tinha uma cultura homogênea e invariável ao longo do tempo (NISHIKAWA, 1993, p. 132).

²⁶ Segundo Igarashi (2011), o livro funda o *nihonjiron* moderno.

registrado até então (MORLEY e ROBINS, 1995, p. 152). Tal notoriedade ensejou justificativas, sendo a maior delas a que colocava a modernização japonesa como única. Dizia-se até que o país tinha alcançado o nível pós-moderno. E quanto mais se endossava que o futuro da humanidade encontrava-se no Oriente, mais os ocidentais se sentiam ameaçados (MORLEY e ROBINS, 1995, p. 153). Não demorou muito para o racismo se tornar evidente publicamente. Nos Estados Unidos, onde os japoneses eram frequentemente estereotipados, essa percepção foi intensificada, refletindo o descontentamento em relação à ascensão econômica do Japão e à ameaça que ela representava para a posição de liderança global dos Estados Unidos. Tornou-se comum a ideia de que os nipônicos eram animais econômicos, o que levava a justificativas de que essa característica explicaria seu sucesso no âmbito dos negócios (IWABUCHI, 1994, s/p). Os olhares, cada vez mais agressivos, não foram menosprezados. Em 1991, o ministro da fazenda japonês, Ishihara, afirmou que, sendo a tecnologia a chave do progresso, o Japão era o futuro da humanidade devido à sua superioridade tecnológica (MORLEY e ROBINS, 1995, p. 149). É nesse contexto que o emergente *cyberpunk* (que era estadunidense) deve ser entendido, pois além de ele alimentar os estereótipos sobre uma dominação japonesa em nível global, ele validou os sentimentos nacionalistas dos japoneses ao atestar algumas das qualidades únicas do que seria o caráter japonês.

Para compreender o *cyberpunk* adequadamente, é fundamental esmiuçar o conceito em sua origem literária. Esse gênero é considerado herdeiro de uma tradição que remonta ao Romantismo dos séculos XVIII e XIX, tendo como base os contos góticos e de horror (AMARAL, 2003, p.1). De acordo com Amaral,

[...] O gótico porque atenta para a sublimidade, para os extremos e a violência da condição humana frente a um mundo em constante transformação. O horror porque apresenta o encontro com o “outro”, num misto de fascínio e rejeição, atração e medo. O outro, seja ele um alienígena, uma máquina dotada de inteligência artificial ou um robô, representa a alteridade, posta diretamente em conflito com o humano, questionando assim a sua própria validade, identidade e existência. Além do romantismo, a literatura *cyberpunk* tem suas origens no simbolismo, no surrealismo, no existencialismo e na geração beatnik. Todos esses movimentos literários têm como foco o sentimento de desencantamento do mundo, onde real e sonho ou verdade e absurdo parecem indistintos (AMARAL, 2003, p. 1).

O termo, contudo, foi utilizado primeiramente pelo escritor estadunidense Bruce Bethke em obra homônima, sendo a história publicada em novembro de 1984 na revista *Amazing Stories*. A popularização da palavra veio meses mais tarde pelo

jornalista Gardner Dozois em seu artigo de 30 de dezembro de 1984, cujo título é *FC nos Anos 80* (DYENS, 2001, p. 105, apud AMARAL, 2006, p. 5-6). Na decomposição do conceito há, de um lado, o “cyber”, cuja terminologia vem da noção grega sobre governo – que por sua vez exprime um sentido de controle (AMARAL, 2006, p. 74). Segundo Landon, o prefixo se remeteria na atualidade a um mundo cibernético, hiperconectado, sobre o qual se fundaria uma nova realidade (LANDON, 1994, p. 160). Do outro lado, há o “punk”, advindo da contracultura, do protesto e da atitude dos hackers (AMARAL, 2006, p. 74).

Entendido como uma corrente da ficção científica, bem como uma atitude em relação ao mundo, o *cyberpunk* é uma categoria cultural inerente à cibercultura (AMARAL, 2006, p. 44). Aqui, há a necessidade de deslindar o termo, juntamente com o seu correlato, o ciberespaço. Este é definido por Levy da seguinte forma:

O ciberespaço (que também chamarei de ‘rede’) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo (LEVY, 1999, p. 22).

Já a cibercultura seria “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LEVY, 1999, p. 23). Outro conceito que se engendra na discussão é o do imaginário tecnológico, que, de acordo com Amaral, é um elemento indissociável das tecnologias do ciberespaço, pois serve “como vetor e transmissor das ideias acerca da cibercultura” (AMARAL, 2006, p. 27). Em outras palavras, o imaginário tecnológico seria a ponte entre a cibercultura e a materialidade sobre a qual se funda o ciberespaço²⁷.

Amaral destaca que a ficção científica nasce na Revolução Industrial, consolidando o imaginário cientificista de sua época. Assim, apesar de a ficção científica evocar imagens futuristas, é com o presente que o gênero se relaciona:

A FC não nos projeta para o futuro, ela nos relata estórias sobre o nosso presente e, mais importante, sobre o passado que gerou o presente. Contra-intuitivamente, a FC é um modo historiográfico, um meio de escrever simbolicamente sobre história (ROBERTS, 2000, p. 82 apud AMARAL, 2006, p. 69).

²⁷ Mais sobre o conceito de imaginário tecnológico em Felinto (2005).

Como expressão da ficção científica, a que presente o *cyberpunk* estaria ligado? Bukatman (1993 apud AMARAL, 2006, p.) afirma que a tecnologia sempre cria uma crise na cultura, daí o terror e a euforia sublime dentro da ficção científica. É na esteira desse pensamento que o *cyberpunk* deve ser pensado. Esclarece Sterling (1984 apud AMARAL, 2006, p.) que o subgênero é um produto definitivo dos anos de 1980, levantando a seguinte questão: qual crise tecnológica era vivida nos Estados Unidos naquela década?

O *cyberpunk* emerge no final dos anos de 1970 como fruto das incertezas estadunidenses, que se tornaram maiores na década seguinte. Temos o contexto da época. Os Estados perdiam sua eficácia em favor do neoliberalismo, que se difundia mundo afora; a globalização desgastava a condição das fronteiras; e a tensão da Guerra Fria conhecia seu ponto de maior clímax. A descrença no futuro também se intensificava, ao lado da crise já existente das meta-narrativas (LONDERO, 2011, p. 6). O “perigo amarelo” fez parte da ordem do dia. Cogitava-se que o Japão fosse transformado numa superpotência capaz de sobrepujar a hegemonia dos Estados Unidos. “Um dos cenários apocalípticos para os Estados Unidos era a 'compra' de seu país pelos gigantes Zaibatsus (grandes conglomerados de indústrias e empresas japonesas)”²⁸. Essa visão pessimista sobre a influência japonesa é compreendida dentro do “Tecno-Orientalismo” (SATO, 2014, p. 340). Esse foi um fenômeno bastante comum na década de 1980, quando os Estados Unidos produziram imagens sobre o Japão através de dois estereótipos aparentemente contrários: o tradicionalismo (ninjas, samurais, geishas, etc.) e a alta tecnologia (MORLEY e ROBINS, 1995, apud SATO, 2014, p. 355). Ao associar esses dois elementos, o *cyberpunk* validou a concepção de que os japoneses eram impessoais e maquinais, que sua cultura era fria e autoritária, sem qualquer conexão emocional com o resto do mundo (MORLEY e ROBINS, 1995, p. 169). Pensando nos comentários de Amaral, não é indevido afirmar que o “Outro”, aquele que fascina e repele, descrito no *cyberpunk* estadunidense, não fosse apenas os robôs e os alienígenas, mas também os japoneses na década de 1980.

Sato (2004) observa que a década de 1980 reconfigurou o modo como a ficção científica era escrita:

²⁸ NAKAYAMA, Giulia. Cyberpunk e o apagamento da população amarela. Disponível em <<https://medium.com/@giunakayama/cyberpunk-e-o-apagamento-da-popula%C3%A7%C3%A3o-amarela-e30c64b7fb48>>, acessado em 23 de fevereiro de 2022.

A década de 1960 introduziu a noção e visão de “espaço exterior” criada por Asimov e Heinlein. A década de 1970 incorporou a noção de “espaço interior” através da American New Wave. O início dos anos 1980 apagou a fronteira da ficção científica e da vida cotidiana. O final dos anos 1980 transvalorou o significado de “escrever ficção científica” para “escrever o Japão” através do cyberpunk²⁹ (SATO, 2004, p. 345).

Esse “mérito” não foi descabido. Em uma entrevista em 2001, o escritor William Gibson³⁰, um dos grandes expoentes do subgênero (AMARAL, 2006, p. 73), comentou sobre o contexto em que vivia, no qual as pessoas verdadeiramente enxergavam o Japão como o futuro da humanidade:

[...] o Japão moderno simplesmente era cyberpunk. E os próprios japoneses sabiam disso e se deliciavam com isso. Lembro-me da minha primeira impressão de Shibuya, quando um jovem jornalista de Tóquio, que me levou até lá, com o rosto encharcado com a luz de mil sóis da mídia – todo aquele rastro animado de informações comerciais – disse: “Você vê? Você vê? É a cidade de Blade Runner³¹ (tradução nossa).

Curiosamente, a reprodução de imagens exóticas sobre o Japão não repercutiu tão negativamente assim no país. Na verdade, essas imagens foram ao encontro de muitos preceitos nacionalistas, fazendo agradar as classes dominantes (burocratas, políticos e industriais ricos). Quem comenta melhor esse fato é Sato (2004). Ela descreve que no cenário pós-guerra o Japão se apropriou da ficção científica, por um viés de extrapolação, de modo a promover no cenário público a imagem de que o país poderia estar na liderança tecnológica e econômica do mundo. Para isso, era necessário ocidentalizar a cultura por meio de narrativas populares (SATO, 2004, p. 344). Como pode ser observado, as narrativas de ficção científica foram, nesse sentido, instrumentalizadas, de modo a projetar uma autoimagem de um país iluminado. A cultura *sci-fi* serviu como uma insígnia da

²⁹ No original: “The 1960s introduced the notion and vision of ‘outer space’ created by Asimov and Heinlein. The 1970s incorporated the notion of ‘inner space’ through American New Wave. The early-1980s erased the border of science fiction and everyday life. The late 1980s transvalued the meaning of ‘writing science fiction’ to writing Japan ‘through cyberpunk’”.

³⁰ Autor da obra *Neuromancer*.(1984).

³¹ No original: “modern Japan simply was cyberpunk. And the Japanese themselves knew it and delighted in it. I remember my first glimpse of Shibuya, when one of the young Tóquio journalists who had taken me there, his face drenched with the light of a thousand media-suns — all that towering, animated crawl of commercial information — said, “You see? You see? It is Blade Runner town”. WILLIAN, Gibson. The Future Perfect. Disponível em <<http://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,1956774,00.html>>, acessado em 21 de março de 2022.

razão e da tecnologia, coadunando bem com os propósitos políticos do Japão na década de 1960, que eram de se manter neutro no cenário político:

O ano de 1960 tornou-se um ponto de virada na história japonesa, pois o país foi marcado pelo surgimento do apoliticamente correto (ou seja, tornar-se um cidadão saudável e moral [shimin; Oguma 548] que não tem interesse em “marxismo”, “nacionalismo” ou mesmo “democracia”) e pela mudança terminológica de patriotismo [aikoku] e nação [minzoku, significando unidade étnica] para shimin. A ficção científica se encaixa na cavidade cultural da sociedade japonesa pós-1960 como uma dissolução ideológica da política visível na fantasia popular³² (OGUMA, 2000, p. 548 apud SATO, 2004, p. 344 tradução nossa).

Isso quer dizer que havia poucas manifestações políticas na ficção científica, o que passou a mudar a partir de 1970. Esse também foi o momento em que muitas ficções adotaram histórias em que os corpos japoneses eram transformados em amálgamas de máquina. Como reforça Sato (2003) e Napier (2005), esse tipo de narrativa encontra eco na Segunda Guerra Mundial. Precisamente, porque:

A mentalidade cibernética [...] é na verdade uma aceitação bastante ativa e quase autotorturante da junção de peças de máquinas na carne humana, que impulsionam a identidade japonesa em direção à sobrevivência no pós-guerra e à vitória sobre as nações líderes através da incorporação radical da tecnologia³³ (SATO, 2004, p. 345 tradução nossa).

É interessante notar quem se beneficiaria dessa incorporação radical da tecnologia, como e por quê. Ao comentar sobre a emergência do nacionalismo japonês nas décadas de 1970 e 1980, Goodman (1992) fornece algumas respostas importantes:

O *nihonjinron*³⁴ [...] representou a ideologia da classe dominante no Japão – os principais industriais, burocratas e políticos – desejavam

³² No original: “1960 became a turning point of Japanese history, marked by the emergence of apolitical correctness (i.e. to become a healthy and moral citizen [shimin; Oguma 548] who has no interest in “Marxism,” “nationalism,” or even “democracy”) and by the terminological shift from patriotism [aikoku] and nation [minzoku, meaning ethnic unity] to shimin. Science fiction fit in the cultural cavity of post-1960 Japanese society as an ideological dissolution from visible politics into popular fantasy”.

³³ No original: “The cybernetic mentality that conditions these postwar fantastic narratives is in fact a rather active and almost self torturing acceptance of machine parts into the human flesh, which drive the Japanese identity toward postwar survival and victory over the leading nations by means of radical incorporation of technology”.

³⁴ O *nihonjinron* é uma ideologia nacionalista de viés étnico. Gerada no interior de um gênero literário e acadêmico, a ideologia defende ideais que propõem: [...] essencialmente que o povo japonês, simplesmente pelo fato de nascer de dois pais japoneses, compartilhe certas características

promover um sentimento de nacionalismo que disfarçasse as desigualdades internas de idade, gênero, região geográfica e classe, e encorajasse o crescimento econômico ao propor a ideia de que todos se beneficiariam igualmente da riqueza do Japão³⁵ (GOODMAN, 1992, p. 11-12).

Essa foi uma lógica, portanto, que incentivava a produtividade, pois essa produtividade desembocaria no bem comum. Assim, embora o *cyberpunk* confirme algumas das premissas nacionalistas ao apresentar o Japão como um país avançado tecnologicamente, a verdade não se apresenta exatamente dessa forma. Os personagens híbridos que aparecem no *cyberpunk* japonês a partir da década de 1980 (além dos que figuram em ficções de outros gêneros) não representam o sucesso japonês, mas a dura incorporação à modernidade, cujo ponto alto foi a dominação dos corpos japoneses no sentido de conformá-los ao espaço de trabalho, bem como às salas de aula que serviriam para educar os futuros trabalhadores.

Como já observado, a ficção científica exerceu grande influência no Japão, sendo utilizada tanto para difundir ideologias quanto para criticá-las. Essa influência, juntamente com as condições históricas, culminou no surgimento do *cyberpunk* nipônico, tornando o Japão um dos maiores exportadores desse gênero juntamente com os Estados Unidos (MERÁS, 2018, p. 29).

2.6 Implicações técnicas, estéticas e narrativas em *Akira*

Quando Katsuhiro Otomo publicou o mangá de *Akira*, o autor já era conhecido no mercado de quadrinhos como um veterano com uma década de experiência, contando com dezenas de títulos em seu currículo³⁶. Sua reputação fez com que inúmeros projetos lhe fossem apresentados (BOLTON, 2018, p. 25). Durante uma entrevista³⁷, quando questionado sobre a origem de *Akira*, ele revela que um editor

importantes que o diferenciam de outras pessoas. As características que constituem essa “japonesidade única” incluem as ideias de que os japoneses são um povo particularmente homogêneo, que são naturalmente harmoniosos e que a sociedade é baseada em relações interpessoais hierárquicas que envolvem o respeito à autoridade. Para muitos japoneses, tais ideias constituem sua visão de mundo (GOODMAN, 1992, p. 11, tradução nossa).

³⁵ No original: “the Nihonjinron genre [...]it represents the ideology of the ruling class in Japan—the leading industrialists, bureaucrats and politicians—who wish to promote a sense of nationalism that disguises internal inequalities of age, gender, geographical region and class, and encourages economic growth through propounding the idea that all will benefit equally from Japan’s new wealth.

³⁶ Como: *A Gun Report* (1973), *Fireball* (1979), *Sayonara Nippon* (1981), *Kibun wa mou sensou* (1982) e *Jiyu o Warera ni* (1982).

³⁷ Todas as entrevistas comentadas nesse tópico possuem a mesma fonte. Essa entrevista foi realizada depois que o longa-metragem foi concluído, sendo originalmente incluído no *laserdisc*

da revista *Young Magazine* o abordou com um pedido específico: criar histórias curtas para a publicação. Ele aceitou o convite e após a conclusão de duas narrativas, recebeu o convite para desenvolver uma série, um desafio inédito em sua carreira até então. O ano era 1982, e o requisito do editor³⁸ da mesma *Young Magazine* era que ele escrevesse uma ficção científica, um gênero com o qual Otomo estava familiarizado. O pedido estava inserido dentro de uma tendência japonesa que era mantida desde o final da Segunda Guerra Mundial³⁹, especialmente fomentado pela política japonesa⁴⁰. Assim nasceu *Akira*, que se tornou um fenômeno cultural tão popular que estimulou o interesse por um filme bem antes dos quadrinhos estarem completos (BOLTON, 2018, p. 25). A narrativa obteve sua primeira publicação na revista *Young Magazine*, no período de 1982 a 1990. Com aproximadamente 2.200 páginas, a obra foi compilada em 6 volumes e lançada entre 1984 e 1993 no Japão. A primeira edição Ocidental foi traduzida para o inglês pela *Epic*, com o selo editorial da Marvel, sendo publicada em 38 edições de 1988 a 1995. Posteriormente, foram realizadas traduções para o francês, italiano e espanhol, as quais foram iniciadas no começo da década de 1990 (IGLESIA, 2018, p. 54), e assim, sucessivamente, a obra foi se espalhando pelo globo.

Com efeito, Otomo realmente interrompeu a serialização do mangá para se dedicar ao anime – o primeiro longa-metragem que ele dirigiu. Nesse ponto, é imperativo afirmar que não existe uma linha do tempo precisa quando a questão é pensar a totalidade narrativa de *Akira*. Há, contudo, alguns fatos e suposições. O mangá começou a ser escrito antes do anime, servindo como base para a história

japonês de *Akira*, lançado em 1993 pela *Pioneer LDC*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0Nz-qggHRV8&t=67s>>. Acesso em: 20 de maio de 2023.

³⁸ O autor não menciona na entrevista quem era o editor ou de quem recebeu o convite, mas tudo leva a crer que é a mesma pessoa. Não foram encontrados em bibliografias ou entrevistas o nome desse editor.

³⁹ Lembrando o que Sato fala sobre essa tendência, bem como a instrumentalização do *cyberpunk* para fins nacionalistas.

⁴⁰ No tópico anterior, o impulsionamento da ficção científica no Japão foi comentado por meio de Sato (2004). Resumindo, ela destacou que isso ocorreu porque o Japão queria promover uma autoimagem de liderança tecnológica e econômica ao mundo. A partir da década de 1960, a ficção científica também serviu para disseminar a ideia do Japão como um país neutro, livre de ideologias. É importante comentar quem estava no poder nesse momento. Na verdade, um dos fatos sobre a história política do Japão no século XX e XXI é que um único partido predominou desde o final da Segunda Guerra Mundial. Trata-se do Partido Liberal Democrático (PLD), que esteve no poder de 1955 a 1993 (ODA, 2018, p. 20). Em todo esse tempo e também no século XXI, foram poucas as vezes em que o PLD não esteve no controle do Parlamento. De acordo com Oda (2018), o PLD é um partido formado por diferentes facções, as quais fazem oposição ao Partido Socialista Japonês (PSJ). Apesar de não ser um partido homogêneo, o PLD possui uma orientação mais nacionalista e revisionista. Com uma agenda pautada na economia, sobretudo após a Segunda Guerra Mundial.

nas telas. Entretanto, na época em que o longa-metragem foi aos cinemas, o final do mangá não havia sido escrito⁴¹ (para lembrar: o anime estreou em 1988 e o mangá acabou em 1990), servindo o final da animação como base para o desfecho do mangá. Portanto, é possível afirmar que ambas as obras se retroalimentaram.

Por suas linguagens específicas, ambas as produções enfocam determinadas questões. No mangá, por exemplo, é possível visualizar o pensamento dos personagens, permitindo um aprofundamento maior não apenas do elenco, mas também da própria dinâmica geopolítica do mundo ficcional. Um exemplo disso pode ser visto nas comparações do início da história: enquanto no anime apenas foi informado que a Terceira Guerra Mundial ocorreu motivada pela destruição de Tóquio, no mangá a descrição foi mais precisa e detalhada

Dia 6 de dezembro de 1982, às 14H17, houve o lançamento de um novo modelo de bomba na região de Kanto, no Sudeste do Japão. Nove horas depois, a Terceira Guerra Mundial foi oficialmente declarada em Leningrado, Moscou, Kazan, Vladivostok, Irkutsk, Novosibirsk, São Francisco, Los Angeles, Chicago, Nova Orleans, Houston, Cabo Kennedy, Washington, Nova Iorque, Okinawa, Berlim, Hamburgo, Varsóvia, Londres, Birmingham, Paris, Nova Délhi [...] E o mundo teve que começar a se reconstruir” (OTOMO, vol.1, p. 3-7)

Nota-se a descrição das localizações por Otomo, que, sobretudo, dá atenção aos Estados que figuraram como protagonistas na Guerra Fria, momento histórico que o autor viveu. Como é de se esperar, esse período é um plano de fundo bastante importante para o mangá, assim como o foi no anime. Cada mídia, nesse sentido, teve seus próprios desdobramentos. Nos quadrinhos, a cidade de Neo-Tóquio sofre três explosões, inaugurando, em cada caso, um acontecimento novo: o primeiro inaugura a Terceira Guerra Mundial, o segundo é o motivo pelo qual o grau de civilização de Neo-Tóquio chega a zero, fazendo as pessoas se isolarem numa ilha artificial e lutarem pela sobrevivência em uma cidade distópica⁴²; a terceira destruição é motivo de esperança e renovação. O anime é bem mais sintético nesse sentido; há apenas duas explosões: a primeira no início da trama, representando a mesma coisa do mangá, enquanto a segunda é motivo de renovação e esperança.

⁴¹ Isso foi afirmado por Otomo em entrevista. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=MTbmHI9tFTw&t=37s>>. Acesso em: 20 de maio de 2023.

⁴² Nesse sentido, o mangá retrata uma distopia de alto nível na qual, após a destruição de Neo-Tóquio, as pessoas que sobrevivem ao impacto se isolam em uma ilha artificial, formando facções para garantir sua sobrevivência. Tetsuo emerge como líder desses grupos, exercendo seu poder de maneira tirânica. Nesse contexto caótico, atos de assassinato, roubo e estupro se tornam a norma. Em outras palavras, a ausência de civilização leva à barbárie.

Não cabem aqui todas as diferenças entre as narrativas, mas a anotação dessas distinções é relevante para a determinação dos temas que o autor busca trabalhar e que estão dentro de suas expectativas. Dessa forma, observa-se que o mangá tem um apelo maior no que se refere à Guerra Fria. Entretanto, é imperativo destacar que este não é o único pano de fundo histórico da narrativa. Outros serão devidamente abordados ao longo deste trabalho.

Uma das peculiaridades do anime é o fato de servir, em muitos casos, como uma forma de divulgação do mangá. Nesse ponto, Otomo mirou em dois mercados: no cinematográfico e no literário, o que de fato deu mais certo do que ele esperava⁴³. Em entrevista, ele inclusive comenta que não imaginava que sua história ganhasse tanta repercussão no exterior, ao ponto de ganhar versões europeias e estadunidenses. O sucesso, na leitura dele, era porque a narrativa lembrava *Blade Runner* (Ridley Scotte, 1982) e o *cyberpunk* de maneira geral⁴⁴. Assim, seria a familiaridade de um gênero, especialmente de uma obra, que fez com que *Akira* fosse bem sucedido no Ocidente. É preciso dizer, entretanto, que a animação possui muito mais méritos que esse.

No Japão, *Akira* foi um dos longas-metragens de anime mais caros e elaborados até aquele presente momento, estabelecendo, de acordo com Bolton (2018), um novo padrão técnico para o meio. Isso pode ser aferido pela ocupação de um comitê de produção no qual oito empresas e centenas de animadores trabalharam juntos por dois anos, ensejando um total de um bilhão de ienes, o maior custo levantado em relação a uma animação até aquele momento (BOLTON, 2018, p. 26). As conquistas não terminam por aí, pois ainda, de acordo com Bolton,

Akira foi, de muitas maneiras, o apogeu da *celanimation tradicional*, um processo pelo qual cada quadro da ação é desenhado e pintado à mão em um pedaço transparente de celuloide (um cel), que é então colocado sobre uma pintura de fundo (às vezes com outros cels) e fotografado para fazer um único quadro de filme. Nesse sistema, os designers de personagens definem a aparência de cada personagem, os animadores principais desenhavam os “quadros-chave” que representam pontos-chaves no movimento dos personagens e objetos e os “intermediários” desenhavam os quadros intermediários que movem os personagens de uma pose chave ou posição para outra. Na década após *Akira*, os computadores começaram a automatizar algumas dessas etapas, como colorir as células, renderizar

⁴³ Dando um exemplo do sucesso local da animação, *Akira* (1988) desbancou *Return of the Jedi* quando foi lançado nos cinemas japoneses.

⁴⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=yxK8WvOk3h4&t=2s>>. Acesso em: 20 de maio de 2023.

iluminação ou reflexos intrincados e animar os movimentos de formas tridimensionais complexas ou planos de fundo. Mas em 1988 *Akira* era famoso pela enorme escala deste produto feito à mão: 2.212 tomadas ou sequências separadas criadas com 160.000 cels desenhados e pintados à mão⁴⁵ (BOLTON, 2018, p. 25).

Em termos técnicos, *Akira* (1988) desempenhou um papel de destaque na história da indústria de animação japonesa, servindo como uma referência tanto nacional quanto internacional. Sua importância também se estende ao gênero *cyberpunk*, especialmente considerando que, na época em que foi lançado, o gênero estava começando a se consolidar no Ocidente. Portanto, *Akira* se tornou um marco fundamental para o gênero como um todo. Entre as contribuições importantes de se ressaltar, destaca-se a representação da cidade *tech-noir*, conceito que combina elementos de tecnologia avançada com atmosfera sombria, geralmente associada a obras de ficção científica e filmes *noir*. Essas cidades fictícias são frequentemente retratadas como ambientes urbanos futuristas, porém decadentes e repletos de corrupção, crime e desigualdades sociais. Conforme aponta Amaral (2006, p. 13), *Akira* foi uma das obras responsáveis por disseminar esteticamente o conceito desse tipo de cidade, que se tornou característico de praticamente todas as obras do gênero *cyberpunk*.

Como já foi divulgado, *Akira* fez muito sucesso em terras estrangeiras, sendo “o primeiro anime japonês a receber ampla distribuição nos cinemas estadunidenses, trazendo o anime para a tela grande e atingindo um grande público, com resenhas extensas aparecendo em muitos jornais importantes”⁴⁶ (BOLTON, 2018, p. 26). Sucessivamente, a narrativa recebe o mérito por projetar o anime no exterior (BOLTON, 2018, p. 26). Isso faz pensar que *Akira* se dirigia ao público

⁴⁵ No original: “In Japan, it was one of the most lavishly produce"d anime films to date, setting a new technical bar for the medium. Its making occupied a production committee of eight different companies and a hundred animators for more than two years, with a budget of a billion yen—more than any other Japanese animated film to that time. *Akira* was in many ways the apogee of traditional celanimation, a process whereby each frame of the action is hand-drawn and hand-painted on a transparent piece of celluloid (a cel), which is then layered over a background painting (sometimes with other cels) and photographed to make a single frame of film. In this system, character designers set the look of each character, lead animators draw the "key-frames" that represent key points in the movement of characters and objects, and "in-betweeners" then draw the intermediate frames that move the characters from one key pose or position to another. In the decade after *Akira*, computers would begin to automate some of these steps, like coloring the cells, rendering intricate lighting or reflections, and animating the movements of complex three-dimensional shapes or backgrounds. But in 1988 *Akira* was famous for the massive scale of this hand-made product: 2,212 separate shots or sequences created with 160,000 hand-drawn and hand-painted cels”.

⁴⁶ No original: “It was the first Japanese anime to receive wide North American theatrical distribution[...] It reached a wide audience, with extended reviews appearing in many major newspapers”.

Ocidental, dado o fato que a ficção científica na época em que o anime estreou estava em alta no mercado estrangeiro, especialmente porque a narrativa lembrava, como o próprio Katsuhiro Otomo destacou, narrativas de *cyberpunk* como *Blade Runner*.

Nesse ponto, não parece que a intenção original do mangaká era enquadrar *Akira* num gênero específico, uma vez que o autor cita a obra como se ela fosse exterior ao próprio *cyberpunk*. A bem da verdade, Otomo não focava no público estrangeiro, em suas palavras: “Não o fiz pensando no mercado estrangeiro [...] pensei que só haveria leitores japoneses⁴⁷”. Assim como o autor disse, é possível identificar em *Akira* inúmeros caracteres pertencentes à cultura japonesa, ainda que muito da sua estética seja identificada como Ocidental. Essa prerrogativa, aliás, precisa ser avaliada com mais cautela, pois nem tudo o que é moderno faz referência ao Ocidente em *Akira*. O Japão real passou por décadas de modernização rápida, tornando-se uma referência em tecnologia para o mundo, assim, muitos dos motivos identificados como Ocidentais na narrativa, como é o caso das logomarcas de empresas que adornam os prédios de Neo-Tóquio, na verdade são referências de marcas japonesas ou asiáticas. Não à toa, o *cyberpunk* estadunidense se inspirou nos centros urbanos japoneses na criação das cidades. Quanto aos componentes mais tradicionais da cultura nipônica, eles se apresentam em vários momentos do longa-metragem, do início ao fim, mas vale um destaque especial para a trilha sonora eclética e experimental, produzida por Geinoh Yamashirogumi, que combinou percussão de gamelão, sintetizadores e uma variedade de gestos vocais e corais (BOLTON, 2018, p. 25). Nas palavras de Otomo, que dirigiu o longa-metragem, essa escolha foi feita, pois:

O Geinoh Yamashirogumi cria uma grande variedade de música... fizeram o disco com voz búlgara, “kecak”... fazem rock e música tradicional japonesa. Uma grande mistura. Achei que estavam bem próximos da imagem que eu tinha de Tóquio. Achei que *Akira* só estaria completo se houvesse algo que combinasse com aquela imagem de Tóquio. Não era apenas uma música clássica. Achei que *Akira* só estaria completo se tivesse uma música exuberante. Piano clássico e coral não seriam o bastante... algo étnico com mais ritmo⁴⁸.

⁴⁷ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=yxK8WvOk3h4&t=226s>>. Acesso em: 21 de maio de 2023.

⁴⁸ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=yxK8WvOk3h4&t=226s>>. Acesso em: 21 de maio de 2023.

Com tudo isso em vista, observa-se em *Akira* uma importância que não é desmedida, principalmente em termos estéticos e técnicos. Nesse sentido, espera-se um longa-metragem rico em detalhes, os quais são matizados por aspectos históricos. Por outro lado, Otomo não buscou aprofundar-se em detalhes narrativos maiores ou explorar o drama pessoal dos personagens. É como se o autor quisesse que esses personagens fossem lidos dentro de um coletivo opressivo que limita qualquer espaço para a individualidade. Essa análise não é difícil de ser feita, uma vez que Otomo não se preocupa em atribuir sobrenomes aos personagens, muitos dos quais são identificados apenas por sua ocupação no universo fictício de *Akira*. Um exemplo disso pode ser observado com o personagem Shikishima, que é referido como “coronel” ao invés de ser chamado por seu nome. Desse modo, a ênfase recai mais sobre a função que cada sujeito desempenha em Neo-Tóquio do que em seu mundo interior. Os personagens, assim, são retratados como engrenagens que só funcionam de maneira coletiva. Se apenas essa análise não se bastasse, há ainda a afirmação do próprio Otomo sobre o desenvolvimento dos personagens: “Eu queria uma abordagem visual [...] Não era uma história sobre um personagem. Quer dizer, não era sobre um herói numa história heroica, fazendo coisas legais. Em *Akira*, o herói não é assim. Queria fazer o filme mais como uma história visual”⁴⁹. Nesse ponto, o mangá, que é altamente gráfico, também se coaduna a proposta visual da animação, reiterando a proposta geral e definitiva de *Akira*. Um monólogo do mangá resume isso:

O homem é incapaz de ver o que se passa diante de seu nariz. Na realidade, somos toda parte do fluxo da mesma corrente cósmica. Nem mesmo os cientistas têm noção do que seus cálculos realmente lhes mostram... infinito... tempo sem espaço... eternidade... espaço sem fronteiras... energia além da imaginação... e o que eles fazem com essas descobertas? As anunciam em jantares em troca de placas e registros de seus nomes nos anais da História. E nada mais! Mas mesmo assim... a corrente flui diante de nós. Quando o homem tenta ver à distância, o que ele faz? Ele estreita sua visão, mas mesmo com seus olhos abertos ao máximo... você não pode perceber algo tão grande que está além do alcance da sua visão. O universo flui rumo a uma conclusão definitiva. O que é maior se torna menor... o destino se torna minúsculo... a ordem procura a entropia... o caminho definitivo para uniformidade de todas as coisas é inevitável e irreversível. Os homens se reúnem como se pudessem reverter a corrente cósmica, mas são apenas pedaços de madeira flutuantes (OTOMO, v. 4, p. 189-190).

⁴⁹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-bLulsyG58>>. Acesso em: 23 de maio de 2023.

O monólogo em questão opera no âmbito da metalinguagem, revelando a intenção de Otomo de comunicar ao leitor que o papel narrativo dos personagens em *Akira* é mais relevante do que seus universos mentais. Por meio desse diálogo, a autora do monólogo expõe a insignificância humana como uma forma de justificar a insignificância individual dos personagens na obra. Otomo parece utilizar a voz da personagem para transmitir essa mensagem. Com essa abordagem intencional, ele opta por não explorar o drama pessoal, permanecendo fiel à sua proposta de ressaltar a insignificância da humanidade diante do universo. Essa escolha oferece um potencial analítico significativo em *Akira*, uma vez que, na ausência de um drama pessoal, o autor busca construir uma narrativa por meio das estruturas sociais e, para esse fim, emprega uma abordagem visual bastante marcante. Otomo faz uso extensivo de imagens corporais e urbanas, contando uma história que se concentra na relação entre a cidade e os corpos que a habitam. Com isso, ele retrata uma distopia tecnológica atravessada por temporalidades difusas, predominantemente situadas nas décadas posteriores à Segunda Guerra Mundial. Nos próximos capítulos, essa conclusão será mais bem analisada.

CAPÍTULO 3 – Um corpo que nunca é um só

3.1 Corpo e cidade: sentidos intrínsecos

A utilização de corpos para a composição de metáforas é uma atividade bastante comum no Japão, sobretudo no século XX (IGARASHI, 2011). Essa é uma tradição ainda mais antiga. Tome-se como exemplo a discussão feita por Ortiz (2000) sobre a intelectualidade japonesa na Era Meiji (1868-1912). Ela, ao ser influenciada pela tradição alemã, passou a ler as realizações materiais na metáfora de um corpo, enquanto o espírito se relacionaria com a cultura. Dessa forma, o indivíduo deveria buscar uma sintonia com ambas as coisas. Nessa conjuntura, as artes marciais ganham novos sentidos:

Quando na era Meiji os samurais deixaram de existir legalmente, a mensagem do *bushido* foi resgatada nos espaços das lutas marciais como o *jiujitsu* ou o *judô*. O corpo substituiu a espada, que desde o início da era *Tokugawa*, no século xvii, deixara de ter utilidade. Porém, é através do uso do corpo que o praticante da luta marcial manifesta a sua maturidade. Não é a força física que importa, mas a união de preparo físico e espiritual que cria o vencedor. A luta em si, sem o equilíbrio das duas dimensões do ser humano, não faz sentido (SAKURAI, 2007, p. 318 grifo nosso).

No contexto imperialista, a atenção ao corpo foi redobrada. Segundo Igarashi (2011), os corpos japoneses estavam no centro da ideologia nacionalista, o que pode ser observado nos discursos que enfatizavam a unidade orgânica do Japão, recorrendo muitas vezes a representações metafóricas da entidade política através de imagens corporais. Nos tempos de guerra, a moda era forjar laços entre a ideologia nacionalista e as funções corporais, promovendo, nesse turno, uma regulamentação rígida dos corpos japoneses (IGARASHI, 2011, p. 47). Já o fim da Segunda Guerra Mundial suscitou novos olhares:

A narrativa oficial de guerra, produzida em cumplicidade pelas Forças de Ocupação Americanas e o governo japonês, expressou a nova aliança entre os EUA e o Japão através de imagens de corpos higiênicos e democráticos. Em contraste, corpos marcados pela guerra foram admitidos no espaço discursivo do pós-guerra japonês como significantes das experiências de guerra somente se confirmassem a narrativa oficial (IGARASHI, 2011, p. 47).

A limpeza dos corpos japoneses no pós-guerra não conseguiu ocultar as profundas marcas recém-adquiridas. Pelo contrário, não encará-las dificultou o

processo de cicatrização. Não à toa que Igarashi (2011) recorre à metáfora do corpo suturado ao analisar essa categoria aplicada ao contexto do pós-guerra. O corpo saudável da nação foi desmembrado na guerra para ser suturado ao fim dela, na busca pela superação. Entretanto, as marcas visíveis dessa sutura seriam uma lembrança constante do trauma (IGARASHI, 2011, p. 47). O impacto disso nas produções culturais pôde ser sentido. Desde o término da Segunda Guerra Mundial, a imagem dos corpos ocupou um lugar privilegiado nesse espaço, especialmente na ficção científica. Mas antes de discorrer mais sobre esse tema, importa falar mais sobre o conceito de corpo, categoria que sempre foi privilegiada no Japão, seja no meio acadêmico, seja na cultura visual⁵⁰.

De acordo com o sociólogo Breton (2006), apesar das aparências – usando um trocadilho conveniente – o corpo é uma falsa evidência, uma vez que não se trata de um dado inequívoco. Caracterizá-lo, portanto, suscita empreendimento e, longe de ser unânime, revela-se complexo. As várias áreas do conhecimento que visam estudá-lo, bem como as diferentes orientações de pensamento, figuram como sintomas da sua laboriosidade (BRETON, 2006, p. 26). A importância que lhe é cabida também foi reconhecida e instrumentalizada por mãos que advogaram pela primazia do corpo à biologia, como se a condição social de um indivíduo fosse produto do seu corpo (BRETON, 2006, p. 17). Não é preciso dizer que essa linha de pensamento nefasta buscou naturalizar a desigualdade e o racismo, por exemplo. O corpo, portanto, figura como um recurso valioso para os mais diversos discursos, os quais foram e continuarão sendo palco de disputa. Desse modo, faz-se imperativo conceituá-lo.

“Moldado pelo contexto social e cultural em que o ator se insere, o corpo é o vetor semântico pelo qual a evidência da relação com o mundo é construída” (BRETON, 2006, p. 7). Isso significa que qualquer existência é corporal, o que implica que o indivíduo tem o poder de transformar o mundo através de sua experiência. Emissor e receptor, “o corpo produz sentidos continuamente e, assim, insere o homem, de forma ativa, no interior de dado espaço social e cultural” (BRETON, 2006, p. 7-8). Por extensão, “qualquer que seja o lugar e a época do nascimento e as condições sociais dos pais, a criança está predisposta inicialmente a interiorizar e a reproduzir os traços físicos particulares de qualquer sociedade

⁵⁰ Sobre a importância do corpo para cultura visual japonesa, mais no capítulo 4.

humana” (BRETON, 2006, p. 8). Isso quer dizer que mesmo que o indivíduo viva de acordo com um estilo particular, suas expressões corporais estão sujeitas ao contexto cultural em que ele está inserido, pois essas expressões não são naturais. Ritos, jogos de sedução, atividades físicas, todos esses modos de ser e de se portar são socialmente e culturalmente moldáveis (BRETON, 2006, p.7-9).

Esses são processos complexos, cuja compreensão pode ser entendida a partir da perspectiva discursiva de Hashiguti (2015). Especialista em linguística aplicada, ela destaca a importância de desnaturalizar o corpo, inserindo-o no campo semântico da linguagem. Em sua tese, ela defende que

[...] o corpo formula gestos possíveis em sua memória discursiva e em sua sintaxe biofísica e que são determinados por condições de produção. Na linguagem, o corpo é *espessura material significante*, é sujeito inscrito no/pelo discurso a partir de seu corpo, corpo que significa para si e para o outro na relação com o olhar (HASHIGUTI, 2015, p. 19).

Deslocando o corpo do campo biológico para o discursivo, ela entende que a materialidade humana é atravessada “por diferentes discursos, sejam eles políticos, estéticos, religiosos ou higienistas, que se constituem de sentidos que também se movem na história em seu próprio entrelaçamento” (HASHIGUTI, 2015, p. 49). Esse corpo produz gestos que não devem ser entendidos como naturais, pois dependem de interpretação e aprendizado. Quer dizer que os gestos adquirem sentido ao serem significados por meio de um repertório sociocultural de referências, que, para além de ser pré-determinado, é historicamente localizado. Ou seja, é possível afirmar que não existe originalidade nos gestos. Outro fator de suma importância para entender a tese da *espessura material significante* está em sua relação com o olhar e com a espacialidade, entendidos também dentro das condições de produção (HASHIGUTI, 2015, p. 63-69).

Sobre o primeiro aspecto, introduza-se aqui um enxerto: o olhar é “um gesto de interpretação possível no/pelo discurso, que possibilita construir um corpo imaginariamente quando da leitura de um texto” (HASHIGUTI, 2015, p. 27). Ela comenta esse aspecto com base não apenas em sua experiência acadêmica, mas também em suas vivências pessoais como descendente de japoneses. Ao discorrer sobre o assunto, Hashiguti menciona os olhares que lhe eram direcionados e como esses olhares a conformavam como possuidora de comportamentos e hábitos ditos

japoneses, o que gerava uma quebra de expectativa por parte do observador quando ela revelava não saber falar japonês ou gostar de sashimi (HASHIGUTI, 2015, p. 78). Esse seria um exemplo concreto do que a autora entende por um corpo que pode ser imaginariamente construído, cuja construção não é unânime. Como ela mesma diz, “a memória representada seria, assim, um recorte da memória discursiva que irrompe e cria um sítio de significância no qual se movem os sentidos desse corpo” (HASHIGUTI, 2015, p. 44). Resumindo, as concepções acerca do corpo estão condicionadas a alguns elementos, começando pela ação do olhar, cuja compreensão está sujeita ao momento e ao lugar. Dando um exemplo, Hashiguti relata um drama comum na vida dos descendentes nipônicos: apesar de nascerem no Brasil, eles são tratados, em muitos casos, como estrangeiros. Já no Japão, por conta de seus hábitos e expressões, eles são taxados como gaijin (estrangeiros) (HASHIGUTI, 2015, p. 85-86). Boa parte de seus gestos, portanto, é constituída dentro da memória discursiva brasileira, mas o fenótipo que compartilham aciona o olhar do brasileiro que não é descendente, no sentido de que esse olhar se vale da memória representativa para julgar a identidade de outrem. É por isso que, para Hashiguti, “o olhar constitui historicamente o sujeito olhado, posicionando-o, ao mesmo tempo em que significa em si (e posiciona discursivamente também o próprio sujeito que olha)” (2015, p. 23).

Doravante, é necessário pensar a cidade juntamente com os corpos. Como comenta Lefebvre (2006), há uma relação dialética entre um e outro:

Uma vez que a relação com o espaço de um 'sujeito', membro de um grupo ou de uma sociedade, implica sua relação com seu próprio corpo, e reciprocamente, a prática social considerada globalmente supõe um uso do corpo: o emprego das mãos, membros, órgãos sensoriais, gestos do trabalho e os das atividades exteriores ao trabalho (LEFEBVRE, 2006, p. 68).

Sobre o conceito de cidade, Pesavento (2002) enfatiza que, antes de tudo, tal ente é construído pela materialidade, cujo imaginário social é concebido de forma individual e coletiva pelos indivíduos que habitam esse espaço. Não se deve subestimar tal assertiva, uma vez que o imaginário teria a capacidade de criar o real. Muito caro ao pensamento da autora é o ato de olhar, pois::

A cidade se aprende antes de tudo pelo olhar. O objeto visual primeiramente, ela dá lugar a uma percepção perpetuamente

renovada [...] é pelo contato sensível direto e constante que nós a vivemos cotidianamente, pelos seus odores, seus barulhos, antes de tudo pela diversidade de seus espaços [...] A troca de sensações entre o espaço da cidade e os seres que a habitam é a matéria-prima da vida urbana; às vezes dolorosa, jamais neutra, ela molda dia após dia a existência dos cidadãos (BOFILL, 1996, p. 127 apud PESAVENTO, 2002, p. 33).

Diferentes olhares suscitam diferentes visões. A cidade é um palco importante nessa ação, pois é objeto de múltiplos discursos que não se hierarquizam, mas se justapõem, “compõem ou se contradizem, sem por isso, serem uns mais verdadeiros ou importantes que outros” (PESAVENTO, 2002, p. 9). No trabalho da autora, ela se dedica ao olhar literário sobre a cidade, argumentando através de Odile Marcel⁵¹, que a literatura tem o poder metafórico de conferir sentidos e funções aos lugares. Ela acrescenta ainda que “a potencialidade metafórica de transfiguração do real não apenas transmite as sensibilidades passadas do ‘viver em cidades’, como também nos revela os sonhos de uma comunidade, que projeta no espaço vivido as suas utopias” (PESAVENTO, 2002, p. 13). Do mesmo modo, é possível pensar a cidade por outras mídias, como ela enfatiza ao afirmar que “o que não é visível num plano, verifica-se noutro, de maneira que cada domínio de saber fornece uma chave de entrada ao objeto” (PESAVENTO, 2002, p. 267). Discorrer sobre a cidade por meio de um anime estaria dentro desse rol de possibilidades. É relevante levantar ainda as seguintes questões considerando essa discussão: que tipo de metáforas podem ser encontradas em *Akira*? Que imagens do passado a cidade de Neo-Tóquio representa (diegético e extradiegético)? Quais sonhos ou pesadelos são possíveis de serem vislumbrados no longa-metragem? Essas são algumas questões pertinentes que suscitam discussões sobre a narrativa, mas desde já é possível afirmar que frequentemente o imaginário sobre as cidades modernas está atrelado à concepção dualista de selvageria e civilização. No primeiro caso, o sentido exprime uma conotação negativa sobre a cidade, construída por uma concepção que resume as metrópoles à poluição, violência e densidade demográfica. Por outro lado, é no espaço citadino moderno que as luzes iluminam a razão, e, portanto, esse seria o palco da civilização (PESAVENTO, 2002).

Importante salientar que esse imaginário pessimista em torno das cidades não é uma novidade. Foi na Revolução Industrial (1760-1840) que os centros

⁵¹ Para referência, a obra que Pesavento dialoga. Odile. Formesurbaines et littérature. Le Courrier du CNRS. La VUle. Paris, n.81, été 1994. p. 12.

urbanos passaram a ser alvo de crítica por acadêmicos marxianos⁵², que denunciaram as condições precárias do trabalhador no espaço citadino⁵³. O *cyberpunk* bebe desse pessimismo, assim como bebe dos dilemas acerca da tecnologia. Não é à toa que a corporeidade seja um dos grandes temas não apenas do subgênero, mas também da ficção científica de maneira geral. Nos próximos parágrafos, essas características serão observadas, e no final dela, algumas possibilidades de análise serão destacadas.

A temática em torno do corpo recebe atenção já nas produções seminais da ficção científica. Como exemplo, cita-se a obra pioneira *Frankenstein* (1818), cujo ponto central é a oposição entre organismo e máquina e a revolta do presente contra o futuro. Ao combinar partes antigas de corpos humanos com tecnologia, a “criatura”⁵⁴ representaria o tom pessimista com que a ciência era julgada na Revolução Industrial (SLUSSER, 1992, p. 55 apud AMARAL, 2006, p. 55). O *cyberpunk* não fica para trás quando a questão é tratar sobre o corpo humano. Conforme Heuser (2003), autores como William Gibson preocupam-se com a descorporificação, no sentido de que a carne deve ser superada, pois não seria útil no ambiente do ciberespaço. Neste ambiente, reinaria apenas a mente. Bukatman (1993) esclarece que nos textos da ficção científica, essa dicotomia é traduzida frequentemente pela substituição obsessiva do corpóreo pelo racional, do orgânico pelo tecnológico. Observa-se então que os textos da ficção científica, assim como do *cyberpunk*, remam numa tendência cartesiana que separa o corpo da mente, com notória valorização para o segundo. O aparente desdém pela carne, no entanto, não convence, uma vez que a obsessão pela descorporificação, ao mesmo tempo, lança protagonismo a ela. Essa alegação é verificada na naturalização de modificações extremas nos corpos, seja através de implantes ou extensões. A figura dos

⁵² Vulgarmente, o termo “marxiano” refere-se aos textos produzidos por Karl Marx e Friedrich Engels, enquanto os “marxistas” seriam aqueles que foram influenciados pelas obras marxianas.

⁵³ Como Friedrich Engels denuncia: “Esses milhares de indivíduos, de todos os lugares e de todas as classes, que se apressam e se empurram, não serão todos eles seres humanos com as mesmas qualidades e capacidades e com o mesmo desejo de serem felizes? [...] Entretanto, essas pessoas se cruzam como se nada tivessem em comum [...] – e ninguém pensa em conceder ao outro sequer um olhar [...] e mesmo que saibamos que esse isolamento do indivíduo, esse mesquinho egoísmo, constitui em toda a parte o princípio fundamental da nossa sociedade moderna, em lugar nenhum ele se manifesta de modo tão impudente e claro como na confusão da grande cidade. A desagregação da humanidade em mônadas, cada qual com um princípio de vida particular e com um objetivo igualmente particular, essa atomização do mundo, é aqui levada às suas extremas consequências” (ENGELS, 2010, p. 68).

⁵⁴ Originalmente, Mary Shelley não nomeou o antagonista da obra, sendo ele chamado por criatura, monstro ou mesmo demônio. Em 1931 foi lançado o filme *Frankenstein*, quando se convencionou chamar a criatura pelo sobrenome do seu criador.

androides e dos ciborgues figuram aqui como exemplos máximos dessas extrapolações (AMARAL, 2006, p. 34-35).

Todas essas modificações tecnológicas encontram respaldo no cotidiano dos personagens: um mundo acelerado pelas tecnologias, degradado pela presença massiva de prédios e arranha-céus, dominada por grandes corporações e, acima de tudo, um mundo exaurido de sentido, pois o capitalismo tardio⁵⁵ transformou tudo em mercadoria. O que prova que mesmo que impere o pensamento cartesiano no *cyberpunk*, carne e sujeito são expressões de uma coisa só, assim como eles figuram como receptor e emissor do meio social que estão integrados.

Essas características do *cyberpunk* fazem parte das já comentadas imagens tecnológicas, cuja visão de futuro no século XX era notoriamente pessimista, dada a observação de que a tecnologia atuava com onipresença na vida cotidiana das pessoas. Essa percepção se manifesta nos textos *cyberpunk* através da trivialidade com que os personagens trocam partes dos corpos por peças mecânicas. De qualquer forma, essa visão sobre a tecnologia não é precipitada, pelo contrário, encontra precedente no mundo real. Senão vejamos: no século XX, as atividades domésticas foram facilitadas pelo desenvolvimento de eletrodomésticos, os transportes diminuíram as distâncias, as cirurgias plásticas foram encorajadas, e o entretenimento ganhou mais do que nunca impulso, dado o desenvolvimento do cinema, do rádio e da televisão, bem como dos videocassetes. Isso, citando alguns exemplos do século passado. Com o advento da internet, tudo foi potencializado, e a tecnologia se tornou ainda mais trivial na vida cotidiana. Não seria desmedido falar atualmente que o celular tornou-se uma extensão das pessoas. Por isso, defende-se que

A cultura cyberpunk não é somente uma corrente da Ficção Científica, mas um fato sociológico irrefutável, uma mistura de esoterismo, programação de computador, pirataria e Ficção Científica, influenciada pela contracultura americana e pelos humores dos anos 80. Cultura hiper-tecnológica, ela está presente em vários países, com formas diferentes de expressão. A atitude cyberpunk é, acima de tudo, um comportamento irreverente e criativo frente às novas tecnologias digitais (LEMOS, 2004, p. 212).

A tecnologia ensejou mudanças significativas no âmbito social e cultural nos últimos séculos, e o espaço urbano tem desempenhado um papel crucial nesse

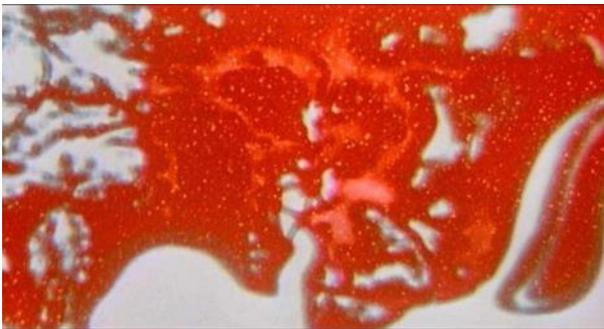
⁵⁵ Nesse sentido, o presente trabalho concorda com Jameson (2006) no sentido de que o *cyberpunk* seria uma das expressões máximas do capitalismo tardio.

processo. Através da criação de novas formas de sociabilidade, as consequências da interação entre tecnologia e espaço urbano têm afetado diretamente o corpo humano: próteses, tatuagens, piercings e implantes são apenas alguns exemplos que podem ser citados aqui. Essa relação não passou despercebida no *cyberpunk*, pelo contrário, foi construtiva do próprio estilo. Mas antes de tratar dessa relação, convém entender como a cidade é desenvolvida no *cyberpunk*, assim como foi abordada nos parágrafos anteriores a concepção de corpo dentro do gênero. Para Amaral (2013, p. 65), a cidade apresenta-se ao mesmo tempo como um parque temático e uma simulação, combinando tanto símbolos da era espacial de alta tecnologia quanto à visão vitoriana de crescimento desordenado e não planejado. Em geral, é vista como um lugar negativo, um espaço escuro e superpovoado, estilhaçado por formas de *neon* e estruturas corporativas; onde os detritos do passado são reaproveitados para erguer shoppings centers; onde o tempo parece não passar (AMARAL, 2013, p. 65).

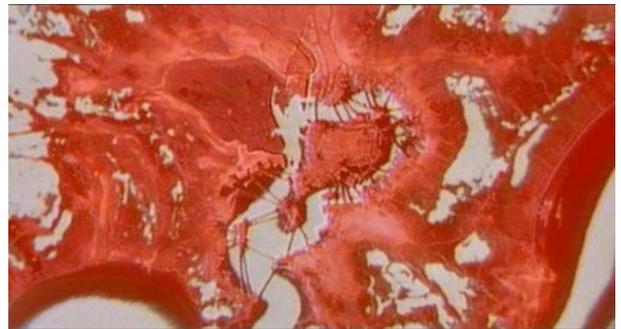
Tratando da relação entre cidade e corpo no *cyberpunk*, destaca-se o estudo de Prungnaud (1997). Para engendrar o raciocínio, é necessário considerar, primeiramente, que a construção da novela gótica era, por excelência, a catedral. Segundo ele, os autores românticos percebiam a catedral como uma metáfora para o corpo humano, já que a consideravam como um organismo vivo que guardava certa harmonia misteriosa. A figura da catedral foi concebida pelos arquitetos da Idade Média como um lugar sagrado que representava a essência da feminilidade, a síntese da mãe, da esposa, da santa e da virgem, a qual não poderia ser profanada (apud AMARAL, 2013, p. 64). Todavia, essa concepção passou a ser questionada no final do século XIX, com o surgimento da metrópole urbana, caracterizada por sua desorganização, vastidão e, simultaneamente, claustrofobia. A cidade, então, tornou-se a metáfora dos textos góticos, com sua estrutura labiríntica herdada dos fortes medievais (PRUNGNAUD, 1997, apud AMARAL, 2013, p. 64). Essa segunda fase é historicamente marcada pela industrialização e modernização das vilas, que se transformaram em cidades cada vez maiores, resultando na dissolução dos vínculos sociais presentes nas pequenas comunidades (PRUNGNAUD, 1997, apud AMARAL, 2013, p. 64). Amaral correlaciona a catedral do romance gótico com a cidade, na medida em que o espaço citadino também

representa o feminino [...] mas não no sentido da feminilidade como sagrado, como a santa, a mãe e a esposa. A metrópole em sua feminilidade aparece no cyberpunk como uma mulher soturna, sombria, mal iluminada ameaçadora e perigosa, em cujo útero foi gerado o espaço terminal (BUKATMAN, 1993 apud AMARAL, 2003, p. 67) da existência humana e cujas vielas, ruas e construções abrigam seres híbridos, humanos e máquinas [...] Esse útero que é a cidade está, na ficção científica, infectado pela tecnologia, necrosado e em vias de ser abandonado, ele está sendo convertido em dados, em bytes, em informação pura a fim de transcender sua existência física para a 'alucinação consensual'⁵⁶ chamada ciberespaço (AMARAL, 2003, p. 67).

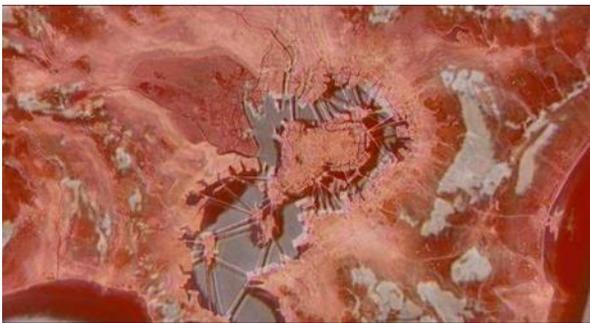
Akira destaca-se pela notável relação entre o corpo e a cidade, enfatizada logo nos primeiros segundos da obra:



Fotograma 5: (OTOMO, 1988, 53'').



Fotograma 6: (OTOMO, 1988, 44' 41'').



Fotograma 7: (OTOMO, 1988, 01' 01'').



Fotograma 8: (OTOMO, 1988, 01' 01'').

É importante salientar que, logo no início da obra, o espectador é apresentado às primeiras informações da trama, que incluem a destruição de Tóquio por uma calamidade semelhante a uma bomba nuclear e o início da Terceira Guerra Mundial, desencadeada justamente por essa catástrofe. Com o passar dos anos, a cidade é reconstruída em uma nova localização, na Baía de Tóquio. Essa elipse é representada pelos fotogramas acima. No primeiro fotograma, observam-se formas amorfas cobertas de vermelho, que aos poucos começam a tomar forma (Fotograma

⁵⁶ Conceito gibsoniano de ciberespaço. Ver em: Gibson, Willian. Neuromancer. NY: Ace Books, 1984.

06). A princípio, parece que se trata de um pedaço de carne (Fotograma 06 e Fotograma 07), mas logo depois, vê-se a vista panorâmica da Neo-Tóquio reerguida (Fotograma 8). Na primeira leitura das imagens, é possível evidenciar que o longa-metragem de fato se propõe a pensar o corpo na metáfora de uma cidade, ou vice-versa. No entanto, essas imagens contêm outras mensagens importantes. A cidade de Neo-Tóquio foi reconstruída, passando por um processo radical de construção e urbanização. Essa transformação é retratada ao longo de 31 anos nas cenas apresentadas, e a impressão que fica é que esse processo foi intensamente físico e visceral, como se tivesse sido construído à custa da carne e do sangue. De quem? É a pergunta aqui levantada. Ao longo desse trabalho, essa questão tentará ser respondida. Por hora, entende-se que essa associação encontra paralelo no mundo real, pois o processo de modernização foi impulsionado mais do que nunca no final da Segunda Guerra Mundial, impactando profundamente na sociedade japonesa. Senão vejamos os paralelos: No universo de *Akira*, a cidade de Neo-Tóquio passou por uma notável mudança em 2019: em vez de ser reconstruída em sua antiga localização, a cidade foi construída em uma ilha artificial na Baía de Tóquio. Embora tal ilha artificial não exista no mundo real, projetos semelhantes foram cogitados após a Segunda Guerra Mundial devido à grande escassez de territórios e à alta densidade populacional do Japão, questões que ainda são atuais no país (AZAMBUJA, 2019, p. 55-56). Nos anos 1960 e 1970, muitos projetos modernistas foram propostos e, em alguns casos, impostos, deixando uma forte impressão naqueles que viveram nesse período no Japão. Katsuhiro Otomo foi uma dessas pessoas, testemunhando inúmeras transformações e observando o surgimento de várias manifestações contra o governo devido às políticas liberais implementadas. Não é surpreendente, portanto, que o mangaká tenha retratado a cidade de Tóquio em uma ilha artificial. E menos ainda que essa cidade seja representada como um capricho capitalista, o que será especialmente analisado ao longo desse trabalho.

3.2 Uma análise sobre a sociedade de Neo-Tóquio

Muito se falou sobre a relação entre os corpos e a cidade, e como um influencia o outro. Nesse tópico, algumas dessas relações serão apreciadas, considerando o objeto de análise dessa pesquisa. Vale ressaltar que o meio social e

cultural da cidade de Neo-Tóquio marcou profundamente os personagens, sendo essas inscrições a grande tônica da obra.

Para começar, antes de ser chamada de Neo-Tóquio, a cidade era simplesmente conhecida como Tóquio. Embora os eventos que levaram à sua destruição não sejam revelados no início da obra, posteriormente é indicado que um menino chamado Akira foi responsável por essa destruição. Akira viveu na antiga Tóquio, onde desenvolveu suas habilidades psíquicas ao lado de outras crianças com poderes semelhantes. Esses poderes não foram conquistados naturalmente, mas sim forçosamente. Junto de cientistas antiéticos, o governo financiou pesquisas de cunho militar, com o objetivo de usar as crianças como armas. Para isso, elas foram desumanizadas em vários níveis: privadas de liberdade, tendo seus corpos profanados em vários testes e tendo seus nomes roubados, sendo identificadas apenas por números, os quais foram marcados em seus corpos. Quando Akira obliterou a cidade de Tóquio, ele não estava sob o controle de seus poderes. Após o ocorrido, ele teve seu corpo mutilado e congelado numa cápsula subterrânea, bem embaixo do epicentro da explosão que causou. A nova cidade foi reconstruída numa região próxima, na Baía de Tóquio. Para isso, foi preciso não apenas a construção de uma cidade, mas a criação de uma ilha artificial. Um projeto futurista que foi edificado em pouquíssimo tempo, em vista da magnitude da construção.

Essa ilha artificial e fictícia possui uma relação com a realidade material. A dissertação do arquiteto e urbanista Azambuja (2019) examina a cidade de Neo-Tóquio, destacando aspectos cruciais sobre sua construção. O autor menciona que a representação da cidade reflete um problema antigo do Japão real, que era a falta de áreas habitáveis, especialmente no período pós-guerra. Assim, a cidade fictícia de *Akira* não foi a primeira proposta de expansão para o território de Tóquio em direção ao mar (2019, p. 55-56).

De acordo com Azambuja (2019, p. 56), em 1º de janeiro de 1961, o urbanista Kenzo Tange apresentou um projeto para ocupar a Baía de Tóquio em um programa de televisão de 45 minutos no canal NHK. Considerado como o padrinho do movimento metabolista⁵⁷, ele trabalhou com outros arquitetos famosos desse

⁵⁷ O Movimento Metabolista surgiu na década de 1960 como uma novidade no campo da arquitetura e do urbanismo, sendo uma resposta às transformações sociais e tecnológicas ocorridas após a Segunda Guerra Mundial. Alguns arquitetos renomados participaram desse projeto (Kiyonori Kikutake, Kisho Kurokawa, Fumihiko Maki e Kenzo Tange) buscando criar estruturas arquitetônicas flexíveis e em constante evolução, o que refletiria os princípios do crescimento orgânico e adaptativo.

movimento para levar adiante sua proposta. Um ponto importante sobre esse movimento é que ele empregava a metáfora do organismo vivo para a cidade, ao contrário da concepção europeia difundida da cidade como uma máquina (AZAMBUJA, 2019, p. 56). Ideia particularmente abraçada por Tange. Seu projeto visava acomodar a expansão contínua e a regeneração urbana da metrópole. Foi concebido para atender a uma população de 10 milhões de pessoas, com funções administrativas, residenciais, comerciais e outras distribuídas linearmente por uma série de módulos de nove quilômetros, estendendo-se por oitenta quilômetros de Kisarazu, no sudeste, até Ikebukuro, no noroeste (AZAMBUJA, 2019, p. 56). Pode-se considerar que tal plano foi um precursor das megaestruturas, apresentando um caráter utópico e positivo; destoando, assim, da visão particular de Otomo, cujo olhar enfatizou uma perspectiva negativa do avanço das cidades (AZAMBUJA, 2019, p. 56-57).

Toda cidade é formada por processos históricos, cada um com sua especificidade e dinâmica. Por exemplo, as primeiras cidades foram construídas por caçadores-coletores que decidiram se fixar em um lugar ao descobrirem as vantagens da agricultura. Muito tempo depois, as cidades se transformaram em centros comerciais, com igrejas e prefeituras no centro: um ponto de partida que diz muito sobre inúmeras civilizações. Nesse sentido, a criação do próprio universo de *Akira* pressupõe a criação das cidades. Em uma entrevista, a seguinte pergunta é dirigida a Katsuhiko Otomo, quais as diretrizes para a criação do universo de *Akira*? No que ele responde: “Neo-Tóquio, eu acho. A ideia de Tóquio sempre surgia em minha mente no estágio de planejamento. Eu queria que fosse como Tóquio. Minha ideia era fazer uma história de sci-fi que se passasse nessa cidade caótica... Tóquio está muito presente na história⁵⁸”. Como na vida real em que as sociedades quase sempre são pensadas pelo prisma da cidade, o mesmo acontece com *Akira*, numa

Eles usaram a metáfora do “metabolismo” para descrever essa abordagem, comparando cidades e edifícios a organismos vivos capazes de se regenerar e se transformar conforme as mudanças das necessidades sociais. O Movimento propôs ainda grandes projetos, como as “cidades marítimas” – grandes estruturas flutuantes no mar – e os populares “edifícios cápsula” – unidades habitacionais compactas e autônomas empilháveis e combináveis. Essas propostas visavam oferecer flexibilidade e adaptabilidade aos espaços residenciais. Apesar de nem todas as ideias terem sido concretizadas, o Movimento teve um impacto significativo na arquitetura e no urbanismo, influenciando o pensamento arquitetônico e estimulando discussões sobre os desafios das cidades em constante evolução. Mais sobre isso. Schalk, M. **The Architecture of Metabolism. Inventing a Culture of Resilience**. Arts 2014, 3, 279-297.

⁵⁸ Entrevista traduzida e disponibilizada no Youtube. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=MTbmHI9tFTw&t=37s>>. Acesso em: 20 de maio de 2023.

dimensão ainda mais profunda haja vista que no processo de criação da narrativa, a primeira coisa que o autor pensou foi justamente à cidade.

No bojo dessa discussão, algumas interpretações podem ser feitas no universo ficcional. A construção de Neo-Tóquio não surgiu naturalmente, como resultado da união coletiva de pessoas que tinham um objetivo em comum, mas sim por meio de um plano. Todos os espaços públicos e privados foram planejados com um propósito específico, resultando em uma cidade totalmente projetada. Embora haja indivíduos que se uniram com interesses comuns, eles são predominantemente aqueles que detêm poder. O que eles interpretam da cidade, o que os habitantes interpretam deles e o que todos imaginam sobre a cidade constrói sentidos que estruturam a própria realidade de Neo-Tóquio.

A relação de planejamento urbano e conformação dos corpos encontra precedente no mundo material. É sabido que o processo de modernização do Japão ocorreu em espaços muito curtos de tempo, e com a Segunda Guerra Mundial, muitos territórios foram destruídos completamente, precisando ser reconstruídos logo depois. Não ajuda o fato de o Japão estar localizado numa zona onde desastres naturais como tsunamis e terremotos eram e são comuns. O planejamento e o replanejamento de espaços urbanos, dessa forma, ocorreram num recorte temporal muito pequeno, e, diferente de ruas e prédios que foram construídos pelos interesses de monarcas ao longo do tempo (no caso do Ocidente) ou pelo êxodo rural, essas construções foram pensadas por um grupo seletivo de pessoas. O resultado são prédios e apartamentos padronizados com tamanhos extremamente reduzidos – que mais parecem caixas de sapato. Nos centros metropolitanos, o problema é ainda mais grave. Em troca de uma boa localização, muitas pessoas, especialmente jovens, submetem-se a viver em espaços de 9 metros quadrados⁵⁹. Em outras palavras, a construção rápida de quase cidades inteiras em um curto espaço de tempo, considera as demandas imediatas. No caso do Japão do século XX, a grande necessidade era se ajustar ao capitalismo tardio.

Considerando que nenhum pormenor é irrelevante quando a discussão é o imaginário de uma cidade, é importante investigar cada detalhe da malha urbana de Neo-Tóquio para que se estabeleça assim uma compreensão mais abrangente sobre a cidade e seus habitantes.

⁵⁹ Disponível em <<https://www1.folha.uol.com.br/mercado/2022/10/conheca-os-jovens-do-japao-que-vivem-em-caixas-de-sapato-de-9-metros-quadrados.shtml>>. Acesso em: 9 de julho de 2023.

Decorridos 31 anos desde a catastrófica explosão que arrasou Neo-Tóquio, o espectador é transportado para o ano de 2019. Neste ano, o Japão assumiu a responsabilidade de sediar as Olimpíadas, um evento de grande relevância para Neo-Tóquio, visto que a cidade foi escolhida como sede dos jogos. Placas e cartazes em toda a cidade anunciam o grande evento, cujo estádio sede ainda está em construção no início do longa-metragem. O local escolhido para o estádio ser erguido é um tanto quanto inusitado, pois foi o epicentro da destruição de Tóquio trinta anos antes. Ou seja, o estádio Olímpico em construção localiza-se ao lado da prisão subterrânea de Akira. A situação toda aponta uma grande ironia, pois o governo achou conveniente promover um evento esportivo mundial ao lado da maior prova de todos os seus crimes passados. É válido ressaltar que Akira não foi apenas uma arma que destruiu uma cidade, mas também o responsável pela Terceira Guerra Mundial. Não se têm muitos detalhes sobre este último evento na trama, tudo que se sabe é que foi a grande explosão que provocou o conflito mundial. Aliás, não se têm muitos detalhes sobre a própria Olimpíada, apesar de ela ser um pano de fundo importante na obra. Uma das poucas informações sobre o evento ocorre aos 45 minutos do filme, quando o Conselho de Neo-Tóquio se reúne para deliberar sobre questões importantes da cidade, principalmente de ordem orçamentária. A seguinte conversa ocorre: “Em vez de reconstruir a cidade... Ele nos fez gastar dinheiro com aquela monstruosidade de Estádio Olímpico” (OTOMO, 1988, 45' 53" – 45' 56") ao passo que outro membro comenta “Ele⁶⁰ espera que as Olimpíadas agradem ao povo. Não sabe que os imperadores romanos tentaram a mesma coisa?” (OTOMO, 1988, 45' 59" – 46' 02"). Esse diálogo é especialmente elucidativo sobre o fato de o evento servir para distrair a população. Do quê? Isso já é estabelecido nos primeiros minutos do filme, quando um programa de televisão reporta a onda de manifestações que ocorrem pelo país: “Devido às restrições fiscais decretadas pelo ex-primeiro ministro, estão ocorrendo motins por todo o país. O presidente do partido opositor decidiu não participar de uma reunião de mediação do Conselho e instruiu suas organizações a manter a greve geral” (OTOMO, 1988, 01' 59" – 02' 16"). Consequentemente, as Olimpíadas tinham a intenção de abafar os problemas sociais crescentes em Neo-Tóquio. Ademais, os objetivos secundários de um evento dessa magnitude não podem ser ignorados,

⁶⁰ Eles falam sobre o ex-primeiro-ministro.

embora esses objetivos possam não ter sido explicitados claramente. Por exemplo, é possível afirmar que o evento tinha a finalidade de estabelecer relações internacionais positivas, promover o turismo e gerar acordos entre países. No entanto, a escolha do local para construir o estádio, que fica ao lado da prisão de Akira, pode ser vista como uma zombaria por parte do governo fictício japonês. Ademais, a maior preocupação em relação a um evento desse porte reside na esfera econômica. Por essa razão, os líderes de Neo-Tóquio devem se esforçar para garantir que as Olimpíadas sejam um sucesso, mesmo que eles não concordem integralmente com a realização do evento.

Interessante observar nesse ponto que as manifestações fictícias foram fortemente inspiradas em eventos do Japão real, ocorridos nas décadas de 1960 e 1970. Para entender melhor as condições históricas pelas quais esses eventos extrafictícios ocorreram, é necessário voltar mais atrás no tempo.

Durante a ocupação estadunidense no Japão, um movimento estudantil de esquerda emergiu e adotou as causas da democratização e desmilitarização, organizando-se em todo o país sob o nome *Zengakuren* (Federação Japonesa das Associações Autônomas de Estudantes)⁶¹. Esse movimento foi encabeçado pelo Partido Comunista Japonês e dentre as ações dos estudantes, algumas merecem especial atenção. Com o aumento da tensão na Guerra da Coreia, a importância geoestratégica das bases militares no Japão cresceu gradualmente à medida que os EUA se comprometiam cada vez mais com a segurança do Pacífico. Em 1955, os governos concordaram em estender a pista de decolagem da base aérea de Tachikawa, que passava pela pequena cidade de Sunagawa, para acomodar jatos estadunidenses mais modernos. Isso desencadeou a luta por Sunagawa, já que muitos moradores locais temiam que o estacionamento de novos jatos naquela localização tornasse a cidade um alvo em uma guerra destrutiva entre as superpotências. Como resultado, os *Zengakuren*, juntamente com sindicatos e partidos de esquerda, uniram-se aos moradores em protestos contra a extensão da pista. Embora muitos manifestantes, incluindo os *Zengakuren*, estivessem defendendo a desmilitarização pela paz, foram vistos pelas autoridades locais como grupos a serviço da causa comunista. O jornal *Los Angeles Times* chamou os

⁶¹ Todo esse parágrafo foi baseado na matéria de KODA, Naoko. **Os longos anos sessenta no Japão**. Tradução por Guilherme Ziggy. *Autonomia Literária*, 15 abr. 2023. Disponível em: <https://autonomialiteraria.com.br/os-longos-anos-sessenta-japoneses/>. Acesso em: 15 abr. 2023.

protestos em Sunagawa de “desordem antiamericana”. O movimento contra o plano de extensão foi um gatilho para debates públicos sobre o Tratado Mútuo de Segurança EUA-Japão, preparando o terreno para a crise de 1960. Essa crise foi um dos eventos mais emblemáticos da Guerra Fria na história do Japão. Durante o outono daquele ano, cerca de 16 milhões de japoneses foram às ruas para protestar contra a revisão do Tratado de Mútua Cooperação e Segurança entre os Estados Unidos e o Japão. No transcorrer do ano, os membros do movimento estudantil começaram a coordenar ações diretas, com o objetivo de obstruir a assinatura do tratado de segurança. Na noite de 15 de janeiro, cerca de mil estudantes invadiram o Aeroporto de Haneda, e 700 deles ocuparam o saguão principal, montando barricadas com cadeiras e mesas, numa tentativa de impedir o Primeiro Ministro Nobusuke Kishi de embarcar para os Estados Unidos e assinar o documento.

Embora não haja uma relação explícita estabelecida por Otomo entre o movimento *Zengakuren* e as manifestações retratadas em *Akira*, as evidências sustentam essa conexão. Por exemplo, no início do longa-metragem, uma repórter informa que o presidente do partido oposicionista optou por não comparecer a uma reunião de mediação do Conselho, instruindo suas organizações a manter a greve geral. É importante notar que, durante uma das manifestações mais expressivas do *Zengakuren* em 1960, o principal partido de oposição ao governo liderado pelo Partido Liberal Democrata (PLD) era o Partido Socialista Japonês (PSJ). Dessa forma, é compreensível supor que a esquerda mobilizava as manifestações em Neo-Tóquio. Além disso, a mesma repórter sugere que o partido oposicionista mantinha contato com organizações, o que se supõe serem os sindicatos trabalhistas. Assim, apesar de não haver uma confirmação direta, é possível argumentar que o movimento *Zengakuren*, composto principalmente por estudantes e sindicalistas, pode ter inspirado várias cenas em *Akira*, de modo que foi importante traçar os aspectos históricos da sua organização.

Como foi observado, as Olimpíadas japonesas e as manifestações aconteceram em momentos diferentes⁶² (1964 e 1960, respectivamente), mas que foram representadas em *Akira* como sendo eventos contemporâneos, impressão já apontada por outros autores como Standish (1988). Ela até mesmo sugere que o filme de Otomo cita indiscriminadamente os cinquenta anos anteriores de luta

⁶² Esse rol não é taxativo. Ao longo desse trabalho, outras referências temporais serão trazidas para arena do debate.

política japonesa: a militarização da década de 1930, a Segunda Guerra Mundial e a política da Guerra Fria. Todas mescladas de uma forma que colapsa passado, presente e futuro (apud BOLTON, 2018, p. 37). Otomo faz o mesmo com as espacialidades; quer dizer, aglutina obras arquitetônicas distintas, causando uma impressão ainda mais genérica sobre Neo-Tóquio. É o que analisa Azambuja (2020):

[...] as ruas de Neo-Tokyo são de inspiração ecléticas e nelas identificamos uma infinidade de estilos arquitetônicos que passam pelo metabolismo propriamente dito, pelo modernismo clássico, o *art déco* e elementos da cultura chinesa e de outras partes da Ásia. Há em determinada cena, inclusive, um edifício que muito se assemelha ao Edifício Copan, de Oscar Niemeyer (AZAMBUJA, 2020, p. 105).

Outras inspirações, conforme destacado por Azambuja, podem ser evocadas. Segundo ele, um aspecto fundamental da impressão geral transmitida por Neo-Tóquio reside na fusão de elementos ocidentais e asiáticos. No caso ocidental, a inspiração vem especialmente das ruas de Manhattan. Neo-Tóquio incorpora certos conceitos da cidade mencionada, como a linha do horizonte (*skyline*) e a comunicação visual que centraliza as ruas e arranha-céus em diferentes escalas (AZAMBUJA, 2019, p. 60-61). Já no caso das inspirações asiáticas, os paralelos são ainda maiores. Em vários momentos da obra, especialmente quando os motoqueiros correm nas estradas, ruas são visualizadas e nelas o espectador pode observar comércios chineses. Além disso, há um aspecto adicional que merece ser explorado: a densidade democrática tanto de Neo-Tóquio quanto da China real:

[...] Neo-Tokyo tem, em 2019, uma população de 21.451.800 e uma área total de 410,32 quilômetros quadrados. Isso tornaria Neo-Tóquio a cidade mais densamente povoada do mundo por muito. Sua densidade populacional giraria em torno dos 52 mil habitantes por quilômetro quadrado, quase oito vezes superior aos 6.650 habitantes por km² de Hong Kong. Em 1960, a região de Tóquio abrangida em um raio de 50 km, contava com dezesseis milhões de habitantes, dos quais treze milhões e meio de população urbana. Sobre este ponto, na obra de Otomo há uma crítica implícita ao excessivo adensamento urbano não só das cidades japonesas, mas também de demais metrópoles emergentes do sudeste asiático (AZAMBUJA, 2019, p. 57).

A análise dessas questões revela que Otomo estava atento às transformações de seu tempo e buscava incorporá-las em *Akira*. Além disso, a impressão genérica transmitida por Neo-Tóquio é intencional e está conectada com

as mensagens recorrentes sobre a pós-modernidade, que são frequentemente abordadas em narrativas *cyberpunk*⁶³.

Essa associação entre *Akira* e a pós-modernidade não é uma ideia nova. Por exemplo, Bolton (2018) entende que essa correlação se deve ao ritmo visual frenético do longa-metragem, cuja rotação frenética de imagens vívidas fez o longa ser caracterizado por muitos críticos como incoerente. Napier vai além ao afirmar algumas das características tidas como pós-modernas em *Akira*:

Os aspectos pós-modernos de *Akira* incluem quatro elementos principais: o ritmo narrativo rápido do filme (reforçado pela trilha sonora); o fascínio pela identidade flutuante, como evidenciado nas metamorfoses de Tetsuo; o uso de pastiche tanto em relação à história japonesa quanto aos estilos cinematográficos; e a atitude ambivalente em relação à história. Este último elemento é incorporado tanto em seu tratamento negativo aos pais, que são vistos como tendo abandonado seus filhos, quanto no *clímax*, no qual ocorre uma cena de luta no reconstruído *Yoyogi Stadium*, o local das Olimpíadas de Tóquio em 1964 e um símbolo do ressurgimento do Japão após a devastação da Segunda Guerra Mundial⁶⁴ (NAPIER, 2005, p. 260-261 tradução nossa).

Todos esses elementos devem ser considerados não apenas na leitura de *Akira*, mas também na leitura do Japão da década de 1980. Foi nesse período que a Guerra Fria chegou ao fim, impactando nas relações geopolíticas mundiais. Como peça central nesse tabuleiro, o Japão observou transformações significativas em seu quadro político-econômico, inclusive fazendo o nacionalismo se popularizar novamente, o qual havia sido suprimido pelo paradigma da Guerra Fria. No âmbito cultural, as mudanças foram ainda mais intensas, especialmente com a disseminação global dos animes e mangás nessa mesma década, tornando-se ainda mais populares na década seguinte. Um ponto de partida importante a considerar, já que atualmente o país costuma ser mais reconhecido como o berço

⁶³ No estudo de Brown (2010, p. 1), ele afirma que *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) veio a servir como uma espécie de pedra de toque para o que passou a ser associado aos termos “cyberpunk” e “pós-humanismo”. Posição que é particularmente ratificada por Frederic Jameson (1998) quando ele insere o *cyberpunk* como a expressão literária suprema, senão do pós-modernismo, ao menos do próprio capitalismo tardio.

⁶⁴ No original: “*Akira's* postmodern features consist of four main elements: the fast pace of the narrative, which is supported by its soundtrack; its fascination with shifting identity, demonstrated through Tetsuo's transformations; its use of pastiche in relation to both Japanese history and cinematic styles; and its complex attitude towards history. This last element is conveyed through the negative portrayal of parents as neglectful and through the film's final sequence, which depicts a climactic fight at the newly reconstructed Yoyogi Stadium, the site of the 1964 Tokyo Olympics and a symbol of Japan's rebirth after the devastation of World War II. By destroying the stadium and revealing the dark crater of Old Tokyo, *Akira* deconstructs Japan's recent past, literally blowing it away”.

dos animes e mangás do que pela sua exuberante arquitetura tradicional e cultura milenar.

Voltando à análise da sociedade de Neo-Tóquio, algumas constatações iniciais podem ser feitas. De longe, a cidade passa uma impressão de prosperidade, dado o tamanho dos arranha-céus e das luzes emitidas (conforme o fotograma 09). Observando debaixo dos prédios, a cidade parece impor um senso de majestade, que, no entanto, não é aceito por todos. No fotograma 09, observa-se a gangue chamada Cápsula. Seus membros correm pela autoestrada, encarando Neo-Tóquio de frente, parecendo se recusarem a se curvar à imponência da cidade. Na verdade, existe um senso de liberdade que as estradas transmitem, o que parece ser o caso aqui. Essa cena, introduzida nos primeiros minutos da trama, representa muito bem o que seria a essência da Gangue Cápsula, mas principalmente representa as gerações mais novas resistindo à imposição das gerações que vieram antes.

Nesse ponto, é razoável considerar a experiência de Katsuhiro Otomo com os quadrinhos, pois traz mais à luz a questão da liberdade. O autor fala que na juventude os filmes hollywoodianos inspiravam os da geração dele: “Os filmes nos diziam para fazer as malas e sair de casa”⁶⁵. Otomo também queria sair de casa, mas a barreira financeira o impedia, o que o fez entrar para o mundo dos mangás não por entretenimento, mas sim para se sustentar. Segundo o autor, ele não era o único com a mesma perspectiva: “Naquela época os mangás tinham uma atmosfera de liberdade”⁶⁶. Dessa forma, observa-se que o valor da liberdade foi importante na juventude e carreira do autor, que buscou representar no núcleo juvenil de *Akira* essa mesma busca pela liberdade.

⁶⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=MTbmHI9tFTw>>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

⁶⁶ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-bLulsygY58>>. Acesso em: 10 de maio de 2023.



Fotograma 9: (OTOMO, 1988, 06'52").

Continuando com a análise intrafílmica, observa-se que a opulência material da cidade de Neo-Tóquio opera de modo a oprimir os corpos que ali habitam, o que foi constatado antes sobre a majestade que busca submeter seus súditos. Por trás da aparente prosperidade dessa dita realeza, esconde-se uma realidade crua, que é tanto dominadora quanto opressora. Nas pequenas ruelas de Neo-Tóquio e além da ponte, onde fica localizada a antiga Tóquio, vivem os mais desafortunados, escondidos e afastados da parte mais visível dessa sociedade. Essa diferença de fato é bastante pronunciada na narrativa. Após os créditos iniciais, o longa-metragem apresenta um beco onde a gangue Cápsula se reúne, mostrando uma imagem diferente ao estereótipo de organização e limpeza frequentemente associado ao Japão. A Neo-Tóquio de Otomo retrata a coexistência de áreas degradadas, sujas e úmidas com espaços públicos bem cuidados e luxuosos, caracterizados por ruas suspensas que conectam os terraços dos edifícios (AZAMBUJA, 2020, p. 103). Analisando essas áreas, fica perceptível que esses espaços contrastam com as áreas periféricas, onde as ruas são mal cuidadas, sujas e envelhecidas, frequentemente tomadas por protestos populares violentos (AZAMBUJA, 2020, p. 103).

Essa discrepância na qualidade dos espaços urbanos sugere uma desigualdade social significativa na cidade, na qual alguns cidadãos têm acesso privilegiado aos espaços urbanos bem cuidados, enquanto outros são relegados a espaços degradados e negligenciados. Ainda que os excluídos tenham acesso aos

espaços mais privilegiados, esse acesso é retratado em *Akira* mais como uma invasão do que como uma ocupação. Quer dizer, ao longo da narrativa comenta-se que Neo-Tóquio está cada vez mais degradada e, à medida que essa degradação ocorre, mais e mais os “excluídos” aparecem no centro da cidade, especialmente nos edifícios e nas ruas suspensas.

Todas essas discrepâncias sociais geram uma contradição que é ampliada especialmente pelas gerações mais jovens, que se recusam a ser subjugadas pelos espaços escolares e pela repressão policial. E essa é só mais uma camada dentre tantas outras que vão se acumulando na grande contradição que é Neo-Tóquio. Uma contradição que não começou no ano de 2019 e talvez nem 31 anos antes. No grande esquema das coisas, partiu de uma confluência de fatores políticos, econômicos, militares e científicos, os quais não apenas criaram *Akira*, aquele por trás da hecatombe em 1982, mas também as condições que fizeram Neo-Tóquio se corromper.

Neste cenário, todas as figuras de poder tiveram suas autoridades comprometidas. Os políticos formam facções que advogam em causa própria, os militares conspiram contra esse governo sem coesão, comandando um golpe de Estado em determinado momento da narrativa. Esses são alguns exemplos mais proeminentes do declínio das instituições de poder no universo de *Akira*, mas há outros, como é o caso das escolas. Essa instituição é retratada como um lugar sem prestígio. Em *Akira*, esses espaços têm como objetivo primeiro formar adolescentes problemáticos para o mercado de trabalho. Entretanto, nada se aprende lá, seja porque os alunos não prestam atenção em nenhum momento, seja porque faltam às aulas. Por outro lado, não há esforço da escola em educar. Quando os alunos transgridem as regras, eles são levados à diretoria onde são ameaçados de irem parar num reformatório. No final dos sermões, são castigados através da violência física. É num lugar como esse que Kaneda e Tetsuo estudam. Entretanto, é preciso afirmar que o ambiente escolar não é de completa opressão. Na verdade, sempre que Kaneda e seus colegas apanham, eles não se intimidam. Pelo contrário, brincam, provocam e ameaçam o professor responsável pela violência.⁶⁷ O que parece ser o verdadeiro ponto aqui não é uma opressão unilateral, mas a falta

⁶⁷ No mangá, a ausência de valores morais e éticos, tanto dentro quanto fora da instituição escolar, atinge seu ponto máximo no relacionamento entre Kaneda e uma enfermeira da escola. Essa enfermeira, mais velha que Kaneda, encontra-se grávida, e embora o mangá não seja explícito, tudo sugere que Kaneda seja o pai da criança.

respeito de ambas as partes; ocasionado pelo ambiente caótico e violento em que vivem.

No fotograma 10 e 11, observam-se as cenas da escola em que Kaneda e Tetsuo estudam. O monumento na frente da instituição é um símbolo que representa a escola, mas esse símbolo não é respeitado pelos alunos. Como é possível de analisar, o monumento, que muito provavelmente é do fundador da instituição, está completamente depredado. Destaque para as palavras escritas no objeto: “Deus está vivo” (かみはいきている), “me telefone” (でんわしてね) e “prisão” (拘置所)⁶⁸, o qual está sobreposto na placa preta que dá nome a escola⁶⁹.



Fotograma 10: (OTOMO, 1988, 23'45").



Fotograma 11: (OTOMO, 1988, 23' 50").

Esses detalhes expressam as opiniões, crenças e desejos dos jovens que integram essa instituição escolar, os quais são diferentes entre si. Dentre os comentários, chama à atenção especialmente a sobreposição dos termos “cadeia” ou “prisão” na placa escura que dá nome à escola (fotograma 10), pois qualifica a instituição dessa forma. Uma perspectiva muito própria de enxergar a realidade, a qual se aproxima da visão difundida pelo sociólogo francês Pierre Bourdieu e pelo filósofo francês Jean-Claude Passeron. No livro, *A Reprodução: Elementos para uma Teoria do Sistema de Ensino* (1970), os autores defendem que, em vez de a escola ser um espaço de aprendizagem e desenvolvimento pessoal, ela funciona como uma instituição que reproduz e mantém as desigualdades sociais existentes. Segundo Bourdieu e Passeron, a escola seleciona os alunos com base em critérios que favorecem determinados grupos sociais, como a classe média e alta, enquanto exclui ou marginaliza aqueles que não se enquadram em tais padrões. Assim, a

⁶⁸ Outros termos aparecem descritos nas referidas imagens, entretanto, para fins de análise elas não foram utilizadas, pois não foram consideradas relevantes.

⁶⁹ Agradecimentos à professora Renata Kawabe pela tradução nos fotogramas.

escola é vista como uma prisão porque limita as oportunidades de muitos alunos, aprisionando-os em papéis sociais pré-determinados e perpetuando a desigualdade de classe. Essa parece ser a opinião do jovem hipotético que sobrepôs os termos “prisão” e “cadeia” ao nome da instituição. Prerrogativa que é reforçada, considerando que a escola de Tetsuo possui uma abordagem técnica⁷⁰. Afora isso, é pertinente afirmar que todas as opiniões expressas no monumento são as materializações das intenções dos alunos em relação à própria instituição. Os adereços da corda no pescoço, da tinta vermelha e das flechas são motivos de violência; enquanto o papel higiênico e o sutiã funcionam como componentes de ridicularização. É assim que eles encaram a escola.

Compondo esse cenário em que as figuras tradicionais consideradas de autoridade perderam credibilidade, cita-se a ausência dos pais. Em todo o longa-metragem, há pouca ou nenhuma menção deles. Sempre que são cogitados, muda-se de assunto, quase como se eles fossem um tabu. Isso acontece, por exemplo, quando a Gangue da Cápsula é levada até a polícia. Ao serem perguntados sobre os motivos de terem brigado com a gangue dos palhaços, destruindo e ferindo pessoas no caminho, Kaneda inventa que havia saído no meio da noite para visitar sua mãe doente, juntamente com seus amigos. No caminho, eles teriam encontrado a gangue dos palhaços, que os atacou, obrigando-os a se defender. Assim, a ausência de pais na obra impõe aos personagens a condição de órfãos. Sozinhos no mundo, os jovens desfrutam de relativa liberdade, pois a ausência de figuras de autoridade os torna donos de si.

Essa ausência tem limites, pois, na falta de líderes, eles escolhem os seus próprios. Em *Akira*, existe a formação de vários grupos, com diferentes lideranças, interesses e objetivos. Serão analisados alguns grupos, pois a compreensão deles permitirá uma visão mais abrangente sobre Neo-Tóquio. Aproveitando a deixa, outros pormenores serão comentados, como o perfil dos personagens, pois a elucidação destes viabilizará análises futuras.

O principal grupo, pelo menos para a trama, é formado pelos membros da Gangue Cápsula, cuja liderança é encabeçada pelo protagonista Kaneda. A atividade fundamental deles é a promoção de rachas e a disputa de territórios com outras gangues. Kaneda parece ter ganhado essa posição devido às suas

⁷⁰ Na tradução brasileira do mangá, feita pela editora JBC, o nome da Escola é: Escola Técnica Profissionalizante para Jovens.

qualidades naturais. Ele é corajoso, forte, bonito, carismático e, por tudo isso, atrai mulheres com facilidade. Diante desses fatores, desde a infância, ele reúne pessoas a sua volta. Essa naturalidade com que lidera pode ser demonstrada em vários momentos, como quando ele protege um dos seus colegas de gangue de um militar. A cena ocorre da seguinte forma: quando Tetsuo choca-se com Takeshi, na autoestrada que liga Neo-Tóquio com a antiga Tóquio, os membros da Cápsula aparecem logo em seguida para socorrer o amigo. Nisso, os militares pousam de helicóptero no meio da autoestrada, sobrepujando Kaneda e os demais. Em dado momento, um dos seus amigos tem suas algemas apertadas, no que Kaneda reage: “Quer tentar fazer isso comigo, otário?” (OTOMO, 1988, 15' 54"). A cena termina, e o espectador observa que a gangue da Cápsula havia sido levada até a delegacia. Lá eles são questionados sobre participarem de uma briga de gangues, no que Kaneda se coloca na frente novamente, inventando desculpas. Diante de todos esses fatores, compreendem-se os motivos que levaram o protagonista à liderança.

Outra célula de liderança é caracterizada pelo viés religioso, uma vez que adoram Akira como um Deus. Também é possível afirmar que se comportam como uma seita, pois possuem uma líder (Miyako) que dita o que os seguidores de Akira devem ou não fazer. A conjuntura histórica para o surgimento desse grupo é esclarecedora e é discutida em uma conversa entre o revolucionário Ryusaku e um integrante do Conselho Executivo, o personagem Nazu, que também atua como espião para os revolucionários. Os dois personagens se reúnem no centro de Neo-Tóquio e conversam enquanto andam pelas ruas da cidade. Mais velho e teoricamente mais sábio, Nazu orienta ao mesmo tempo em que reflete sobre a degradação de Neo-Tóquio. Ele fala: “Esta cidade está saturada. É uma fruta madura demais que começa a feder. E dentro dela existe uma nova semente. Temos que esperar que o vento sopra e a fruta caia em nossas mãos. Esperar por um vento chamado Akira!” (OTOMO, 1988, 44' 10" – 44' 22"). A partir da perspectiva de Nezu, a cidade de Neo-Tóquio está experimentando um processo de degeneração. Essa interpretação é encarada como sendo um fenômeno de decadência moral, especialmente quando se considera que, no momento em que ele emite tais observações, um casal de jovens é flagrado trocando intimidades em público⁷¹. Além disso, Nezu percebe que a figura de Akira desempenha um papel

⁷¹ No longa-metragem cenas como essa foram atenuadas, mas é bem claro no mangá que os jovens costumam fazer sexo em público.

fundamental no que diz respeito à promoção da mudança. Neste sentido, a referência à “semente” pode ser compreendida como uma metáfora para esse processo. Para Nezu, Akira é o agente de mudança necessário, representando também uma oportunidade para que ele possa se beneficiar. Afinal de contas, ele deseja ter controle sobre essa “semente”. Ainda sobre a conversa, observa-se que há uma percepção de que Neo-Tóquio está prestes a ser palco de grandes eventos. Nezu anseia por isso, mas não quer fazer parte desse jogo – o que é meio contraditório, já que o personagem é um espião entre os políticos, enviando informações relevantes aos revolucionários. Ele destaca que não precisará mexer um único dedo, pois a profecia de Akira mobilizará as pessoas. Ao dizer isso, convida Ryusaku a observar para além da ponte que eles estão atravessando. Lá o espectador, junto com Ryusaku, é apresentado à seita religiosa que acredita ferrenhamente na volta de Akira.

Liderando esse grupo, a sacerdotisa Miyako orienta seu séquito em voz alta: “Em nome da ciência pervertem a prudência! Em nome do progresso incentivam o desperdício! Em nome da cultura corrompem a alma do homem! É hora de se arrependerem de seus pecados. O despertar de Akira está próximo!” (OTOMO, 1988, 44’36” – 44’ 55”).



Fotograma 12: (OTOMO, 1988, 44’36”).



Fotograma 13: (OTOMO, 1988, 44’ 41”).

O discurso de Miyako apela para a rejeição da modernidade. Não há aqui uma crítica expressa ao capitalismo, mas sim uma crítica direcionada às mudanças trazidas pelo progresso, sejam elas ruins ou boas. Não é, portanto, uma cultura tradicional que mancha a alma, mas sim a cultura moderna, o que fica particularmente enfatizado pelas roupas utilizadas pela seita, as quais se assemelham aos trajes sacerdotais xintoístas.

Enquanto Miyako profere seu discurso, um espetáculo é encenado pelos outros membros da seita, o qual possui um caráter bastante simbólico. No fotograma 12 e 13, eletrônicos e eletrodomésticos são queimados, numa representação que busca exorcizar a modernidade. Nesse ponto, é interessante observar os objetos do exorcismo, pois estabelecem uma conexão com a realidade material.

Esclarece Smith (2018) que o consumismo ganhou impulso significativo no período pós-Segunda Guerra Mundial, motivado, dentre outras razões, pelo desejo do Japão de se alinhar aos interesses do “lado do mundo livre”. Nessa mesma época, a cultura estadunidense infiltrou-se massivamente na vida dos japoneses por meio das mídias, fato que contribuiu para um aumento exponencial no desejo de consumo, uma vez que a população passou a almejar o padrão de vida estabelecido pelos Estados Unidos (IGARASHI, 2011, p. 198). Segundo Igarashi, muitos japoneses ficavam fascinados com os símbolos de riqueza material dos Estados Unidos, particularmente os eletrodomésticos, o que explicaria a paixão por produtos específicos. A partir da década de 1950, foram introduzidos os chamados *Sanshu No Jingi*, ou seja, as três regalias imperiais: televisão, máquina de lavar e geladeira, que foram equiparadas pela mídia a símbolos de legitimidade imperial (IGARASHI, 2011, p. 200). Dessa forma, é cabível afirmar que tais eletrodomésticos se tornaram o símbolo do consumismo, visto que de fato foram objetos de largo desejo, fascínio e consumo no pós-guerra. Quando Miyako ordena que os mesmos eletrodomésticos sejam queimados, ela não os escolhe em vão. Isso se estende, acima de tudo, ao próprio autor de *Akira*, que meticulosamente escolheu esses objetos como alvos de exorcismo por representarem algumas das regalias imperiais.

Outra característica da seita de Miyako diz respeito as suas crenças e no quanto elas se aproximam dos ideais do apocaliticismo⁷² e do milenarismo⁷³. Ao proclamar que as pessoas devem se arrepender de seus pecados, pois a vinda de Akira está próxima, a seita lança um véu divino sobre o personagem. Como na última vez em que ele esteve ativo, destruiu a antiga Tóquio, compreende-se que a seita deseja que um novo evento apocalíptico aconteça, tornando necessário que as

⁷² Apocaliticismo: crença baseada na ideia de que um evento cataclísmico ou um desastre global é iminente, trazendo consigo o fim de uma Era. Essa crença está frequentemente associada a um ponto de vista religioso ou espiritual e pode incluir a ideia de que o fim dos tempos será acompanhado por um julgamento divino, uma batalha cósmica ou uma grande purificação.

⁷³ Milenarismo: crença baseada na ideia de que um período de mil anos de paz e prosperidade está prestes a começar, trazendo redenção ou salvação para a humanidade. Essa crença também pode estar associada a uma perspectiva religiosa ou espiritual e frequentemente inclui a ideia de que a vinda de um salvador, messias ou líder espiritual inaugurará esse novo período no mundo.

peessoas se arrependam, pois o juízo final está próximo. Além disso, observa-se que, no começo da obra, são poucos os membros da seita, mas à medida que a vinda de Akira se torna mais iminente, mais adeptos são integrados.

Outra célula fundamental para a trama de *Akira* é composta pelos revolucionários. Provavelmente, este seja o núcleo mais difícil de caracterizar devido ao fato dos membros terem objetivos diferentes e serem muito dispersos. Isto é, comenta-se que há muitos grupos antigovernamentais em Neo-Tóquio, mas não há exatamente uma liderança por trás deles, organizando-os, o que faz com que eles sejam uma força um tanto enfraquecida, ainda que seus atos sejam verdadeiramente drásticos. Apesar da desorganização, existem subgrupos que se destacam. O mais notável é aquele formado por Kei e Ryusaku. A primeira é uma adolescente que tem afinidade com a força psíquica e se torna o interesse amoroso de Kaneda. Quanto ao segundo, ele é um homem mais velho, aparentando ser o líder desse pequeno subgrupo, que, apesar de humilde, é influente. Isso porque Ryusaku é aliado de um agente duplo no Conselho Executivo, o Nezu. No longa-metragem não se comenta o motivo pelo qual o político auxilia os revolucionários, mas fica subentendido que ele não tinha boas intenções.

Doravante, foi Nezu quem forneceu informações sobre as cobaias do Conselho Executivo. Essa informação gerou o primeiro ato do longa-metragem, que poderia muito bem ser nomeado como o malfadado sequestro de Tatsuki. Isso ocorreu porque o revolucionário responsável pelo sequestro foi morto na fuga, fazendo Tatsuki se perder em Neo-Tóquio e, assim, encontrar-se com Tetsuo e com os militares. Além disso, não se comenta muito sobre as ideologias dos revolucionários; tudo o que é informado é que eles planejam despojar as forças dominantes. Apesar da desorganização e das traições, o grupo, ou os grupos, mobilizam-se. Eles possuem armamentos, planos e muitos aliados. Suas atividades incluem a promoção de manifestações, a organização de atentados, a infiltração em instituições governamentais e a obtenção de provas contra o Conselho Executivo. Entretanto, não é comentado o que eles planejavam com essas provas.

Compondo mais um núcleo em *Akira*, mencionam-se as forças policiais e militares. Na obra, essas duas instâncias são retratadas como violentas, autoritárias e corruptas. Por exemplo, está ocorrendo em Neo-Tóquio uma série de manifestações contra as reformas tributárias impostas pelo ex-primeiro-ministro do Japão. Os protestos não são pacíficos, o que faz a polícia ser especialmente

violenta nesses casos. Quando esses núcleos são apresentados, o são com essas exatas características. Pode ser citada aqui a primeira ação da polícia no longa-metragem. Ela começa aos 8 minutos e 22 segundos do filme. Forças policiais estão cercando vários manifestantes quando um homem aparece, chamando a atenção. Essa pessoa é o revolucionário responsável pelo sequestro de Tatsuki. Na cena em questão, ele comete o erro de tentar uma fuga no meio de um protesto, que não apenas está sendo vigiado de perto pela polícia, como também está sendo amplamente televisionado. Quando o revolucionário desperta a atenção, muitas luzes o iluminam e nesse momento ele comete um segundo erro: tenta escapar das luzes e acaba disparando em uma delas. Ao ver que o homem está armado, a polícia não pensa duas vezes. A única ação possível naquele momento por parte do revolucionário foi se usar como escudo humano para proteger Tatsuki de ser fuzilado junto com ele. A criança se salva, mas ele acaba morto. As cenas que se seguem dão continuidade à violência. O fotograma 14 é ilustrativo nesse sentido. Nele, observa-se como a tropa de choque age com os trabalhadores e estudantes. Na cena, há um desfoque causado por uma bomba de gás que foi utilizada pelos agentes da tropa de choque. Por trás do desfoque causado, observam-se esses indivíduos fardados, reprimindo e submetendo pessoas à paisana. É evidente o contraste de poder que pode ser analisado pela posição que cada um dos atores ocupa. Enquanto os policiais estão de pé e agrupados, os manifestantes estão deitados no chão e sangrando. Um dos policiais segura um escudo que foi manchado pelo sangue de um dos manifestantes, detalhe que aponta para a truculência dos primeiros. Em *Akira*, é possível medir o grau de poder que um indivíduo ou grupo possui através das roupas e dos lugares que eles ocupam na sociedade; este é o caso aqui. É importante ressaltar que os sentidos encontrados nessa cena relacionam a força policial de Neo-Tóquio a comportamentos violentos e abusivos.



Fotograma 14: (OTOMO, 1988, 11' 52").

Após essa cena, são narrados os acontecimentos em torno do encontro entre Tetsuo e Takeshi. Como Kaneda e o restante da Gangue Cápsula estavam seguindo o primeiro, eles logo tentam prestar socorro ao amigo, quando as coisas se complicam, pois os militares chegam. O grupo de adolescentes não apresenta ameaça, mas os militares não só os imobilizam como também batem neles. Tetsuo ainda desmaiado é levado junto com Takeshi até um helicóptero, enquanto Kaneda e o restante da Gangue são encaminhados para a polícia. Após serem liberados de um interrogatório, um dos policiais comenta que aquele grupo de adolescentes era idiota demais para serem as pessoas que eles estavam procurando. Quem verdadeiramente eles procuram são aqueles envolvidos no sequestro de Takeshi.

Ao serem liberados, Kaneda e o restante dos seus amigos são ordenados a aguardarem num corredor. Um dos membros da gangue observa os policiais e comenta “então o exército e a polícia estão trabalhando juntos? Nunca achei que isso aconteceria” (OTOMO, 1988, 18' 06" – 18' 06"). Enquanto esperavam no corredor, Kaneda tem sua atenção roubada por uma jovem que aparenta ter sua idade. Essa é a personagem Kei. É ela uma das pessoas que os policiais procuram, motivo pelo qual a personagem mantém um perfil baixo. Ela estava no meio das manifestações e foi pega para interrogatório. Algemada, Kei aguarda sua vez, que nunca chega, pois uma confusão é montada. Uma das pessoas que estava sendo interrogada em outra sala parte para cima dos policiais. Ao conseguir se

desvencilhar de um deles, essa pessoa saca uma granada do bolso, liga o dispositivo e gritando conclama: “revolução, banzai!” (OTOMO, 1988, 18’ 06”).

Esse último termo é um elemento importante da cultura japonesa, possuindo toda uma história. Originalmente, o termo “banzai” era utilizado como um grito de encorajamento e celebração, cujo significado era “10 mil anos de vida”. Além disso, a palavra fazia parte da expressão “Tennō Heika, banzai”, que queria dizer “vida o Imperador”. O termo também era usado em ocasiões importantes e festividades. Durante a Segunda Guerra Mundial, o governo japonês adotou o termo como um apelo de guerra, incentivando os soldados a lutarem até a morte pelo Japão. Após o fim da guerra, o uso tornou-se controverso devido à associação com o militarismo, reiterando que a agressão japonesa na Ásia foi altamente traumática. Atualmente, o termo ainda é utilizado como uma expressão de alegria e celebração, principalmente em eventos esportivos e cerimônias tradicionais. Contudo, seu emprego em contextos militares é considerado inadequado⁷⁴.

Quando o revolucionário conclama “banzai”, ele não está se associando com o militarismo, tampouco celebra um evento esportivo. A plenos pulmões, ele utiliza o termo como um grito de guerra, e esse ato pode ser lido para além das telas. No Japão real, nos anos imediatos à Segunda Guerra Mundial, tornou-se notável o quanto os conservadores e liberais tentavam se desvincular do passado militarista, abraçando os preceitos da democracia e do progresso. Paralelamente, a esquerda ainda lidava com o passado recente, mas, em vez de negá-lo, buscava criticar as ações nacionalistas anteriores do país. Além disso, em vez de se dissociarem de quaisquer símbolos japoneses, eles os reivindicavam, pois isso fortaleceria a identidade nacional e ajudaria a resistir à influência cultural americana. Em outras palavras, essa apropriação também funcionava como um ato de independência e autonomia do Japão em relação ao domínio dos Estados Unidos. Sendo assim, pode-se ler o grito “banzai” do revolucionário não como um ato militarista (o que até seria controverso, logo que ele luta contra essa instituição), mas sim como uma atitude nacionalista-revolucionária.

Dando seguimento a descrição da cena, observa-se que a granada de mão do revolucionário estava com defeito e não explodiu imediatamente⁷⁵. Os policiais logo partiram para cima dele, deferindo-lhe inúmeros socos e pontapés. No

⁷⁴ Disponível em <<https://skdesu.com/o-que-significa-banzai/>>. Acesso em: 5 de julho de 2023.

⁷⁵ Mais tarde, fica implícito que a granada veio a explodir.

fotograma 15, tem-se uma amostra do tratamento que lhe foi dispensado. Pelas falas dos agentes e pela forma como o homem é arrastado no chão, muito em breve ele será morto.

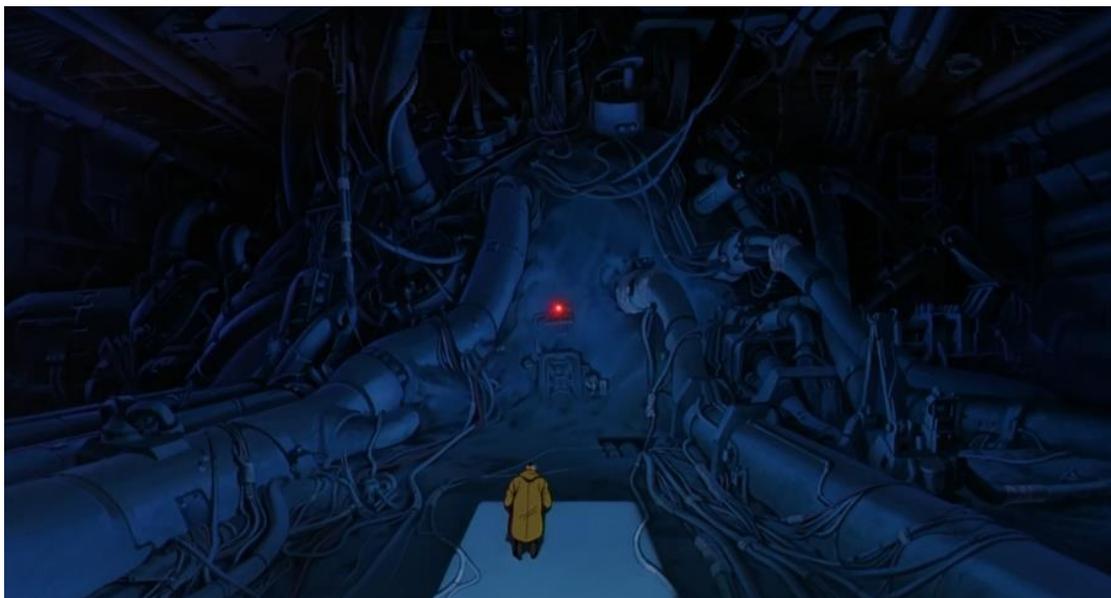
Essa sequência de cenas possui uma relevância significativa na representação da cidade de Neo-Tóquio. Isso porque os policiais espancam um homem na frente de inúmeros adolescentes, como se esse ato fosse totalmente legal e moral. Dentre tantas cenas do tipo, essa ilustra da melhor forma o quanto a violência foi naturalizada em Neo-Tóquio, ao ponto de ser corriqueira até mesmo entre os agentes que teoricamente deveriam velar pela justiça e a paz. Tão naturalizado que a gangue de Kaneda grita para o homem que ele deveria se matar sozinho e não os envolver em sua militância.



Fotograma 15: (OTOMO 1988, 18' 50").

Como foi comentado, os militares atuam junto com a polícia, sendo que os primeiros recebem atenção especial na narrativa. Encabeçando essa força, apresenta-se aqui o coronel Shikishima, um dos principais personagens da obra e também um dos mais ambíguos. Isso porque ele está diretamente envolvido com as crianças cobaias, mas, diferente dos cientistas, nutre carinho por elas, o que é recíproco. Na verdade, apesar de ser próximo dessas pesquisas antiéticas, ele discorda delas, pois entende que foi graças a elas que Akira destruiu Tóquio. Essa postura fica esclarecida em determinado momento da narrativa, quando o coronel visita a prisão de ferro de Akira. No fotograma 16, observa-se essa visita. Shikishima encara a prisão e, mesmo sendo um homem de mais de 2 metros, diante dela o personagem se torna pequeno. O contraste é pronunciado pela composição da

cena: o coronel está posicionado no centro, destacado pela cor amarela, enquanto predominam no restante da cena tons em azuis escuros. Desse modo, a visão do espectador é direcionada inevitavelmente para o meio. A pequenez do coronel é então reiterada na fala dele em seguida: “Tudo se resume a isso? Não é muito, mas quase acabou com a civilização. Um passo gigante para trás na evolução do homem... e um passo em direção à eternidade e à redenção. O maior pesadelo científico. Não acredito que os políticos se atrevam a brincar com o destino de novo” (OTOMO, 1988, 41’ 06” – 41’ 21”).



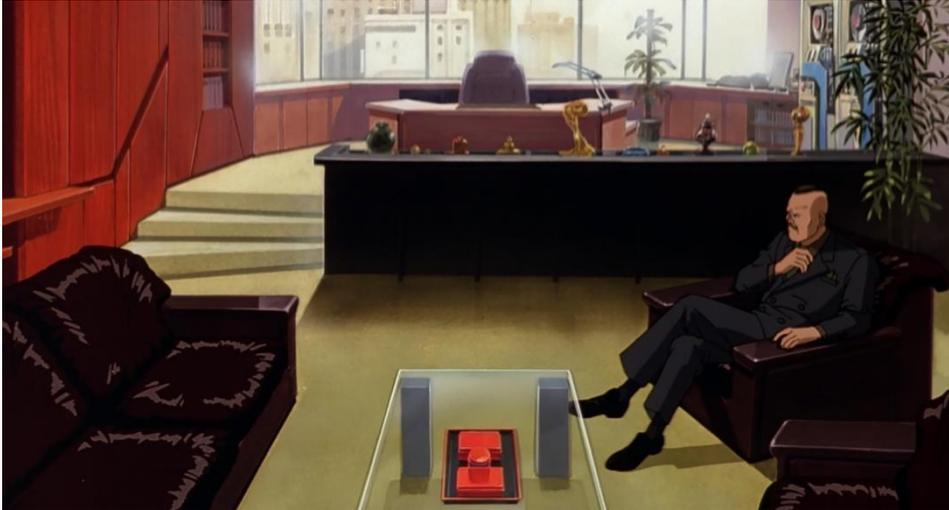
Fotograma 16: (OTOMO, 1988, 41’ 01”).

O termo “eternidade” dito pelo coronel pode ser lido como a derrocada da humanidade, cujas consequências poriam um fim à evolução humana, de modo que o planeta alcançaria assim um estado de eternidade, pois a falta de interferência do homem levaria à imutabilidade. Interessante observar aqui a ambiguidade das palavras do personagem, pois ao mesmo tempo em que ele apresenta uma visão antropocêntrica, ele entende o quão pequeno é o ser humano diante do universo. Essa é uma perspectiva do personagem, mas também uma das grandes conclusões da narrativa de *Akira*.

A animosidade entre o coronel e os políticos torna-se mais evidente com o passar dos minutos. Uma das primeiras interações dele com o núcleo político acontece aos 20 minutos e 38 segundos. O militar tenta avisar um dos membros do Conselho Executivo que há um espião entre eles, o qual repassa informações para os revolucionários, considerados como terroristas. O diálogo ocorre da seguinte

forma: o coronel fala que possui provas contra um dos membros do Conselho, ao que o político rebate: “Esse não é o problema. Essa situação requer tato... algo que você não entende” (OTOMO, 1988, 20’ 54” – 20’ 59”). Enquanto a palavra está com o senador, ele ajeita a gravata, visivelmente desconfortável com a conversa. O coronel, firme em sua postura, confirma que não entenderia ao proferir: “Não me ensinam a ter tato na academia” (OTOMO, 1988, 21’ 00”). Nesse diálogo, uma fronteira é demarcada. Shikishima é um homem forte e duro, acostumado a estar no *front* de batalha, enquanto o senador é o completo oposto. Se o coronel é o homem das armas, o senador é o homem da caneta, familiarizado com as nuances da trama política. Essa divisão de mundos é novamente colocada em outro momento do longa-metragem, quando uma das cobaias de poderes psíquicos prevê que Neo-Tóquio seria destruída novamente por Akira, sendo Tetsuo o gatilho para isso acontecer. O cientista chefe pergunta o que o coronel faria com essas informações, ao que ele responde: “Não é o dever de um soldado fazer política. Eu sigo ordens” (OTOMO, 1988, 38’ 10” – 38’ 13”).

Outra questão importante a analisar nessa conversa entre o militar e o político é o espaço em que eles estão. No fotograma 17, visualiza-se um escritório amplo, limpo e decorado com troféus e alguns símbolos da cultura japonesa. O que é emblemático de se notar aqui é que, diferente de todos os espaços em Neo-Tóquio, esse gabinete é intocado por sujeira ou pichação, como que indicando quem deve pertencer a espaços como esse (homens de terno em cargos importantes e com mais de 40 anos) e quem não deve.



Fotograma 17: (OTOMO, 1988, 21' 13").

Um dos detalhes mais importantes na cena, que quase passa despercebido, é a figuração de um “botão vermelho” no centro do gabinete. Aqui, é necessária uma avaliação extrafílmica, pois a ideia de um “botão vermelho” para acionar uma ação drástica ou destrutiva, muitas vezes associada a líderes, é uma convenção da cultura popular que se originou na Guerra Fria, durante a corrida armamentista entre os Estados Unidos e a União Soviética. Na época, havia uma preocupação generalizada e genuína com a possibilidade de um conflito nuclear, e muitas histórias e filmes apresentavam personagens com acesso a “botões vermelhos” que poderiam lançar mísseis nucleares. Como seria de se esperar, esse tema explorou a representação de líderes estadunidenses e soviéticos como personagens com o poder de decidir o destino da humanidade. A ideia do “botão vermelho”, portanto, tornou-se um símbolo icônico da ameaça de guerra nuclear durante a Guerra Fria e continuou a ser utilizada na cultura popular como uma forma de representar a capacidade de líderes para tomar decisões perigosas ou drásticas. Voltando à cena fictícia, é curioso analisar que o senador em questão, o qual possui o poder e a propriedade sobre o “botão vermelho”, não tenha uma força política eminente, afinal, ele ainda subordina-se ao primeiro-ministro do Japão. Dessa forma, o “botão vermelho” nessa cena funciona mais como um signo de força do que pretende ser um detalhe narrativo importante. Na verdade, é possível dizer que tal objeto seja apenas figurativo, não possuindo de fato a capacidade de um poder destrutivo – servindo mais como uma referência. Nesse sentido, Katsuhiro Otomo provavelmente

apenas queria representar os políticos como sujeitos com o poder de ditar quem deve viver ou morrer.

Voltando para análise intrafílmica, são necessários mais alguns comentários sobre o diálogo entre o senador com o coronel. Este primeiro se revela pessimista, externando o que seria uma possibilidade. Ele acredita que na próxima reunião do Conselho Executivo, a situação se viraria contra o coronel, o que aconteceu mesmo. Essa reunião se deu depois de muitos acontecimentos, um deles é a já mencionada previsão da criança mutante sobre Neo-Tóquio cair. Preocupado com essa situação, o coronel leva à questão ao Conselho Executivo, esquecendo totalmente do espião entre os membros daquele Conselho. Entretanto, os senadores não creem nele. Acusam-no até de estar por trás da calamidade social que se alastrou em Neo-Tóquio, o que incluiria o suposto envolvimento do coronel com a seita de Akira. Com essas acusações sendo trazidas à tona, eles despojam o militar das suas obrigações na segurança, já que estar nessa posição poderia ameaçá-los. Caluniado, Shikishima sai da reunião bravo. Mais tarde na trama, o militar seria rendido por armas. Um homem de aparente autoridade se coloca à frente, lhe avisando que ele perdeu todos os seus cargos e que agora estaria sob custódia do governo, mas o coronel não aceita esse destino. Ele declara: “Acha mesmo que eu entregaria Neo-Tóquio para aqueles tolos?” (OTOMO, 1988, 1H 07’ 51”). Assim, ele ordena que seus aliados tomem ação e os militares leais a ele imediatamente atiram nos opositores. Entre os opositores, no entanto, havia também aqueles leais a Shikishima, o que evidencia a popularidade do coronel. Foi assim que as posições se inverteram totalmente. Nesse ato, Shikishima dá início a um golpe de Estado e aqui observa-se os limites do militar. Se anteriormente ele estava apenas disposto a seguir ordens e a não lidar com política, a ameaça a Neo-Tóquio o mobilizou totalmente. Embora o coronel veja a cidade como um lugar decrépito, seguindo os seus princípios ele deve protegê-la acima de tudo. É por isso que ele vê Tetsuo como uma ameaça. Não se importando que o garoto fosse um adolescente, decretou ainda no início do longa-metragem que caso as experimentações saíssem do controle como ocorreu com Akira, Tetsuo deveria ser eliminado. Então, quando de fato Tetsuo representou uma ameaça, ele não mediu esforços para matá-lo

Por último, mas não menos importante, é necessário dar atenção ao núcleo político de *Akira*. Embora esse núcleo represente a força hegemônica, capaz de utilizar as instituições ao seu favor, inculcando a ideologia dominante, na narrativa

esse núcleo tem pouco espaço em tela, funcionando quase como um pano de fundo para toda a trama. Proposição curiosa, pois muitos dos principais acontecimentos na narrativa giram em torno deles: o personagem Akira, com todo o seu poder destrutivo, foi criação do Conselho Executivo; a insatisfação dos trabalhadores e dos estudantes sob a qual gerou manifestações violentas foi devido às políticas econômicas do primeiro ex-primeiro-ministro (que nem ao menos aparece na trama); quem financiou e promoveu o desenvolvimento dos poderes de Tetsuo, por vê-lo como uma arma útil, foi o Conselho Executivo; o golpe militar instaurado pelo coronel Shikishima só acontece porque o Conselho Executivo se mostra inábil para lidar com o problema que ele mesmo criou, no caso Akira e Tetsuo; e, embora os revolucionários pareçam não ter um objetivo final claro, as principais ações deles visam a publicidade da corrupção política. O núcleo político, portanto, desempenha um papel crucial em *Akira*.

Ainda que não apareçam tanto em tela, eles não são invisíveis. Ao longo da animação, esses personagens fazem algumas aparições. E a principal delas ocorre quando o coronel Shikishima se reúne com esse grupo numa reunião formal. Ali, o espectador é apresentado a todos os membros do respectivo Conselho. Curiosamente, essa cena é introduzida com o enfoque de um monumento que orna a sala de reunião. No fotograma 18, é possível visualizar o objeto. Já no fotograma 19, esse mesmo monumento é apresentado, encerrando a cena de apresentação do Conselho Executivo. Essa repetição não é em vão, pois simboliza a importância deste núcleo na trama.



Fotograma 18: (OTOMO, 1988, 45' 14").



Fotograma 19: (OTOMO, 1988, 47' 37").

Nas pesquisas de comparação realizadas sobre essa estátua, observou-se uma notável semelhança com um monumento famoso localizado nos Estados Unidos, criado por Evelyn Beatrice Longman, chamado *Spirit of Communication* (Espírito da Comunicação). No entanto, em comparação com o anjo retratado por Evelyn, o anjo em *Akira* não segura nenhum raio, mas sim uma espada, enquanto com a mão esquerda ele ergue um globo em direção ao céu. Existem poucos detalhes relevantes sobre a estátua *Spirit of Communication* para a presente análise, o qual não agrega muito na discussão. Mas, uma das conclusões sobre esse pastiche criado por Otomo está relacionada ao esforço do autor em incorporar diferentes referências arquitetônicas em sua criação, resultando em uma impressão ainda mais genérica sobre Neo-Tóquio. É relevante mencionar ainda que o monumento em *Akira* possivelmente faz referência ao arcanjo Miguel da mitologia

cristã, pois o símbolo da espada em um anjo é característico desse personagem em específico. Este é retratado como um guerreiro, líder dos exércitos de Deus, conhecido por sua coragem, força e protagonismo na luta contra Satanás. Miguel é reverenciado como um símbolo de justiça, proteção e vitória. Em outras palavras, um arcanjo modelo. Dito isso, associar o monumento que orna a sala de reunião do Conselho Executivo com o arcanjo da justiça é contraditório, pois ao longo da trama o espectador toma conhecimento da corrupção desses políticos. Ostentar uma falsa justiça, portanto, torna esses indivíduos hipócritas. Para Otomo, possivelmente acontece o mesmo com os políticos da vida real.

Comentou-se anteriormente sobre o personagem Nezu, o qual integra o Conselho Executivo. Esse personagem não possui um objetivo claro, mas compreende-se ao longo da narrativa que seus interesses são puramente individualistas. Quando Neo-Tóquio mergulha em caos devido ao embate do exército contra Tetsuo e seu séquito, Nezu tenta escapar com uma série de documentos e dinheiro. Nesse processo, Ryusaku aparece para informá-lo que os planos deles se revelaram fracassados. Acuado e desconfiado, Nezu atira em Ryusaku e foge com todos os seus pertences. Entretanto, ele estava tendo um princípio de infarto e mesmo tomando seus medicamentos, morre num beco escuro. Interessante é a representação gráfica dessa morte, o qual pode ser observado nos próximos fotogramas:



Fotograma 20: (OTOMO, 1988, 1H 22' 16").



Fotograma 21: (OTOMO, 1988, 1H 22' 19").

O ponto que se quer destacar aqui é o sentido por trás de todos os elementos que compõem os fotogramas acima. O nome do personagem Nezu é um trocadilho com a palavra "nezumi" (鼠), que significa literalmente rato em japonês. O design do personagem também foi inspirado em um roedor, o que é evidenciado pelos dentes proeminentes dele e pela cena em que morre. Nos fotogramas 20 e 21, ele morre devido a um infarto, mas a composição da imagem, com o personagem espumando pela boca, intencionalmente cria a impressão de que ele está morrendo por envenenamento, assemelhando-se a uma ratazana acuada e sozinha. O beco escuro e sujo enfatiza essa ideia. Assim como um rato, ele traiu tanto o Conselho Executivo quanto os revolucionários, agindo nos bastidores e fazendo com que outros fizessem o trabalho sujo por ele. Essa representação pode muito bem ser estendida para o Conselho Executivo como um todo, sugerindo que eles são como ratos que se escondem nas sombras e buscam apenas seus próprios interesses, traçando paralelos entre a corrupção política na ficção e na realidade.

Embora Nezu desempenhe um papel duplo na trama, é inegável que ele representa o núcleo dos políticos de forma bastante precisa. Esse núcleo é composto por indivíduos que, em sua grande maioria, trabalham exclusivamente em benefício próprio. Isso fica evidente durante a reunião entre o Coronel Shikishima e esses homens, na tentativa do militar de direcionar uma ação contra Akira. Apesar dos esforços de Shikishima, a confusão reina, visto que cada líder se preocupa apenas em obter recursos para sua própria pasta – seja ela relacionada à economia, tecnologia ou segurança pública. A representação desses políticos na trama permite

concluir que a incapacidade deles em dialogar, bem como suas características individualistas, agravaram ainda mais as crises em Neo-Tóquio. E não deixa de ser notável que esses políticos são representados como sendo homens de uma idade avançada, dando a entender que a política não é apenas em Neo-Tóquio, mas em todo o Japão, é gerontocrática. Conclusão que reforça um dos grandes motes em *Akira*, que é a crise geracional.

Como um *cyberpunk*, *Akira* está em consonância com o lema do movimento: alta tecnologia em contraste com a baixa qualidade de vida. Mas é preciso dizer que a obra tem suas próprias características em comparação às histórias do mesmo gênero. Pelo que se comentou da sociedade de Neo-Tóquio, podem-se atestar algumas delas: falência educacional, autoritarismo militar, consumismo, ética científica e fanatismo religioso. Esses são alguns dos grandes temas da obra, os quais se coadunam com o tema da corporeidade. Convém afirmar, no entanto, que esses não são os únicos. Outros serão ainda comentados. Nessa altura, a grande questão é entender como essa sociedade constrói espaços, de modo a afetar o corpo dos personagens.

Geralmente, a presença onipresente da tecnologia nas narrativas *cyberpunk* acarreta na reificação dos corpos, o que é representado na substituição da materialidade humana por partes mecânicas. No entanto, em *Akira*, essa problemática não ganha tanto destaque, o que também não significa a ausência completa do assunto. Ao invés de haver a discussão entre corpo racional versus corpo orgânico, existe uma ênfase maior entre os corpos saudáveis versus os corpos doentes. Essa pauta é ainda mais evidente quando se compara o personagem Kaneda com o personagem Tetsuo. Este primeiro, apesar de não ser nenhuma bússola moral, não faz uso de substâncias ilícitas; já o segundo caminha numa direção oposta. É dito pelo cientista responsável pelas crianças mutantes a seguinte conclusão sobre o despertar de Tetsuo: “Pode ter começado com a colisão com o número 26, ou pode ser...” (OTOMO, 1988, 22’ 11”). Ele não termina a frase, mas as suspeitas são levantadas quando se considera que Tetsuo, em outro momento do longa-metragem, busca por drogas com um conhecido⁷⁶.

⁷⁶ Um adendo conveniente sobre esse assunto pode ser trazido do mangá, pois nele a narrativa é mais enfática ao acusar o motivo de Tetsuo desenvolver seus poderes: provavelmente foi pelo uso de substâncias ilícitas. Nesse sentido, o longa-metragem, menos violento e sexual, ameniza essa questão.

Como foi destacado, apesar de Kaneda estar longe de ser o “mocinho”, ele é apresentado por uma ótica mais positiva na trama e, portanto, a narrativa leva o espectador a torcer pelo personagem. Em nenhum momento do anime ele é visto usando drogas, sendo que no mangá ele é veementemente contra o uso dessas substâncias. Em outras palavras, há uma clara oposição aqui. O lado que usa drogas está errado, contra o lado que não usa e está. *Akira*, nesse sentido, lança uma mensagem forte contra o uso das drogas. Inclusive, conforme Tetsuo utiliza mais essas substâncias, mais ele se deteriora fisicamente⁷⁷.

É importante destacar que foram as condições sócio-históricas de Neo-Tóquio que determinaram a criação de um ambiente propício ao acesso dos jovens ao mundo das drogas e à marginalização. O ponto de partida para os eventos que resultaram na construção de Neo-Tóquio e na Terceira Guerra Mundial foi o ataque de Akira, que ocorre no início da obra. Este evento teve graves consequências, incluindo a perda de vidas humanas em grande escala. Como resultado, a sociedade de Neo-Tóquio foi construída com base em valores que refletem a experiência traumática vivenciada pela população local, uma sociedade que experimentou não apenas o trauma, mas também um progresso tecnológico muito rápido. As transformações ocorridas nesse período não foram bem gerenciadas pelas pessoas, deixando os jovens sujeitos às consequências da falta de amparo.

Em *Akira*, os personagens mais velhos, geralmente assalariados, envolvidos com a política ou com o exército, são sujeitos que participam do sistema, enquanto os mais jovens estão à margem dessa mesma sociedade. Eles se drogam, bebem, fazem sexo em público, praticam *bullying* contra os mais fracos, assediam, destroem patrimônio público, desrespeitam figuras tradicionais de autoridade e se envolvem em brigas. É como se não houvesse limites para a liberdade deles. Não é à toa que o núcleo principal seja o de Kaneda, formado por uma gangue de motoqueiros.

Como já foi enfatizado, o ato de correr pelas estradas está associado ao sentido de liberdade, especialmente para a subcultura do *bosozoku*, que inspirou Katsuhiro Otomo em *Akira*. Esse termo significa literalmente “tribo da direção perigosa” ou “tribo da velocidade”. A subcultura é centrada na pilotagem e personalização de motocicletas, e seus membros são considerados “rebeldes” por desafiarem as rígidas normas da sociedade japonesa. Ela teve seu auge entre as

⁷⁷ Essas mudanças físicas do personagem serão mais bem abordadas no tópico capítulo 4, tópico 4.3.

décadas de 1970 e 1980, mas surgiu na década de 1950 e declinou nas décadas de 1990 e 2000 (AZAMBUJA, 2019, 54-55). Como retratado na cena de apresentação da gangue Cápsula, os *bosozoku* aceleravam pelas ruas das principais áreas metropolitanas, ultrapassando sinais vermelhos, buzinando, ziguezagueando no tráfego, balançando armas improvisadas como canos e tacos de beisebol, gritando com pedestres e motoristas, danificando propriedades e representando uma ameaça para quem cruzasse seu caminho (AZAMBUJA, 2019, 54-55). Geralmente, eram compostos por jovens de 16 a 20 anos, pobres e/ou abandonados pela sociedade. É interessante notar que tanto na vida real quanto em Neo-Tóquio, a questão das gangues de motoqueiros não é considerada um dos assuntos mais relevantes, como demonstrado na cena em que Kaneda e seus amigos são rapidamente liberados pela polícia após serem detidos, pois não representavam uma ameaça comparável aos protestos que ocorriam na cidade (AZAMBUJA, 2019, 54-55).

O tema do conflito geracional é introduzido logo no início do filme *Akira*, por meio da apresentação da gangue da Cápsula. Essa questão está diretamente relacionada a outra problemática: a dicotomia entre os indivíduos considerados produtivos e aqueles marginalizados.

Na apresentação da gangue da Cápsula, o espectador não apenas testemunha o conflito entre duas gangues, mas é convidado a observar a dinâmica social de Neo-Tóquio enquanto as gangues percorrem as ruas, cometendo atos de vandalismo contra o patrimônio público, destruindo carros e causando ferimentos a civis. Um indivíduo que aparenta estar na casa dos trinta anos é pego nesse conflito. Ele está conduzindo seu automóvel quando se torna o alvo da gangue. Meramente por diversão, um dos membros mascarados quebra o vidro de seu carro com uma ferramenta. Logo em seguida, outro membro arremessa uma espécie de bomba no veículo, fazendo-o explodir. O homem consegue escapar do carro a tempo. O que se constata aqui é a interrupção da rotina de um cidadão integrado à sociedade por delinquentes, quando ele estava retornando do trabalho. É possível inferir que ele é um trabalhador assalariado, uma vez que estava vestindo roupas formais, como um terno.

A oposição entre adultos responsáveis/corpos úteis e adolescentes/corpos marginais é enfatizada na mesma sequência de cenas. Enquanto as duas gangues rodavam por Neo-Tóquio, duas pessoas observavam o tumulto dentro de um restaurante.



Fotograma 22: (OTOMO, 1988, 4'48'').

Fotograma 23: (OTOMO, 1988, 4' 50'').



Fotograma 24: (OTOMO, 1988, 4' 53'').



Fotograma 25: (OTOMO, 1988, 44' 54'').

É interessante notar duas realidades distintas no contexto dos fotogramas 24 e 25. Do lado de dentro do restaurante, há duas pessoas vestidas formalmente que desfrutam de um jantar. O contraste surge quando se observa além da janela de vidro. Lá, há um homem maltrapilho, muito provavelmente em situação de rua. São dois espaços que representam dois mundos separados simbolicamente por uma janela. Enquanto esperam sua refeição, o casal observa as atividades na rua, constatando que, na atualidade, os jovens são um problema. Nesse momento, ocorre um acidente quando uma motocicleta perde o controle e colide com o restaurante, invadindo-o. O homem dentro do restaurante é envolvido nesse acidente. Já não há mais uma barreira física que separa as duas realidades; os corpos agora ocupam o mesmo espaço, e isso gera confusão, derramamento de sangue e tumulto. A dura realidade das ruas invade a realidade cômoda do casal, como se constatasse que não há como esses dois mundos viverem totalmente separados, pois a riqueza e a pobreza se definem mutuamente. Nesse sentido, as realidades distintas influenciam e conformam uma à outra. Depois disso, a cena corta, sem confirmar se o homem morreu.

Ao que tudo indica, não há entendimento entre as gerações em *Akira*. Se, por um lado, os jovens são considerados delinquentes; por outro, essa responsabilidade

recai sobre os adultos, pois foram eles que criaram as condições para essa corrupção juvenil. As autoridades não se eximem disso, muito pelo contrário. Se Neo-Tóquio se tornou o que se tornou, foi porque o Conselho Executivo fez experimentações científicas com crianças mutantes, desencadeando uma Terceira Guerra Mundial, não sabendo lidar com as consequências do pós-guerra e falhando miseravelmente no cuidado com o povo. Não à toa, existe uma crise geracional entre os personagens. Os adultos tiveram que trabalhar duro para reconstruir Neo-Tóquio, enquanto a juventude não teve que passar por um momento de crise à altura, usufruindo dos louros do rápido desenvolvimento tecnológico e da liberdade irrestrita.

Portanto, verifica-se que não há coalisão em *Neo-Tóquio*. Há sim um alto contraste entre as classes e as gerações, mas a questão é também profundamente moral. As pessoas não possuem os mesmos valores e interesses. Os vários núcleos na trama exemplificam isso. A tudo isso, constata-se que *Neo-Tóquio* é uma paródia do individualismo.

CAPÍTULO 4 – “Porque já começou”: Quando a metrópole gesta um corpo

As figuras híbridas aparecem na cultura japonesa há muito tempo, não se limitando apenas ao século XX. São frequentemente encontradas em lendas, contos populares e obras de arte, incluindo esculturas e pinturas. Essas figuras, como os *yokais*⁷⁸, podem apresentar características tanto humanas quanto antropomorfas, simbolizando dualidades e representando aspectos simbólicos do *locus* humano. A cultura japonesa explora amplamente esse conceito do hibridismo, influenciando a maneira como seu povo pensa e percebe o mundo. É, pois, próprio dessa cultura pensar forças antagônicas de modo harmonioso:

A noção de contraste, ou equilíbrio dinâmico, é um conceito ao quais os japoneses se referem com frequência. Indicando um reflexo das concepções dualísticas do universo que estão profundamente presentes na maioria das culturas do Extremo Oriente. No Japão acredita-se que em todas as coisas há sempre duas partes opostas trabalhando em um sentido contrário e ao mesmo tempo buscando uma coexistência harmoniosa (SOUZA, 2005, p. 79-80).

A acepção mencionada também explica por que a cultura japonesa não tem um dilema em relação à questão homem-máquina⁷⁹, uma discussão que é bastante cara dentro do *cyberpunk* estadunidense. Essa harmonia entre forças antagônicas é utilizada também no debate que envolve o animado e o inanimado. Para entender esse assunto, é necessário examinar a noção de *mono*, um conceito japonês que

⁷⁸ *Yokais* são criaturas sobrenaturais da mitologia e folclore japonês. São seres que habitam um mundo paralelo ao dos humanos, possuindo características e formas diversas. A personalidade dessas entidades varia, dependendo da sua natureza e intenção. São descritos com uma ampla variedade de formas, podendo ser humanoides, animais fantásticos ou até mesmo objetos inanimados que ganharam vida. Alguns têm uma aparência assustadora, enquanto outros parecem mais adoráveis ou brincalhões. Os *yokais* são frequentemente associados a eventos sobrenaturais, como acontecimentos inexplicáveis, fenômenos naturais ou mesmo como causadores de fortuna ou azar. Podem interagir com os humanos de diferentes maneiras, desde trazer boa sorte e proteção até causar problemas e assustar as pessoas. Sua presença na cultura japonesa é muito forte, estando presente em diversas formas de expressão artística, como histórias, pinturas, teatro e anime. Disponível em: <<https://aboutjapan.japansociety.org/yokai-fantastic-creatures-of-japanese-folklore#sthash.nw5xbJTW.4FttZICK.dpbs>> Acesso em: 5 de julho de 2023.

⁷⁹ A concepção de que a fusão entre os seres humanos e as máquinas poderia apagar as fronteiras que definem a essência do que é ser humano é um dos principais dilemas sobre a relação entre o homem e a máquina. Essa realidade poderia ser alcançada por meio de alterações corporais radicais ou pela transferência da consciência humana para um corpo robótico. A ideia intriga e, por isso, suscita a revisão da definição do que é ser humano. Como é de se esperar, as implicações éticas permeiam a discussão. A exploração desse tema no contexto do *cyberpunk* estadunidense frequentemente desencadeia indagações acerca da natureza humana, da busca pelo poder e das consequências imprevistas advindas da manipulação tecnológica. É por esses motivos que a questão da relação entre o homem e a máquina tem sido um dilema no contexto ocidental, especialmente nos Estados Unidos, ao contrário do Japão, onde a convivência com diferentes formas do “Outro” é mais naturalizada.

estabelece a crença de que é possível que um espírito resida nos objetos que as pessoas usam por muitos anos, especialmente aqueles que possuem valor afetivo (SOUZA, 2005, p. 52). Através da proximidade com esses objetos, uma alma pode ser desenvolvida, possuindo o objeto. Por meio do *mono*, acredita-se que qualquer dano ao objeto afete necessariamente o seu dono. Suplementando essa questão, Souza (2005) comenta:

De acordo com essa convicção popular, os seres humanos e os objetos existentes no mundo são entidades com características próprias que devem se complementar para que possam existir em conjunto e beneficiar um ao outro. Pelo viés do *mono*, os objetos com que as pessoas interagem não são, então, apenas coisas inócuas, eles incorporam sentidos e vice-versa, os objetos, de certa forma também fazem e usam aqueles que os fazem e os usam. Carregado por uma espécie de subjetividade, o objeto expõe e impõe, igualmente, suas características na pessoa que entra em contato com ele (SOUZA, 2005, p. 66).

Essa noção é importante para o que se verá também em relação às metáforas corporais do personagem Tetsuo no tópico 4.3. Nesse sentido, não cabe uma discussão profunda sobre questões que envolvem o dilema homem-máquina, embora Katsuhiko Otomo tenha se apropriado de muitos valores ocidentais em *Akira*, pois no contexto cultural japonês existe pouca relevância para tal discussão, uma vez que o país sempre conviveu harmoniosamente com o contraditório.

Esse aspecto do hibridismo foi explorado amplamente por nacionalistas. Investigando a construção discursiva sobre o *nihonjinron*, Igarashi (2011) analisa o trabalho de intelectuais nacionalistas que atuaram na década de 1950. Um deles era Kato, que, ao viajar para o Ocidente, constatou, pelo seu viés ideológico, que tanto os ocidentais quanto as culturas asiáticas eram formas puras de culturas, sendo estas últimas pouco afetadas pela influência europeia. O Japão, no entanto, teria conseguido incorporar a modernidade com sucesso, de modo que se distinguiu tanto do Ocidente quanto do Oriente:

Kato argumenta que o Japão é único em oferecer um espaço onde um encontro entre o Ocidente e o não Ocidente pode, de fato, acontecer, e, com uma facilidade surpreendente, ele desfaz qualquer proximidade ou semelhança entre Japão, Singapura e Hong Kong (IGARASHI, 2011, p. 204-205).

Diferentes perspectivas proporcionam diferentes interpretações sobre o hibridismo. Em certos casos, presume-se que não exista o mesmo grau de otimismo

que permeia o discurso nacionalista acerca do hibridismo. O Japão apresenta visões contraditórias sobre o assunto, manifestando ora otimismo, ora pessimismo, sobretudo na segunda situação.

4.1 A resignificação do hibridismo no Pós-guerra

O pessimismo que concluiu o tópico anterior foi uma condição notoriamente observada no Japão pós-guerra. Neste tópico, será explorado o uso desse tom pessimista em duas narrativas importantes para a cultura visual japonesa. Salienta-se que a reiterada criação de narrativas que trabalham nessa linha, desde o marco anteriormente referendado, proporcionou as condições histórico-culturais para o surgimento de *Akira* – defende-se aqui a relação de uma intertextualidade na cultura japonesa. O propósito desta abordagem é reafirmar a maneira como os japoneses se apropriam do uso de metáforas corporais, além de abordar aspectos históricos acerca dos animes e mangás, complementando assim o que foi discutido no capítulo 2. Entretanto, agora o foco será em obras de grande influência, cujos protagonistas incorporam o hibridismo. Essa perspectiva proporciona uma compreensão mais profunda sobre a relevância do tema na cultura visual japonesa. É importante ressaltar o papel fundamental dessa abordagem, uma vez que essas narrativas clássicas serviram como uma pedra de toque na cultura pop, impulsionando a proliferação de representações híbridas nos animes a partir da década de 1980, com destaque especial para *Akira*. O uso de duas obras em formatos midiáticos diferentes (um filme e um anime) busca destacar que a abordagem de corpos híbridos, em suas manifestações negativas, não é um fenômeno restrito a uma única mídia. Ao contrário, está intrinsecamente ligada à cultura japonesa e, portanto, à cultura pop. Em tempo, todas as respectivas narrativas privilegiam a categoria corpo, o que será ainda mais profícuo para fins de análise.

Começando por um dos casos mais pitorescos, que é da ficção científica *Godzilla*⁸⁰ (Ishiro Honda, 1954). A escolha se deve ao fato do filme representar um marco na história do cinema japonês, introduzindo elementos de ficção científica e monstros gigantes, os quais se tornaram características distintivas do gênero

⁸⁰ Originalmente chamado de *Gojira*.

*tokusatsu*⁸¹. A icônica representação do monstro *Godzilla* estabeleceu igualmente um padrão para futuras produções do gênero, dada sua natureza pioneira na linha da ficção científica japonesa. Além disso, *Godzilla* possui um subtexto emocional e social importante.

Lançado menos de uma década após os bombardeios atômicos de Hiroshima e Nagasaki, o filme faz uma alusão clara às consequências dos eventos traumáticos da Segunda Guerra Mundial. Nesse sentido, há também uma discussão muito clara sobre os limites éticos do trabalho científico, o qual se alinha a esse subtexto emocional e social da produção. Como é de se esperar, a estética visual do filme também desempenhou um papel significativo, cujo ponto alto foi a representação de efeitos especiais bastante elaborados, considerando as limitações tecnológicas da época. Ao longo dos anos, *Godzilla* se tornou um símbolo cultural icônico do Japão, sendo reconhecido tanto dentro como fora do país. O impacto duradouro do filme levou a inúmeras sequências, *remakes* e *spin-offs*, solidificando a figura de *Godzilla* como um ícone da cultura pop japonesa. Sua influência ainda se estende para além do cinema, permeando a música, a moda, as artes visuais e outros aspectos da cultura visual japonesa.⁸².

A narrativa tem início em 1954, quando um monstro mítico é despertado como consequência de testes nucleares norte-americanos. Esse monstro é *Godzilla*, um híbrido pré-histórico que nasceu do cruzamento entre répteis terrestres e aquáticos. No início da trama, suas aparições são motivo de descrença e mistério, o que estabelece a tônica do gênero de terror na obra. Logo, verifica-se quem era o responsável pelos desastres que estavam ocorrendo no mar e nas proximidades da Baía de Tóquio, levando à mobilização de todo o Japão para eliminar essa ameaça global. O grande problema é que *Godzilla* é invulnerável à radiação, contaminando o ambiente com sua radioatividade e possuindo ainda a habilidade de emitir verdadeiras bombas nucleares. A grande questão é: uma vez que as armas nucleares são o ápice do poder bélico, como eliminar um monstro imune a esse dano? É aí que entra o personagem Daisuke Serizawa, um cientista capaz de inventar um dispositivo mais poderoso do que as bombas nucleares. Trata-se de um

⁸¹ O termo tem origem no Japão e pode ser descrito como um estilo de filme ou série que utiliza bastantes efeitos especiais. Apesar da especificidade de cada história, no geral esse tipo de narrativa gira em torno da batalha entre heróis e monstros. Alguns clássicos podem ser citados aqui: *Jiraiya* (1988-1989), *Kamen Rider* (1971), *Jaspion* (1985-1986) e *Changeman* (1985-1986). No Ocidente, o estilo inspirou a criação da franquia *Power Rangers*.

⁸² Mais sobre a popularidade e influência de *Godzilla*, que se tornou uma franquia, em Sato (2007).

aparelho que manipula o oxigênio de modo a aniquilar qualquer ser vivo. Ao longo da obra, o cientista reluta em divulgar sua arma, temendo que sua criação possa ser usada para o mal. No entanto, ao testemunhar a destruição que *Godzilla* estava causando na cidade de Tóquio – um verdadeiro cenário de guerra –, Serizawa decide acabar com o monstro. Na tentativa, ele acaba se sacrificando junto com *Godzilla*, levando consigo o segredo por trás do dispositivo que criou. Em termos narrativos, sua morte também serve como redenção, uma vez que ele retira uma vida com a arma nefasta que inventou. A mensagem final da obra possui um tom pessimista, mas também de alerta. Provavelmente *Godzilla* não era o único de sua espécie, o que leva à conclusão de que, se os testes nucleares continuassem ocorrendo, novas ameaças como ele surgiriam.

O roteiro de *Godzilla* encontra inspiração no incidente *Lucky Dragon*⁸³, o qual suscitou a rememoração dos acontecimentos da Segunda Guerra Mundial devido à participação dos Estados Unidos num acontecimento nuclear. Apesar de o evento ter sido responsabilidade dos estadunidenses, nada sobre isso foi citado em *Godzilla*. Lidar com o monstro que emergiu das profundezas do mar é um assunto que se torna puramente doméstico na obra. Quando indagado sobre suas influências, o produtor Tomoyuki Tanaka explicou que *Godzilla* é uma alegoria para a ameaça nuclear (TAKEUCHI, p. 69 apud IGARASHI, 2011, p. 279). Outras pessoas envolvidas no filme foram mais abertas ao revelar suas inspirações. O diretor de efeitos especiais, Honda, revelou que as imagens de destruição de Tóquio por *Godzilla* foram produzidas a partir do cenário da cidade após os ataques pelos *raides* aéreos em 1945 (JINBO, 1994, p. 82 apud IGARASHI, 2011, p. 282). Já o diretor musical do filme, Ifukube, comentou que, para sua geração, “era como se *Godzilla* fosse as almas dos soldados japoneses que morreram no Oceano Pacífico

⁸³ O incidente ocorreu em março de 1954, ficando conhecido pelas suas implicações nucleares. O navio de pesca japonês, de nome *Lucky Dragon*, foi exposto a uma nuvem radioativa resultante de um teste termonuclear realizado pelos Estados Unidos nas Ilhas Marshall, no Pacífico. Esse teste, conhecido como *Castle Bravo*, foi o maior conduzido pelos Estados Unidos na época, mas sua magnitude foi subestimada pelos cientistas envolvidos no projeto. Como consequência, uma nuvem de cinzas radioativas foi lançada na atmosfera e acabou atingindo o navio de pesca *Lucky Dragon*, que estava localizado a cerca de 160 quilômetros do local do teste. A tripulação do *Lucky Dragon*, composta por 23 membros, foi exposta à radiação e sofreu de doenças relacionadas à exposição, como queimaduras por radiação e náuseas. Um dos membros da tripulação, chamado Aikichi Kuboyama, acabou falecendo aproximadamente sete meses após o incidente, devido aos efeitos da radiação. O incidente causou grande comoção no Japão, despertando preocupações acerca dos perigos dos testes nucleares e da exposição à radiação, além das implicações políticas suscitadas com o evento.

durante a guerra” (SPA, 1995, p. 5 apud IGARASHI)⁸⁴. Analisando a ausência da responsabilidade norte-americana no filme, Igarashi conclui que

Se o monstruoso corpo de Godzilla corporifica, verdadeiramente, as ameaças nucleares americanas, seria lógico que apenas as forças japonesas atacassem. As forças americanas, sendo assim representadas em Godzilla, não poderiam fazer parte desse ataque (IGARASHI, 2011, p. 281).

Outros sentidos foram encontrados no corpo de Godzilla. Analisando as metáforas corporais do monstro, Netto (2020) relaciona-o com os *hibakusha*⁸⁵. A relação é primeiramente estética. Godzilla, como um réptil, exibe uma pele espessa, mas notavelmente diferenciada em sua superfície em comparação com outros répteis. Essas variações distintas, muito provavelmente, foram causadas pelos testes nucleares (NETTO, 2020, p. 220). As anomalias lembram os queloides, um fenômeno que ocorre quando os mecanismos de reparo e regeneração de uma pessoa ficam descontrolados em razão de um ferimento na epiderme. Devido à exposição à radiação, muitos *hibakusha* experimentaram esse mesmo fenômeno, carregando as marcas visíveis da guerra. Tal qual eles, Godzilla é marcado pela nuclearidade (NETTO, 2020, p. 220), aproximando-se ainda mais dessas vítimas, pois ambos são a prova viva do que a busca desenfreada pelo progresso pode ocasionar. Imbrica-se nessa discussão a ética científica, o que faz lembrar o personagem Serizawa, pois ele esteve durante a trama inteira entre o dilema de eliminar uma ameaça nuclear e salvar milhares de vidas, mas entregou, nessa ocasião, uma arma ainda mais letal.

Assim sendo, Godzilla personifica duas metáforas: ora ele é o Japão, ora ele é os Estados Unidos. Vítima e perpetrador, o papel duplo e contraditório que o monstro desempenha na narrativa encaixa-se muito bem com sua natureza, dado que Godzilla se trata de uma espécie híbrida.

Dentre as narrativas que abordam o tema da hibridização, destaca-se *Dororo* (1969), do renomado Osamu Tezuka. A escolha dessa obra se baseia na influência que Tezuka exerceu sobre a indústria de anime e mangá, além de suas fortes referências às consequências da Segunda Guerra Mundial. Em 1945, Tezuka testemunhou o bombardeio de Osaka e se deparou com valas cheias de corpos

⁸⁴ Não se obteve o acesso as fontes do produtor e dos diretores, sendo que todas elas se encontram em japonês.

⁸⁵ Expressão japonesa utilizada para se referir as vítimas das bombas nucleares.

queimados enquanto caminhava por Tóquio, onde encontrou idosos e crianças desamparados. Essas experiências intensificaram sua aversão à guerra e tiveram um impacto significativo em sua perspectiva antibelicista (MORAIS, 2016, p. 42). *Dororo* é uma obra que reflete essas influências, sendo considerada uma das mais importantes no currículo do autor. Tezuka chegou a admitir sentir afeto pelos protagonistas, o que era incomum segundo ele. Além disso, a obra teve grande repercussão midiática, resultando em filmes *live-action*, videogames, peças de teatro, quadrinhos coreanos e um *remake* lançado em 2018 pelo estúdio MAPPA (FERNANDÉZ, 2022, p. 83-84). Esses são os motivos que justificam a escolha dessa obra para análise da hibridização.

Dororo é uma fantasia de horror ambientada no Período Edo (1603-1868), cuja série de anime foi adaptada a partir do mangá homônimo publicado em 1967. A história começa apresentando Daigo Kagemitsu, um *daimyo*⁸⁶ ambicioso que deseja conquistar todo o território do Japão. Para isso, ele selou um pacto com 48 demônios, oferecendo a eles partes do corpo de seu filho que nasceria no dia seguinte. Os demônios aceitaram a barganha, e a criança veio ao mundo com 48 partes a menos no corpo, incluindo olhos, nariz, pele e órgãos. Apenas uma força sobrenatural o mantém vivo. Vendo o filho, o lorde se regozija, pois a desfiguração no corpo da criança era indicativa de que seu acordo fora selado. Entretanto, ele não tinha condições de continuar encarando-o, mandando sua esposa e mãe biológica da criança se desfazerem daquele que chamava de monstro. Aos prantos, ela abandona o recém-nascido dentro de um cesto que anda à deriva num rio. O menino é achado por um médico que trata de suas feridas, lhe dá próteses para cada um dos membros perdidos e o cuida como seu próprio filho, dando-lhe um nome: Hyakkimaru. Anos mais tarde, o jovem se torna um guerreiro forte, que teve que fazer do seu corpo uma arma, pois desde que foi amaldiçoado sua carne se tornou apetitosa para demônios, que constantemente o perseguem. Trilhando seu próprio caminho, Hyakkimaru luta contra inúmeros demônios, incluindo os 48 que tomaram as partes do seu corpo quando ele ainda estava no ventre de sua mãe biológica. Sempre que ele mata um desses demônios, o personagem consegue recuperar uma parte do seu corpo, motivo pelo qual faz disso um objetivo de vida. Ainda no primeiro episódio, Hyakkimaru encontra com Dororo, uma criança órfã que rouba para

⁸⁶ Termo utilizado para designar um grande senhor de terras hereditárias.

sobreviver em meio à pobreza instaurada pela guerra civil. Vendo o quão forte Hyakkimaru é, Dororo começa a segui-lo com o objetivo de se proteger, auxiliando-o em todos os momentos. Esse é o início da história que fatalmente desemboca no fatídico encontro entre Hyakkimaru e seu pai biológico, momento em que este se encontra colérico, pois o fato de Hyakkimaru recuperar partes do seu corpo culmina no enfraquecimento do pacto entre Daigo Kagemitsu e os demônios, o que significa para o lorde a perda de poder e influência.

Dororo é uma entre tantas narrativas japonesas que privilegiam a categoria do corpo. Mais do que isso, a própria história pode ser contada a partir das transformações corporais do protagonista. Ele nasce mutilado, com 48 partes do corpo a menos. Sua condição imposta leva-o ao abandono, uma vez que seu pai não poderia ficar com uma aberração, o que certamente lembra os *hibakusha* no contexto do pós-guerra, pois a visibilidade de seus corpos era uma lembrança viva e material do passado, de modo que essas pessoas foram indesejadas na arena pública.

Apesar do infortúnio, Hyakkimaru consegue apoio de um homem que trata de suas feridas e lhe dá próteses para suprir as demandas que seu corpo exige. O pai de criação de Hyakkimaru possui habilidades excepcionais na fabricação de próteses, tendo o hábito de honrar os jovens mutilados e mortos nas guerras ao reconstruir seus corpos com as partes ausentes. Suas habilidades foram empregadas para ajudar Hyakkimaru, que, no processo, adquiriu uma aparência indistinguível de qualquer outra criança, buscando assim parecer “normal”. Mesmo tendo uma criação adequada, as cicatrizes em seu corpo eram demasiadamente profundas. Muito mais do que isso, essas marcas foram motivos de perseguição, uma vez que eram sinais do pacto que seu pai biológico fizera com os demônios. Ainda sobre sua aparência, Hyakkimaru aparenta ser como qualquer outro adolescente quando visto à distância, entretanto, quando os espaços são encurtados, observa-se a opacidade em sua pele e em seus olhos, fazendo-o parecer mais com um boneco do que com um ser humano de carne e osso. Essa semelhança não é mera coincidência, pois o personagem finge poder falar, quando na verdade só pode se comunicar por telepatia, parecendo assim com um ventríloquo de si próprio. Em outras palavras, Hyakkimaru sente-se incompleto, de modo que representa a humanidade e persegue a restauração de seu corpo.

Estabelece-se em *Dororo* uma conexão com o Japão: a obra começou a ser criada em 1967, num contexto em que o país ainda lutava para se reerguer economicamente devido aos infortúnios da guerra e da ocupação norte-americana. Nessa época, Tezuka estava usufruindo do sucesso de *Astroboy*, mas as conquistas materiais talvez não fossem suficientes para sobrepor o passado recente do Japão, influenciando o autor a escrever uma história ambientada num contexto de tragédia. De fato, é possível contar a história de *Dororo* através das transformações do corpo de Hyakkimaru, mas é imperativo lembrar que o personagem busca recuperar o que lhe foi roubado num momento de exceção. Por onde anda, não há apenas demônios o perseguindo, mas também fome, doença e prostituição. Essa é a jornada de Hyakkimaru, uma jornada que é cumprida no meio de uma guerra. O que faz total diferença quando se considera o que um evento desses pode fazer com as pessoas. Nesse ponto, não parece apenas coincidência que a desfiguração do corpo de Hyakkimaru esteja em sintonia com a situação do Japão ficcional, uma vez que a guerra vai chegando ao fim à medida que ele encerra sua jornada.

Durante a maior parte da narrativa, Hyakkimaru perambulou desfigurado, apoiando-se em próteses que o cobriam dos pés à cabeça. Amaldiçoado, relegado à condição de monstro e abandonado, talvez o personagem nem tivesse a opção de deixar seus traumas para trás, uma vez que os demônios constantemente o perseguiram. Como um remendo de homem com boneco, não esquecendo o fato de ele ser sobrenatural, Hyakkimaru personifica o conceito de corpo suturado de Igarashi (2011), tomando emprestada a metáfora do autor⁸⁷. Como ele comenta, essa sutura seria uma busca pela cura em relação ao passado de guerra, o que não significa um apagamento das cicatrizes. Hyakkimaru, assim como as vítimas japonesas da guerra, possui muitas cicatrizes. Essas marcas foram o motivo pelo qual seu pai biológico se livrou dele ao nascer, pois muito provavelmente não queria encarar diariamente o dano que fez ao próprio filho, ou simplesmente não queria assumir em público a prole que considerava um monstro. Nesse ponto, é cabível anotar que Kagemitsu Daigo funciona como uma metáfora do Japão pós-Segunda Guerra, pois da mesma forma que ele, o país buscou fugir do seu passado. Seja como for, Hyakkimaru não se contenta com o *status quo*, pois é apenas recuperando a totalidade do seu corpo que ele poderia colocar um ponto final na própria tragédia.

⁸⁷ Ver página 54 e 55.

Na vida real, as vítimas da guerra não puderam fazer o mesmo, dado o contexto de apagamento das memórias no Japão pós-guerra. A falta de discussão na arena pública culminou naquilo que se discutiu sobre o trauma cultural, cujo ponto alto é a rememoração através da cultura. Nesse caso, num produto midiático que é o anime.

As obras analisadas neste tópico possuem particularidades próprias, mas é possível identificar algumas semelhanças entre elas. Ao categorizarmos as narrativas em diferentes temas, fica evidente que a guerra é um elemento comum nas duas obras. Em *Godzilla*, a presença da temática nuclear é explícita, enquanto em *Dororo*, ela é abordada de maneira mais implícita, com o objetivo de representar a experiência do povo japonês durante a Segunda Guerra Mundial, conforme a visão de Tezuka.

Além disso, outros dois temas são comuns às duas obras: o hibridismo e o apocalipse. No primeiro caso, o hibridismo se manifesta de forma objetiva, uma vez que tanto o Godzilla quanto o personagem Hyakkimaru são seres híbridos. Já no segundo caso, o apocalipse é representado de maneira mais implícita, por meio de catástrofes que remetem ao período da Segunda Guerra Mundial. É implícito, pois não se trata apenas da destruição material. Na conotação menos usual mencionada no segundo capítulo deste trabalho, há uma abordagem em que o tema é tratado de forma mais psicológica. Esse caso, em particular, se encaixa bem na narrativa de *Dororo*, pois o protagonista vivencia um apocalipse patológico, sofrendo com a desfiguração corporal que o afeta até a maturidade.

Todos esses temas de relevância histórica são abordados em *Akira*, que vai além ao explorar o trauma cultural e seus assuntos correlatos, como o apocalipse e o hibridismo no contexto pós-guerra, de forma tanto direta quanto indireta. Além disso, na transformação do corpo de Tetsuo, observa-se a própria representação do Japão, como será discutido mais adiante neste capítulo..

4.2 Corpos bélicos

Ao longo desse trabalho, a questão foi entender *Akira* pela via dos corpos e das cidades, perspectiva que vai ao encontro da própria narrativa, uma vez que ela privilegia esses respectivos motes em detrimento de uma abordagem mais aprofundada dos personagens. Isso foi constatado nos tópicos anteriores, mas

agora um novo olhar será dado, isto é, proceder-se-á pela via das metáforas corporais, o que viabilizará um enfoque maior no campo do simbólico.

O nome que dá título ao longa-metragem de Katsuhiro Otomo pertence a um personagem da trama. Mencionado ao longo desse trabalho, Akira recebeu muito menos ênfase do que outros personagens. Não é à toa, pois, de fato, ele tem pouco espaço nas telas, figurando na maior parte do tempo como uma ameaça iminente. Nesse sentido, mesmo o papel que ele desempenha se coaduna com essa ausência. Mas, antes de adentrar numa discussão mais aprofundada sobre o personagem, é necessário retroceder no tempo diegético para a construção de um contexto.

Akira é, assim como Kiyoko, Masaru e Takashi, uma das crianças cobaias que foram utilizadas em experimentos científicos no ano fictício de 1988. Não há informações muito mais relevantes sobre seu passado além destas. Se ele foi uma cobaia desde que nasceu, tal informação adentra o campo da especulação. À exemplo de Tetsuo, é possível inferir que o governo japonês, mais especificamente os membros do Conselho Executivo, utilizavam-se indevidamente de seus poderes políticos para coagir e sequestrar jovens com habilidades paranormais (ou aqueles com potencial para despertar essas habilidades, como foi o caso de Tetsuo) com o objetivo de utilizá-los como armas. No capítulo anterior, verificou-se que a Guerra Fria do mundo real foi usada como pano de fundo para a narrativa; nesse sentido, as experimentações científicas com crianças paranormais parecem funcionar como uma emulação da corrida armamentista extradiegetica, a qual foi protagonizada especialmente pelos Estados Unidos e a União Soviética. O curioso nesse caso é que a narrativa coloca o Japão como um personagem de maior relevância nesse esquema geopolítico. Tanto coloca o Japão nesta posição de importância que de fato a Terceira Guerra Mundial acontece em decorrência de uma explosão misteriosa em Tóquio. Outras informações sobre essa guerra não aparecem (nem no mangá), mas a seguinte análise hipotética é possível: o mundo experimentava uma Guerra Fria e existiam blocos aliados nesse contexto fictício que participavam de uma corrida armamentista, então um dos países resolveu atacar o Japão, fazendo a Guerra Fria se transformar numa Guerra Mundial. Essa é a narrativa que teoricamente o Conselho Executivo sustentou. A verdade é que culposamente o próprio Japão foi responsável por essa explosão, pois financiou pesquisas humanas com crianças paranormais. Nesse sentido, é observável que o Conselho Executivo

tenta esconder esse passado. Mais do que isso, há membros desse mesmo Conselho que negam a existência de Akira, não assumindo assim a culpa que, sem dúvida nenhuma, esse mesmo Conselho teria – rejeitando assim o passado. Outro ponto a se ter em conta é que devido ao prosseguimento das pesquisas envolvendo crianças e jovens dotados de habilidades telepáticas, torna-se compreensível que, embora a Terceira Guerra Mundial tenha chegado ao seu término, uma nova forma de conflito, semelhante à Guerra Fria, emergiu dentro do universo de *Akira*. Assim, a paz parece não ser uma escolha nessa ficção – pelo menos no começo do longa-metragem.

Doravante, não há como negar que as armas humanas serviram para nivelar o poderio militar japonês com o restante das potências globais. E aqui o mundo real e o fictício acabam se encontrando. Defende-se, aliás, que tanto Akira quanto o restante das crianças mutantes se relacionam metaforicamente com as bombas nucleares e a nuclearidade em si. Mas como ocorre essa relação? Começando por partes, falar-se-á, em primeiro lugar, sobre as crianças, excetuando Akira no primeiro momento.

Kiyoko, Masaru e Takashi fizeram parte de um projeto científico com objetivos bélicos que foi encerrado (ou suspenso) após o incidente envolvendo a cobaia com os maiores poderes entre todos: Akira. Durante esse incidente, todas as outras crianças paranormais e cientistas foram pegadas na explosão, sobrevivendo apenas Kiyoko, Masaru e Takeshi, que conseguiram se salvar graças às suas habilidades psíquicas. Depois desse acontecimento, o governo colocou o trio em cativeiro, enquanto Akira foi mutilado, congelado e mantido numa cápsula subterrânea, longe dos olhos do mundo. Durante os trinta anos que tiveram suas liberdades restringidas, o trio de crianças continuou sendo submetido a testes, incluindo a administração de certas drogas que inibiram seu crescimento físico e desenvolvimento mental. Essas consequências são evidentes em sua aparência, que é infantil, mas envelhecida, o que é refletido também em suas personalidades, como quando o trio tenta assassinar Tetsuo, mas recua horrorizado ao se deparar com sangue. No fotograma 26, tem-se uma amostra da aparência de uma das crianças paranormais, Kiyoko. Sendo a única menina do grupo, suas feições infantis e envelhecidas, adornadas por roupas e apetrechos infantis, causam uma impressão sinistra sobre a personagem, que se assemelha muito a uma boneca retirada de contos de horror. De fato, ela foi tratada como tal, já que, além de todas as

experiências pelas quais teve que passar, é a paranormal que sofreu mais consequências na saúde, sendo esse o motivo pelo qual ela passa a maior parte do tempo acamada, de modo que parecer uma boneca pode não ser apenas uma coincidência.



Fotograma 26: (OTOMO, 1988, 36' 19").

Em relação a Kiyoko, vale ressaltar ainda que ela possui poderes de clarividência, prevendo em dado momento que Akira despertaria por causa de Tetsuo. Essa visão causa igualmente pavor nas outras crianças, pois elas foram testemunhas do poder de Akira. Movidas pelo medo, elas se empenham incansavelmente em deter Tetsuo, chegando até mesmo a considerar medidas extremas, como tentar tirar sua vida e falhando no processo.

Dentre todos os detalhes que podem ser mencionados sobre esses personagens, destacam-se ainda seus históricos, bem como suas aparências. O trio desde o começo foi vítima de um projeto de governo que os desumanizou, obrigando-os a passar por cirurgias, raspando seus cabelos, tirando seus nomes e dando-lhes no lugar números, que foram tatuados em seus corpos. O aprisionamento durante mais de trinta anos não serviu apenas para continuar testando Kiyoko, Masaru e Takashi, serviu também para escondê-los do cenário público, pois eles eram a prova viva da responsabilidade japonesa na Terceira Guerra Mundial. Não à toa, Takashi foi sequestrado pelos revolucionários com o objetivo de desmascarar o Conselho Executivo. Nesse ponto, analisa-se que as crianças paranormais representam as vítimas da Segunda Guerra Mundial que foram lesadas pelos efeitos da nuclearidade. Katsuhiro Otomo buscou, pois,

desenterrar memórias de um passado que deliberadamente foi esquecido e institucionalizado no Japão. Sobre esse assunto, são imprescindíveis algumas considerações históricas.

Segundo Igarashi, nos anos imediatos à Segunda Guerra Mundial, o Japão reinventou a si mesmo como um país pacífico que obteve a prosperidade econômica graças à derrota, ainda que sob a hegemonia norte-americana (IGARASHI, 2011, p. 43). No bojo desse discurso, as memórias de guerra foram transformadas em lembranças benignas e nostálgicas, não permitindo ao Japão confrontar diretamente os traumas e as responsabilidades passadas. Tratava-se de uma atitude de esquecimento, a qual encontrou em políticas de memória⁸⁸ e atitudes de conciliação sua maior ferramenta⁸⁹. Conforme Netto (2020), esse tipo de postura buscou construir uma narrativa conciliadora perante os Estados Unidos, pois se defendia que apenas assim a paz poderia ser restabelecida. Essa postura não beneficiou apenas os estadunidenses. Se, por um lado, o Japão estava disposto a lembrar do mal da guerra pelo preâmbulo da paz; por outro, pouco falou das vítimas que fez sob a égide do imperialismo. O lembrar pela paz, no Japão, teve um interesse muito bem definido: assim como o país não precisou se responsabilizar pelos seus crimes, os Estados Unidos não precisaram se justificar quanto às bombas (NETO, 2020, p. 143). Assim, por muito tempo se tornou inviável falar sobre os crimes cometidos no período anterior à Segunda Guerra Mundial, mas isso muda com o esfacelamento da Guerra Fria no decorrer da década de 1980.

Akira surge nessa época de rememoração, incorporando temas daquele momento. A narrativa faz isso várias vezes, principalmente quando busca representar as crianças paranormais. No caso do trio que sobreviveu a hecatombe

⁸⁸ Mais sobre políticas de esquecimento no Japão pós-guerra em Netto (2020).

⁸⁹ Mencionam-se algumas posturas de reconciliação: Semelhante ao Julgamento de Nuremberg, o Tribunal Militar Internacional do Extremo Oriente buscou responsabilizar os japoneses pelos seus crimes na Segunda Guerra Mundial. Entretanto, esse julgamento estava viciado pelos interesses de reconciliação entre os Estados Unidos e o Japão. Para começar, a instituição imperial foi isenta de culpa no tribunal, sendo os militares inteiramente responsáveis pelas atitudes autocráticas na Ásia. Posteriormente, os EUA também permitiram a anistia de diversos militares de alta patente (NETO, 2020, p. 202). Outro episódio de conciliação fica a exemplo do perdão concedido pelos EUA aos membros da Unidade 731. Esta foi uma unidade de guerra responsável por praticar testes em humanos, sobretudo em chineses e coreanos. Na mira dessas experimentações antiéticas, não escapavam nem mesmo crianças, deficientes, mulheres grávidas ou idosos. Apesar da gravidade dos atos, os Estados Unidos isentaram os líderes das unidades da Unidade 731 do julgamento, a fim de obter os detalhes das experiências humanas para o seu próprio trabalho com armas biológicas. Mais detalhes sobre esse último caso em. Disponível em: <http://portuguese.xinhuanet.com/2018-12/20/c_137686757.htm>. Acesso em: 29 mai. 2023.

de Akira, eles metaforicamente representam os *hibakusha*⁹⁰, o que é analisado principalmente são as suas formas físicas e o confinamento. Kiyoko, Masaru e Takashi são crianças que não tiveram permissão para crescer, permanecendo com a mesma mentalidade e forma física que tinham antes de 1988. É nessa contradição entre parecer jovem e velho que reside a metáfora das crianças serem as vítimas das bombas nucleares: elas estão presas ao passado. Há de se analisar aqui outro detalhe que é o confinamento delas, que pode ser resumido com a seguinte comparação: assim como o Conselho Executivo confinou o trio paranormal, o Japão real buscou esconder as memórias de guerra. Em tempo, vale mencionar que Kiyoko, Masaru e Takashi adquiriram suas formas infantis e envelhecidas em decorrência das experimentações a que foram submetidos, mas a narrativa também leva a crer que o contato com o poder de Akira na grande destruição de Tóquio, que expôs as crianças, marcou suas degradações corporais, o que reitera a afirmação de elas representarem os *hibakusha*. Por outro lado, se o trio representa as vítimas, Akira talvez pudesse ser chamado de perpetrador, considerando as várias indicações sobre o personagem representar as bombas nucleares. A primeira delas se dá pela via icônica: a explosão da Tóquio imaginada é comparada com o já mencionado *Teste Trinity*, conforme fotograma 27 e fotograma 1, 2 e 3:



Fotograma 27: (OTOMO, 1988, 39").

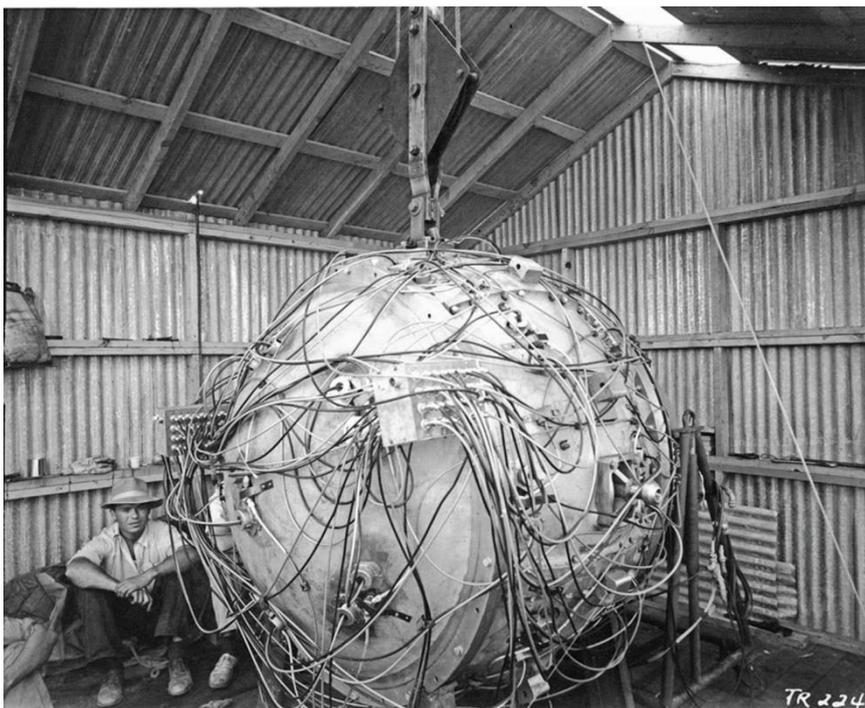
Os paralelos abrangem também as datas: tanto o Teste Trinity quanto a destruição fictícia de Tóquio possuem o mesmo marco temporal, 16 de julho. A diferença entre os dois eventos reside apenas nos anos em que ocorreram

⁹⁰ Ver nota 85.

(BATALHONE, 2011, p. 53). É evidente nesse ponto que Otomo buscou fazer referência às bombas de hidrogênio desde suas origens.

Posteriormente, quando as bombas extradiagéticas estavam totalmente desenvolvidas, elas foram lançadas contra o Japão, sendo abençoadas pelos nomes *Little Boy* e *Fat Man*. Do mesmo modo, a catástrofe que aniquilou a fictícia Tóquio também tinha um nome: Akira. Na verdade, não parece mera coincidência que a destruição imaginária de Tóquio tenha sido causada por um menino, como se ele realmente representasse a bomba que foi chamada de *Little Boy* (LAMARRE, 2008, p. 135-136). Sinaliza-se aqui uma ironia, pois os objetos inanimados que destruíram Nagasaki e Hiroshima foram personificados, dotados de humanidade, enquanto Akira, que de fato possui vida, não possui tal privilégio. Essa talvez seja outra mensagem importante na obra de Otomo, pois indicaria que a sociedade moderna inverteu seus valores. Corpos jovens, cheios de potencial, foram instrumentalizados para caber dentro de uma lógica autoritária. Isso tudo para garantir o poder e a manutenção dos privilégios de homens muito mais velhos que sempre estiveram na frente de Neo-Tóquio. Assim, a vida dos jovens mutantes é valiosa apenas quando seus corpos tornam-se úteis enquanto armas.

Ao longo da trama, a conexão entre Akira e o *Teste Trinity* é reiterada. No fotograma 28 e 29, observam-se duas máquinas em formas esféricas, as quais estão ligadas por cabos. A aparência física dos objetos caracteriza suas semelhanças, mas o que eles têm mais em comum é o fato de guardarem um potencial de destruição em massa. Como um útero, os objetos preparam para o nascimento uma vida. Não no sentido humano de dar à luz, mas sim no sentido de inaugurar algo novo ao mundo.



Fotograma 28: “The Gadget” a primeira bomba atômica.

Fonte: <https://rarehistoricalphotos.com/gadget-first-atomic-bomb/>



Fotograma 29: (OTOMO, 1988, 1H 22' 19”).

Os paralelos podem ir além. Akira funciona como uma arma que mune aqueles que o detêm com poder. Essa observação alcança o trio paranormal, mas é Akira quem efetivamente possui uma alta capacidade de destruição. Dentre todos os paranormais, seu corpo é o que se compara ao de uma arma letal, o que é proporcional à sua desumanização. Não à toa, Nezu ansiava pela volta do personagem, pois buscava usá-lo de acordo com seus interesses. Do mesmo modo, os cientistas do longa-metragem pretendiam colocar suas mãos em Tetsuo

para então poderem controlar o poder descomunal de Akira – em benefício do exército e do Conselho Executivo. A mensagem é clara: quem possui e controla Akira detém não apenas poder militar, mas o controle. Otomo, nesse sentido, foi enfático ao mostrar que todos aqueles que buscaram controlar esse poder encontraram seu fim. Assim, a mensagem de Otomo cristaliza-se: há coisas na natureza que o ser humano simplesmente não consegue controlar e talvez nem devesse. Mexer em determinadas estruturas naturais pode desencadear consequências irreversíveis e aqueles que tentarem dominar esse artifício talvez sejam corrompidos – se é que já não foram corrompidos no caminho até o alcance de tal poder. Esse argumento é especialmente corroborado quando se tem em conta que os cientistas que buscaram desenvolver o poder de Akira foram todos retratados como figuras soberbas e antiéticas no longa-metragem.

Para finalizar, ressalta-se outro elemento-chave sobre Akira. Na maior parte da narrativa, ele esteve no lugar de perpetrador, mas essa posição pode muito bem ser relativizada quando considerado o outro lugar que o personagem ocupou: o de vítima. Afinal, Akira só causou um desastre em Tóquio porque ele foi uma cobaia, vítima de experimentações, que cedeu aos seus poderes. Mesmo ascendendo a uma forma de vida superior, deixando para trás sua realidade humana, isso não apaga o passado do personagem. Muito pouco é revelado sobre ele, mas nos momentos finais da narrativa (OTOMO, 1988, 1h 53" 21'), um flashback conta a história das crianças mutantes. Elas aparecem descendo de um ônibus, chegando no que seria um novo lar, uma instalação médica. Até aquele momento, nenhuma das crianças havia passado por qualquer experimentação, motivo pelo qual aparentam ser normais – sem qualquer traço de envelhecimento. Pelas lembranças, presume-se que os primeiros tempos dos paranormais ali tenha sido tranquilo, já que eles são levados a salas de recreação onde brincam com outras crianças e com os cientistas. Mas, tudo muda quando Masaru entra escondido numa sala, deparando-se com uma cobaia: Akira. O personagem estava deitado numa maca, ligado a inúmeros fios e aparelhos. Quando ouve a porta se abrindo, ele levanta, senta na maca e encara a outra criança. Sem que Masaru soubesse, aquela seria uma visão do seu futuro. Na próxima cena, os jovens paranormais já aparecem sofrendo a mesma coisa. Eles são mostrados em macas, sendo obrigados a passar por cirurgias e experimentações. As crianças resistem, mas muito pouco conseguem fazer contra os cientistas. O tempo avança, e os

paranormais surgem sem cabelos, sendo obrigados a passar por testes que avaliam suas capacidades. Entre todos, Akira era o que mais se destacava, ganhando a admiração das outras crianças (OTOMO, 1988, 1H 54" 25'). Essa é a descrição da cena que mais fornece respostas sobre o passado das crianças mutantes, incluindo Akira. É aqui que precisamente se entende pelo que elas passaram e o lugar de vítima que ocupam. Pode ser questionável atribuir a Akira o rótulo de perpetrador, mas mesmo que seja o caso, seu papel primeiro ainda é o de vítima – que foi usada como arma e se transformou num sujeito pós-humano.

No papel de vítima, Akira se tornou a prova dos crimes do Conselho Executivo, motivo pelo qual ainda foi mutilado e mantido cativo numa cápsula subterrânea. Sua “alma” pode ter transcendido, mas mesmo depois de “morto”, seu corpo foi profanado e desrespeitado. Ou seja, mesmo em “morte”, ele foi desumanizado. E o papel que o Conselho Executivo desempenha aqui se associa com a institucionalização do esquecimento no plano extrafílmico. Akira, portanto, representa as memórias de guerra subterrâneas, aquelas que foram submetidas ao silenciamento e ao esquecimento.

4.3 O Japão em Tetsuo

Não é uma afirmação exagerada dizer que Tetsuo é o principal motor narrativo em *Akira*. Suas ações reverberam em diferentes núcleos, movendo todos os personagens da trama. Um exemplo notável disso é observado no golpe aplicado pelo coronel Shikishima, que ocorreu devido à sua indignação diante de um governo que era incapaz de lidar efetivamente com Tetsuo. Já nos momentos finais do longa-metragem, Tetsuo é erroneamente confundido com Akira e acaba sendo seguido por devotos fiéis em uma procissão que os leva à morte. Todos os atos do personagem são impactantes, e cada ação dele, desde que adquiriu poderes, escancara sua rebeldia e seu processo de amadurecimento rumo à vida adulta, o qual é especialmente associado à fragilidade de sua masculinidade. É importante ressaltar que algumas pesquisas enfatizam que a representação da puberdade é um dos elementos centrais em *Akira*⁹¹. Indo além dessas representações, argumenta-se que Tetsuo simboliza o Japão em dois níveis: primeiramente, aponta-se para a crise geracional desencadeada pela rápida modernização do país, o que é averiguado

⁹¹ Como as pesquisas de Napier (2005) e Brown (2010).

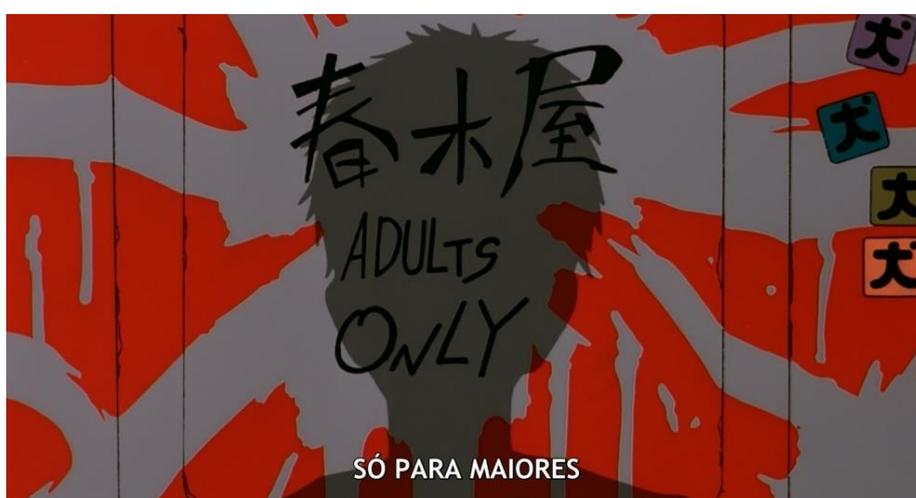
especialmente nas pulsões juvenis do personagem; em segundo lugar, ele, mais especificamente, representa o Japão da década de 1980, que, apesar de seu sucesso econômico, encontrava-se isolado. Cada um desses desdobramentos será visto a seguir.

De início, é importante ressaltar as diferenças entre os personagens Kaneda e Tetsuo. Esses dois personagens foram criados juntos em um orfanato e, desde então, Kaneda sempre acompanhou o amigo, que era considerado por todos alguém fraco. Mas, ao longo do tempo, essa dinâmica gerou uma mistura contraditória de dependência e ressentimento em Tetsuo, especialmente quando ele se tornou um adolescente. Nessa fase, o personagem é apresentado como alguém invejoso das qualidades masculinas atribuídas ao líder da gangue. Diferenças essas que se acentuam quando são considerados os aspectos físicos, já que Kaneda faz questão de ressaltar que Tetsuo é mais baixo do que ele. Como resultado, Tetsuo frequentemente age de maneira submissa em relação aos outros membros da gangue, ainda mais com Kaneda. Um exemplo disso é observado na apresentação da gangue da Cápsula. Enquanto Kaneda e outros membros da gangue se permitem frequentar um bar de adultos, Tetsuo fica do lado de fora do espaço, cuidando das motocicletas de todos. Ele aparece nesse instante fascinado pela moto vermelha e chamativa de Kaneda, no que este surge declarando que aquela moto era demasiada para um garoto como Tetsuo aguentar – e que seria projetada para ele, quem verdadeiramente era capaz de manuseá-la. Ressentido, Tetsuo se afasta do veículo.

Tudo muda quando Tetsuo desperta seus poderes, pois isso o mune não apenas de força, como também de confiança. Entretanto, sua autoestima baixa, a voz de Akira em sua cabeça e o efeito das drogas fazem o personagem constantemente entrar em conflito interno. Em razão disso, suas emoções são potencializadas e suas ações giram em torno de sua tentativa de se provar como homem e adulto.

Com seus poderes, inicialmente, Tetsuo tenta resolver suas frustrações imediatas, como roubar a motocicleta de Kaneda. No processo, Tetsuo leva sua namorada junto, e ambos são interceptados pela gangue dos palhaços, que reconhecem a moto de Kaneda. Sofrendo as dores dos experimentos pelos quais passou, Tetsuo não consegue reagir ao espancamento, enquanto sua namorada é assediada. Nesse ínterim, Kaneda surge e subjuga todos os membros dos palhaços,

permitindo que Tetsuo se vingue deles em seguida. Tomado pela cólera, ele não consegue parar de bater em seus agressores, sendo interrompido por Kaneda, que o alerta sobre a possibilidade de matar alguém. Tetsuo não se importa com isso, ignorando até mesmo a namorada, que estava machucada e parcialmente nua. A cena é interrompida pela chegada dos militares, que levam Tetsuo para novas sessões de experimentação. Depois disso, Tetsuo consegue escapar novamente, dessa vez com muito mais poder. Era a deixa necessária para o personagem reivindicar sua maturidade. Conforme o fotograma 30, ele adentra o bar que outrora era impedido de frequentar.



Fotograma 30: (OTOMO, 1988, 1H 08' 43").

Nesta imagem, é possível observar a sombra de Tetsuo projetada na porta que dá acesso a um espaço que anteriormente lhe era proibido devido à sua pouca idade. É importante ressaltar que, embora Kaneda possua praticamente a mesma idade, ele não enfrentava a mesma negação para adentrar o local. Essa diferenciação talvez possa ser interpretada como uma espécie de cuidado de Kaneda em relação ao amigo, já que o local em questão é um ponto de tráfico. Inclusive, esse cuidado existe desde que ambos eram pequenos, e Kaneda o defendia dos outros garotos no orfanato. Assim, ao confrontar seu passado diretamente, Tetsuo busca superá-lo para adentrar o mundo adulto. A conquista desse espaço no bar representa, portanto, um rito de passagem essencial para ele, sendo que a resolução dessa superação faz duas vítimas fatais. Tetsuo mata o dono do bar, roubando-lhe todas as drogas. Pouco depois, membros da gangue Cápsula entram no estabelecimento e confrontam Tetsuo, que os provoca sugerindo que

tinha matado Kaneda. Oportunamente, Tetsuo comenta que Kaneda havia deixado a motocicleta – objeto de sua obsessão – para ele antes de morrer. Furioso, Yamagata, um dos principais integrantes da gangue e amigo de infância de Kaneda, avança contra Tetsuo, quando é subjugado e morto. Dessa forma, a entrada de Tetsuo no bar simboliza seu amadurecimento, o que ocorre pela ruptura com a Gangue da Cápsula e pela autoafirmação de uma masculinidade baseada na violência – o que era sintomático desde que ele adquiriu poder. Também representa uma ruptura com Kaneda, que, ao tomar conhecimento da morte de Yamagata, decide colocar um ponto final na sua amizade com Tetsuo, percebendo que precisava confrontá-lo.

Vale mencionar ainda que, depois de quebrar seu laço com a gangue da Cápsula, Tetsuo fica especialmente obcecado em superar Akira. Ele descobre a existência de Akira quando foi sequestrado pelos militantes pela segunda vez. Lá, as crianças mutantes tentam matá-lo, mas ele as assusta com seu sangue. Então, as posições se invertem, e ele passa a caçar os três, descobrindo a existência de Akira diretamente pelas crianças, que ressaltam que o antigo amigo era mais poderoso que ele. Tetsuo não consegue aceitar essa alegação, passando a ficar obcecado em superar Akira. Dessa resolução e após a cena no bar, há o ato final do longa-metragem quando Shikishima dá um golpe de Estado, o que ocorre ao mesmo tempo em que Tetsuo resolve aparecer em público, mostrando seus poderes e confrontando o exército. Seu objetivo era ir até a localização de Akira, que ficava ao lado do estádio Olímpico na antiga Tóquio. Ele pretendia confrontar o garoto para se provar mais forte.

Nessa caminhada de destruição, ele é confundido com Akira, arrastando uma multidão de fiéis e manifestantes consigo. Dá-se um conflito generalizado que se torna especialmente destrutivo quando todos os grupos chegam à ponte que conecta a cidade nova com a antiga. A infraestrutura é destruída, ceifando a vida de muitas pessoas. O ocorrido não é capaz de deter Tetsuo, que busca confrontar Akira. Cada vez mais forte, ele não consegue ser impedido, trazendo à superfície a cápsula subterrânea que guardava o menino por trás da destruição de Tóquio trinta anos antes. Quando finalmente abre a cápsula, descobre que tudo o que restou de Akira eram frascos contendo partes do seu corpo, os quais foram utilizados em estudos. Tetsuo ri, regozijando-se por saber que ninguém era mais forte que ele. É

então que Kaneda surge triunfante de moto para confrontá-lo. O diálogo entre eles é expositivo nesse sentido:

Kaneda: Você deixou todo mundo assustado. Acharam que você pediria socorro novamente.

Tetsuo: Kaneda, não estamos mais na escola... você me diz o que fazer desde que éramos garotos! Sempre me tratou como criança... Sempre mandou em mim!

Kaneda: Agora você também é um líder... desse monte de entulho!

Tetsuo: Kaneda!

Kaneda: Vamos ajustar as contas de uma vez por todas! (OTOMO, 1988, 1H 37' 07").

As palavras de Kaneda são sarcásticas e têm a intenção de atacar Tetsuo. Este carrega anos de ressentimento por ser tratado como menino, caindo nas provocações do velho amigo. Por sua vez, Kaneda rebate que Tetsuo finalmente havia chegado ao lugar que queria, mas ele já não possuía mais nada; nem família, nem amigos, apenas restava para ele ser líder de um monte de lixo, reinando sobre o nada. Então, o confronto se inicia. De um lado, Kaneda utiliza-se de armas que roubou do governo, e do outro, Tetsuo usa seus poderes. Nessa batalha desigual, Kaneda até consegue alguma vantagem, mas não dura muito. Ele é salvo porque, nesse momento, Shishikima, junto com os cientistas, tinham acionado a arma SOL: um dispositivo satelítico criado para deter Akira. A arma, entretanto, consegue apenas desintegrar o braço direito de Tetsuo, que, munido com mais ódio do que nunca, voa em direção ao espaço, destruindo pessoalmente o satélite. Depois disso, o personagem some por algumas horas, pois estava sofrendo com o poder crescente. Nesse ínterim, ele reconstrói o braço com o resto de cabos e metal. Ele é achado à noite pela sua namorada, que o encontra numa localização do estádio Olímpico. A partir daí, seu corpo passa a sofrer grandes transformações, e nesse momento ele perde o controle total, transformando-se num monstro de carne e ferro, muito semelhante a um bebê. É o nascimento de uma nova forma de vida. Vale mencionar aqui o significado do nome do personagem: Tetsuo, em kanji, é 鉄雄 – sendo que o primeiro kanji é o de *tetsu*, que significa ferro⁹². O ferro ao se emaranhar a carne produz um corpo híbrido totalmente descontrolado. Não seria, portanto, descabido afirmar que na metáfora de Tetsuo enquanto um filho de Neo-Tóquio, ele representaria o sofrimento do corpo imerso no capitalismo.

⁹² Agradecimentos ao professor Eduardo Marks de Marques pela tradução.

No instante em que Tetsuo se transforma, entra em ação o plano das crianças mutantes, que, observando que ele poderia causar uma calamidade, pois estava transcendendo e consumindo tudo o que tocava, usam seu poder para reconstruir o corpo de Akira e pedir-lhe ajuda. Este, que já transcendeu, envolve Tetsuo em seu poder, impedindo que ele continue a se transformar em algo ainda mais mortal. Quando Akira faz isso, Tetsuo entra em desespero e nos momentos finais, estende a mão para Kaneda, vendo possivelmente neste uma forma de refúgio, um salvamento, uma vez que o líder da Gangue da Cápsula sempre o protegeu. Mesmo guardando rancor, Kaneda não consegue ficar parado diante do apelo. Ele corre na direção de Tetsuo para ajudá-lo, mas é envolvido no poder de Akira. Quando isso acontece, as lembranças do passado de Tetsuo e Kaneda vêm à tona, mostrando que o laço deles podia ser reconstruído. A cena se encerra, revelando a destruição causada por Tetsuo e Akira, mas dos escombros o amanhecer surge. Kaneda parece não guardar mais rancor, mas ele nutre pesar, pois sabia que se despediu de Tetsuo e a partir dali nunca mais o veria. Nessa resolução, observa-se que a proposta de Otomo para o futuro pós-humano era a descorporificação, o que foi representado na narrativa de modo bastante visceral. Isso porque Akira aparentemente passou pela mesma transformação que Tetsuo quando destruiu a cidade de Tóquio trinta anos antes. Entretanto, no caso dele, ninguém o parou. Após sua transformação letal, restou um corpo vazio, uma casca sem vida, que o Conselho Executivo removeu. Nesse momento, seu corpo foi mutilado e tanto por medo da opinião quanto do potencial destrutivo do personagem, o governo o trancafiou numa cápsula esférica. Tetsuo experienciou coisas muito parecidas, ele foi raptado pelos militares em benefício do governo, passando por inúmeras experiências que despertaram todo seu potencial. Quando ele chega ao ápice, sofre por uma transformação agonizante que promete ser tão destrutiva quanto foi a hecatombe de Akira. Entretanto, isso não acontece, pois o próprio Akira intercede por ele. A grande diferença aqui é que Tetsuo não deixa nenhum corpo para trás na sua ascensão. No processo, ele se transforma num feixe de luz que vai diminuindo de tamanho até caber na mão de Kaneda, então desaparece. Depois disso, Kaneda sai caminhando e aparece a última cena do filme.

Na última cena do filme, aparecem imagens sem forma, as quais muito provavelmente se tratam de uma implosão. A última fala do filme é: “Eu sou Tetsuo” (OTOMO, 1988, 2H 00” 39’). Existem possíveis análises nesse trecho que encerra a

trama, começando com a questão da implosão que na verdade se relaciona ao Big Bang – de um universo diferente. Enquanto o co-protagonista se transforma, o cientista responsável pelas crianças mutantes surpreende-se, pois a energia irradiada de Tetsuo comparava-se com a de um Big Bang. Ele afirma que um novo universo estava sendo criado, e nas cenas pós-créditos aparecem e desaparecem inúmeras galáxias ou mesmo universos, como se Tetsuo, Akira e as outras crianças mutantes estivessem viajando por esses lugares. Ao se tornar um ser pós-humano, o personagem cria seu próprio universo, comparando-se a um Deus. A última fala dele (eu sou Tetsuo) é dita num tom sereno, quase interrogativo, o que destoa da voz sempre inflamada e colérica ao longo da trama. Ele atingiu a perfeição, entretanto, ao afirmar seu nome, ele reivindica sua humanidade e a própria identidade.

Voltando à mensagem de descorporificação de Otomo, nota-se que o futuro pós-humano, segundo o autor, tende à rejeição da materialidade humana. E considerando que, para transcender, Tetsuo precisou se transformar num monstro que destruíra tudo o que tocava, analisa-se que a visão do autor para que a condição pós-humana seja alcançada provavelmente precederia a destruição e o avanço do progresso⁹³.

Sobre a segunda destruição de Tóquio nos momentos finais de *Akira*, valem alguns comentários. Como lembra Napier (2005), o apocalipse, na concepção japonesa, nem sempre é interpretado pela via da destruição total. Muitas vezes, a concepção não está ligada a noções otimistas, podendo ser encarada pelo ponto de vista do renascimento e da mudança. Essa é a mensagem final de *Akira*, que é reforçada por alguns componentes. Tetsuo ascende à noite e, depois, uma manhã nublada chega, desfazendo-se aos poucos e permitindo que o Sol desponte num amanhecer que ilumina Tóquio e Neo-Tóquio. É a ideia de um novo começo e de uma mudança na própria condição humana, que está fadada a alcançar o status de pós-humana. Se a última frase do anime é “eu sou Tetsuo”, a penúltima é “porque já começou” (OTOMO, 1988, 2H 00” 19’). O que começou? Nesse ponto, fica claro que é a mudança do conceito de humanidade. Entretanto, isso dependerá da própria humanidade. Em outra passagem da obra, Miyoko diz que: “o futuro não é uma linha reta. Há muitos desvios. Deve haver um futuro que possamos escolher para nós”

⁹³ Para essa análise leva-se em conta a outra análise feita sobre Tetsuo representar a busca pela modernidade, o que ocorreu de forma bastante dolorosa para os japoneses.

(OTOMO, 1988, 1H 39" 30'). Ela fala isso quando conversa com Masaru e Takashi sobre chegar a hora deles no momento em que Tetsuo ascender. As crianças dialogam sobre si, mas o subtexto é bem claro, ainda mais porque o rosto de Miyoko aparece focado, como se olhasse para o espectador, olho no olho. Assim, Miyoko fala pela humanidade. Dessa forma, a condição para a pós-humanidade é uma escolha que dependerá das pessoas.

A mensagem anterior analisada é uma leitura filosófica da obra bastante aceita, mas há de se mencionar aqui outra mensagem: a de superação histórica. Se, na vida real, as bombas nucleares criaram uma vivência apocalíptica para os sobreviventes, que geração após geração alimentaram o trauma cultural, talvez a explosão em nível nuclear trazida por Tetsuo seja uma tentativa de Otomo de romper com o passado, afinal, as mudanças trazidas com a segunda explosão são direcionadas ao futuro – ao futuro da humanidade.

Outros pontos devem ser destacados sobre o longa-metragem. À medida que o poder de Tetsuo cresce, sua aparência sofre uma metamorfose, sobretudo porque ele começa a utilizar os mesmos medicamentos das crianças paranormais – além de drogas. No começo, ele é apresentado como um personagem de cabelos curtos e pele viçosa, vestindo jeans, camiseta e regata. No entanto, com o desenrolar da história, seus cabelos se tornam mais longos e arrepiados, sua pele adquire um tom acinzentado e as roupas que passa a vestir são todas maltrapilhas. Na reta final, Tetsuo perde o controle de seu corpo, transformando-se por completo. Assim, a trajetória dele é marcada por mudanças, demarcadas principalmente pelos aspectos físicos. Tem-se aqui uma clara alusão à passagem da puberdade. Essa mudança, conforme Brown, pode ser associada à ideia de resistência.

Akira é uma história sobre as mudanças radicais que ocorrem durante a adolescência quando o corpo e a identidade de uma pessoa são transitórios, voláteis e fluídos – em constante estado de metamorfose – como sintetizado pela figura de Tetsuo. No estado liminar da adolescência, Tetsuo resiste às tentativas das instituições sociais em moldá-lo em algo aceitável, útil ou dócil, seu corpo monstruoso torna-se se um local de mutação que resiste e transgredi as classificações e categorias sociais a que é submetido pelas máquinas abstratas da sociedade para fins de normalização, regulação e manipulação. Em outras palavras, o corpo adolescente mutante de Tetsuo se recusa a ser manipulado por qualquer pessoa ou coisa⁹⁴ (BROWN, 2018, p. 5).

⁹⁴ No original: "AKIRA is a story about the radical changes that take place during adolescence when one's body and identity are transitional, volatile, and fluid – in a constant state of metamorphosis – as epitomized by the figure of Tetsuo. According to this view, while struggling with the liminal state of

A crise geracional é um tema bastante explorado por Otomo ao longo da trama. Tetsuo, com todas as suas pulsões juvenis, personifica de forma marcante esse tema, já que, desde criança, ele esteve sob os cuidados do Estado. Essa trajetória começa na infância, quando o personagem vivia num orfanato e avança para o momento em que ele frequenta a Escola Técnica. Já na adolescência, o governo o submete a experimentos com o objetivo de transformá-lo em uma arma útil – um corpo dócil, desumanizado e instrumentalizado. É como se todo o cuidado que o Estado anteriormente dispensou fosse transformado em dívida, cujo pagamento Tetsuo não foi capaz de saldar. Portanto, não é surpreendente que o personagem busque constantemente se diferenciar dos demais, reivindicando sua individualidade e liberdade. A transformação monstruosa de Tetsuo simboliza a passagem final à puberdade, a qual está intimamente ligada à crise geracional que se intensificou após a Segunda Guerra Mundial. Simboliza, pois, antes de tudo, Tetsuo é um jovem rebelde, que sofreu com a tentativa de domesticação do Conselho Executivo. Mas ele resiste a esse sistema liderado por homens velhos. Quando Shishikima tenta convencê-lo de que ele precisava voltar ao laboratório para controlar seus poderes, a resposta do co-protagonista exemplifica o argumento aqui levantado: “Quer que eu vá para o maternal e fique comportado, não é? Vocês me entupiram de substâncias e me transformei num humanoide!” (OTOMO, 1988, 1H 43" 59' – 1H 44" 02'). Há ironia na primeira frase. Tetsuo não quer ser tratado como uma criança domesticada, não quer mais ser uma cobaia do governo. O poder deu-lhe confiança e independência. Ele já não aceita que homens mais velhos que ele tentem controlá-lo.

O tema da crise geracional foi recorrente neste trabalho, o que pede uma elaboração. Cabe aqui um conceito relevante chamado *shinjinrui*. Conforme Ortiz (2000), o conceito surgiu na década de 1980 e carrega uma conotação pejorativa. Foi criado pela mídia para se referir aos jovens e implica a ideia de “uma nova raça” ou “espécie” humana, como se aqueles que se enquadram nessa categoria fossem alienígenas (ORTIZ, 2000, p. 95). Os indivíduos que integram esse grupo são

adolescence, Tetsuo resists attempts by the institutions of society to mold him into something acceptable, useful, or docile. His monstrous body becomes a site of mutation that resists and transgresses the social classifications and categories to which it is subjected by the abstract machines of society for the purposes of normalization, regulation, and manipulation. In other words, the mutating adolescent body of Tetsuo refuses to be manipulated by anyone or anything”.

associados a determinados adjetivos: “a preguiça, a falta de entusiasmo para o trabalho, o egoísmo, o descompromisso em relação à família e aos padrões, o desrespeito aos idosos e a apatia política” (ORTIZ, 2000, p. 95). Além disso, chamam a atenção por sua forma de se vestir: “com vestimentas esportivas e coloridas, roupas de couro, cabelos pintados e tatuagens no corpo. As moças, por sua vez, se destacam por causa dos seus saltos altos estridentes” (ORTIZ, 2000, p. 95). Esses jovens criam um contraste marcante em relação ao conformismo módico e conservador dos empregados de escritório, que sempre utilizam ternos surrados e gravatas opacas (ORTIZ, 2000, p. 95). Aqui, o conflito entre gerações se dá pela forma como textualizam seus corpos, o que não é muito diferente da sociedade de Neo-Tóquio.

É relevante entender essa animosidade geracional no escopo do trabalho, sobretudo porque esse é um tema bem explorado em *Akira*. Para isso, é necessário debruçar-se mais uma vez sobre aspectos extranarrativos. Em primeiro lugar, comenta-se que a lógica das companhias de trabalho funciona como uma comunidade familiar. As empresas providenciam aos seus empregados empréstimos para a compra da casa própria, recursos diversos como alojamento, transporte, serviço médico, empréstimo para a educação das crianças, alojamento para os filhos dos empregados estudarem, etc. (ORTIZ, 2000, p. 96). Mas não se trata apenas da cessão de direitos; uma vez que na lógica das companhias, é preciso cuidar dos funcionários, pois são da família. Nesse sentido, as empresas podem influenciar nas decisões pessoais dos funcionários e até mesmo repreendê-los por tirarem férias, já que isso aumentaria a labuta do restante dos colegas. A empresa também pode ditar como seus funcionários devem utilizar seu lazer. O tempo fora do trabalho assim encontra-se subordinado ao mundo da firma. Como um conselheiro espiritual, a empresa orienta o comportamento na direção “correta” (ORTIZ, 2000, p. 96-99):

Ela divulga histórias através de panfletos e programas, exaltando as qualidades de uma vida saudável; patrocina eventos culturais, intervém na educação das crianças. Pouco escapa dos seus olhos atentos. A esfera do lazer é, dessa maneira, atravessada por suas injunções. Por isso, no Japão, a prática de gastar o dinheiro da companhia com empregados e clientes fora do expediente é algo institucionalizado. O entretenimento em bares, clubes e restaurantes são visto como um prolongamento da ação e da obrigação das empresas (ORTIZ, 2000, p. 98-99).

Difícilmente um empregado consegue fugir dessa dinâmica, podendo sofrer uma represália por não querer socializar com os outros empregados fora do expediente. Em vista disso, Ortiz compara essa cultura do trabalho com uma ideologia fundada na ideia da “firma como família”, o que é crível, pois “se sustenta em elementos culturais socialmente partilhados. Reorientando-os, as empresas os articulam segundo seus objetivos. A comunidade construída passa a ter existência e identidade próprias” (ORTIZ, 2000, p. 98). O *shinjinrui* se torna pernicioso na medida em que promove uma ruptura em relação a esses padrões.:

A atitude despreocupada da jovem geração traz um desafio às corporações que até agora estimularam a dedicação unilateral dos homens que punham o trabalho antes de tudo. Os membros da nova raça rejeitam os valores unidimensionais da geração mais velha de trabalhadores masculinos, que não era nada sem o trabalho. Eles visam a um equilíbrio entre trabalho e lazer. Isso nos leva à conclusão necessária de que a legendária ética japonesa de trabalho, que facilitou o enorme crescimento do país, está agora em declínio (IWAO, 1988, p. 3 apud ORTIZ, 2000, p. 100).

Desse modo, o *shinjinrui* não era simplesmente uma falta de compreensão geracional, comum em várias culturas, mas um fenômeno que ameaçava a própria ordem vigente com sua ideologia proveniente da ética do trabalho. Não à toa, os jovens eram vistos como pessoas que pertenciam a outra raça – pois assim, legitimava-se a noção do “nós” e “eles”. Essa percepção, como destacam os autores citados, era comum na década de 1980, o que contaminou diversos produtos culturais. Como ressaltou Napier (2005), a efervescência em torno do tema do apocalipse se devia em grande parte à lacuna geracional que fora estabelecida. Nesse sentido, *Akira* se destaca, assim como as obras de Miyazaki, uma vez que o autor promoveu heroínas independentes em uma época e sociedade em que se preferia que as mulheres ocupassem uma posição subordinada.

Akira é atravessado pelo ruído geracional que cimentou as relações entre os jovens e os adultos nos anos seguintes à Segunda Guerra Mundial, sobretudo pela lacuna aberta com a modernização rápida. Esses temas foram incorporados no personagem Tetsuo, com todas as suas flutuações de personalidade e mudanças físicas (lembrando ainda que o significado do nome do personagem já reivindica a conotação referente à modernização). Indo além, afirma-se que este não é o único sentido atribuído a Tetsuo.

Tetsuo reflete de maneira expressiva a condição do Japão no pós-guerra. Nesse sentido, são relevantes algumas observações sobre o país no referido contexto. De acordo com Igarashi (2011), as relações entre os Estados Unidos e o Japão nesse período podem ser compreendidas por meio de um drama, no qual os Estados Unidos desempenharam o papel do protagonista masculino, enquanto o Japão representou uma coadjuvante feminina, que, de forma dócil, aceitou incondicionalmente as imposições da força masculina. Isso implica que as relações entre os dois países foram intensamente sexualizadas no pós-guerra (IGARASHI, 2011, p. 82). Um exemplo disso pode ser observado na maneira como duas figuras representativas de cada país foram retratadas na esfera pública. Por um lado, temos o imperador Hirohito, que perdeu a guerra e teve que se submeter ao antigo inimigo. Por outro lado, temos o supremo comandante das Forças Aliadas na Embaixada Americana, MacArthur, responsável pela ocupação estadunidense no arquipélago. Ao analisar os escritos do comandante, Igarashi destaca a abordagem teatral e feminizada utilizada para descrever o imperador, retratando-o como alguém nervoso, impotente e humilhado (IGARASHI, 2011, 83-86). Essa percepção não era exclusiva do lado estadunidense, como evidenciado em 27 de setembro de 1945, quando o imperador Hirohito e MacArthur se reuniram, produzindo no encontro uma fotografia.



Fotograma 31: Hirohito e MacArthur posam em foto.

Fonte: (IGARASHI, 2011, p. 90).

Uma controvérsia surgiu em relação a essa foto. O ministro do interior japonês proibiu sua publicação nos jornais devido ao alto contraste apresentado na imagem. Nela, Hirohito, um homem de estatura baixa, aparece vestido formalmente, olhando diretamente para a câmera e com os braços estendidos à frente, enquanto MacArthur, um homem alto, é observado numa postura relaxada. O fotógrafo responsável por capturar a imagem chamou-a de “retrato de casamento” (IGARASHI, 2011, p. 89). Essas diferenças não passaram despercebidas pelo lado japonês, que buscou proibir a circulação da fotografia nos jornais locais. No entanto, o quartel-general norte-americano interveio em nome da garantia da liberdade de imprensa. A foto foi publicada, gerando burburinho na imprensa japonesa (IGARASHI, 2011, p. 89). O registro do encontro entre os líderes é uma representação expressiva das relações entre japoneses e estadunidenses durante a Guerra Fria, o que é evidenciado pela personificação de estereótipos femininos e masculinos. O sentido por trás desses estereótipos coloca o vencedor como uma liderança forte e combativa, enquanto o elo fraco da relação seria subserviente, derrotado e ressentido.

A postura de impotência dos japoneses foi uma constante na Guerra Fria, motivo pelo qual eles se mantiveram cabisbaixos durante a maior parte do período. No entanto, a recuperação econômica e, posteriormente, o sucesso alcançado nesse âmbito revitalizaram o orgulho e a confiança antes abalados, resultando em uma nova perspectiva em relação ao passado. A modernidade e a tecnologia aparecem como os elementos centrais dessa revitalização. O arquipélago deixou para trás sua imagem de país submisso e dócil, anteriormente feminizado após a Segunda Guerra Mundial, e recuperou o orgulho que tanto ansiava. Nesse sentido, até mesmo a derrota foi justificada. Conforme afirmado por Smith (2018), a intelectualidade japonesa racionalizou o evento da seguinte maneira: o Japão teria sido derrotado por sua falta de modernidade. Como um país “feudal”, ele foi subjugado devido ao seu atraso, mas esse passado ficou para trás, pois o Japão havia finalmente superado a modernidade Ocidental (p. 115-116).

Com efeito, a principal questão residia no fato de o Japão não ser tão moderno assim. É válido tecer uma crítica a respeito deste tema, considerando que o custo dessa modernização resultou em um aumento da produtividade, impondo duras penas aos trabalhadores e estudantes japoneses. De fato, ao longo do século XX, surgiu uma palavra para descrever aqueles que faleciam devido ao excesso de trabalho: *karoshi*. Além disso, o consumismo desempenhou um papel significativo nesse cenário, uma vez que o estilo de vida estadunidense permeava a imaginação do povo japonês via os meios de comunicação, despertando o desejo por uma vida mais confortável e facilitada, especialmente após terem enfrentado uma guerra. Dessa forma, o consumismo se consolidou e foi incentivado pelo Estado, o que é uma questão lógica tendo em vista que o Japão havia se tornado um aliado dos Estados Unidos e precisava estar em bons termos com o país. Conforme observado por Tching Kanehisa:

Esta política nacional de produção em abundância encorajou naturalmente a população a consumir massivamente; o slogan consumir é uma virtude, foi lançado naquela época, e o Japão, em 1960, entrou num período de consumismo pleno; paralelamente assistíamos à ascensão da ideologia ‘possua as mesmas coisas que seu vizinho’ (apud ORTIZ, 2000, p. 88-89).

Retomando o tópico anterior: o Japão consolidou sua confiança, impulsionando o surgimento de ideologias nacionalistas como o *nihonjinron*. O êxito alcançado nos âmbitos econômico e tecnológico simbolizou sua recuperação e

poderio, gerando desconfiança no contexto geopolítico, uma vez que o Japão representava uma ameaça à hegemonia econômica global. Os estereótipos presentes no *cyberpunk*, anteriormente discutidos, corroboram essa atmosfera de desconfiança.

Nesse sentido, a trajetória do personagem Tetsuo assemelha-se à história do Japão. Ele era alguém que havia sido emasculado em virtude de suas características físicas, assim como Hirohito, sendo considerado fraco e infantil. No entanto, quando adquire poder, ele consegue superar essa condição, mas acaba se tornando destrutivo e arrogante, afastando todos ao seu redor. O poder, nesse contexto, o corrompe tanto moral quanto fisicamente, conforme evidenciado na transformação final do personagem (fotograma 32, 33 e 34). Na sequência, ele se transforma numa massa de corpo disforme em forma de bebê. As cores vivas usadas aqui têm a intenção de causar nojo e aversão. É possível visualizar cabos e peças de metais sendo incorporados à nova forma de Tetsuo e, por um breve período de tempo, ele se assemelha a um ciborgue – metade homem, metade máquina. Nesse limiar entre ser ou não humano, observa-se como o personagem agoniza, o que evidencia que a condição da pós-humanidade só será alcançada com muito sofrimento. Nesse ponto, cabe um retorno à análise de Sato (2004), que coloca que a mentalidade cibernética no Japão é um discurso sobre a aceitação autotorturante de corpos únicos à máquina. Essa seria uma metáfora que, segundo ela, funciona de modo a representar um Japão que, na busca pela sobrevivência no pós-guerra, teve que aderir a uma incorporação radical da tecnologia com o objetivo de superar as nações líderes. Defende-se que Tetsuo se associa a essa metáfora, considerando todas as ligações do personagem com o Japão. Desse modo, é possível inferir que Otomo buscava (consciente ou inconscientemente) tecer uma crítica à maneira como o governo se comportava no cenário internacional durante os anos da Guerra Fria.



Fotograma 32: (OTOMO, 1988, 1H 44' 51").



Fotograma 33: (OTOMO, 1988, 1H 46' 50").



Fotograma 34: (OTOMO, 1988, 1H 46' 50").

Tetsuo incorpora metáforas em sua transformação – no sentido mais físico da palavra. Ele simboliza não apenas a transição da juventude para a maturidade, mas também o isolamento geopolítico do Japão na década de 1980⁹⁵. Recapitulando o que já foi dissertado sobre as questões intranarrativas: Tetsuo nasce em uma cidade altamente tecnológica, mas socialmente decadente. No clímax do filme, sua forma monstruosa passa por alguns estágios. De um aparente ciborgue, ele evolui para a forma de um bebê, o que é bastante apropriado, pois além de Tetsuo renascer como pós-humano, ele também é a cria de Neo-Tóquio – nessa metáfora, a cidade é a mãe que o gestou. Como os pais de Tetsuo são adotivos e ausentes, é possível inferir que a cidade não apenas o concebeu como também o criou. E que significados essa cidade carrega? O que ela legou para “seu filho”? A busca desenfreada de Neo-Tóquio pelo progresso, após a catástrofe ocorrida trinta anos antes, levou os habitantes da cidade a experimentarem a tecnologia sob uma perspectiva dolorosa, uma vez que, em vez de facilitar a vida das pessoas, ela intensificou as disparidades sociais. Tetsuo vivencia essa realidade em primeira mão, pois além de ser um habitante de Neo-Tóquio, ele é vítima de experimentos

⁹⁵ Uma terceira possível análise é feita por Batalhonne (2011), que enfatiza que as transformações de Tetsuo representam as vítimas das bombas nucleares.

obscuros que podem muito bem ser inseridos dentro de um quadro mais amplo, o progresso. Assim, o que Tetsuo herda de Neo-Tóquio é uma violência que, sobretudo, é masculinizada. A rebeldia, a autodestruição, o isolamento e a autodestruição entram junto nessa conta. Não é por acaso que o personagem se torna uma representação única da realidade japonesa na década de 1980, pois, de maneira semelhante, o Japão perseguiu a modernidade com o intuito de reafirmar sua relevância e superar as cicatrizes deixadas pela Segunda Guerra Mundial – cicatrizes que foram emasculadas. A questão ética e moral nesse sentido atravessam ambas as realidades.

Conclusões

Ao longo deste trabalho, foram abordados muitos temas, mas, apesar da variedade, todos os assuntos dialogaram entre si. No primeiro e segundo capítulo, a ênfase recaiu sobre o anime. Não haveria como ser diferente, uma vez que tal enfoque é inerente à natureza midiática do objeto de análise do presente estudo. Com isso, notou-se que ao longo do século XX, as animações despontaram como uma das principais mídias do Japão, impactando na própria autoimagem do país. O arquipélago não foi um ator passivo nesse processo, pois ativamente cooptou os olhos do mundo para si através dos animes. A razão por trás disso vai além do lucro, visto que, apesar das animações terem um peso significativo para a economia nipônica, elas não são o carro-chefe do PIB. Essa é uma questão geopolítica sobre poder, especialmente relevante no Japão. Desde a Segunda Guerra Mundial, o país não possui um exército, ou seja, desde esse marco não existiu maneira do Japão lutar com as armas do *hard power*. A possível interpretação é que essa realidade fragilizou a soberania e a legitimidade do país enquanto nação, o que o fez buscar por meios alternativos (BRITO, 2013, p. 108-109). Na falta do *hard power*, entrou em cena o *soft power*, um recurso novo e totalmente de acordo com a realidade da globalização.

Ainda no segundo capítulo, o tema do anime é desdobrado em seus gêneros, influências e tendências. Percebe-se que o trauma cultural, desenvolvido pelas consequências da Segunda Guerra Mundial, foi impresso profundamente na cultura pop (e nas mídias mais tradicionais). Isso é constatado pela forma como os temas do apocalipse, da nuclearidade e da hibridização são abordados a partir da metade do século XX (ver tópico 2.2 e 4.1). O apocalipse se tornou bastante presente nos animes, mas o tema em si nem sempre foi bem explorado na cultura japonesa. Já o hibridismo era um assunto mais presente, sendo encarado por um ponto de vista harmônico e natural. O que vai mudar a abordagem desses dois temas, fazendo com que eles sejam representados por vias menos otimistas? É justamente o paradigma da Segunda Guerra Mundial e a reiterada ameaça que a Guerra Fria representou. Em outras palavras, o trauma cultural.

Na esteira do debate, a ficção científica foi discutida através da vertente do *cyberpunk* (tópico 2.2.1). É importante lembrar que esse gênero foi criado nos Estados Unidos num contexto em que o Japão era hostilizado internacionalmente, e

o resultado é que o gênero estadunidense carrega muitas nuances racistas. Em contrapartida, o Japão não reagiu com total desagrado, pois, apesar de tudo, o que o *cyberpunk* estrangeiro mostrava eram tendências louvadas pelos nacionalistas nipônicos, como a liderança tecnológica do país e a imagem misteriosa de sua cultura. A incompreensão era sinônimo de distinção para esses nacionalistas, que, na maior parte das vezes, lideraram o cenário político (lembrando aqui o partido do PLD). Acrescenta-se que a postura japonesa diante das atitudes racistas não era uma novidade no país (foi o mesmo com o livro *Crisântemo e a Espada*).

Como é de se esperar, a ficção científica foi (e ainda é) um dos gêneros mais populares no Japão, sendo fomentada por determinadas políticas, pois era uma cartilha interessante para vender a distinção tecnológica, que, sobretudo, era resultado da cultura do trabalho. Mas, por trás da riqueza nacional, havia muito sangue e suor dos trabalhadores e estudantes, que, em última instância, estavam enriquecendo uma pequena elite (política, burocrática e empresarial) interessada nos frutos da produtividade.

Quando o *cyberpunk* chegou ao Japão, aderiu em alguma medida o discurso do romantismo laboral, mas a grande questão é que esse gênero possui o viés da contracultura, logo não está de acordo com todos os pressupostos hegemônicos. *Akira* é um *cyberpunk* e, como foi observado (capítulo 3 e 4), existe uma crítica severa às instituições, principalmente no modo como elas se relacionam com os trabalhadores e estudantes – a camada que mais apareceu nas manifestações durante o longa-metragem. Foi observado ainda que *Akira* lê o *cyberpunk* por via do trauma cultural. Enquanto em boa parte das narrativas ocidentais o futuro *cyberpunk* é alcançado “naturalmente” pelo progresso, o ponto de partida para se alcançar o mesmo cenário em *Akira* (assim como em outras narrativas que foram citadas nesse trabalho), é uma explosão em nível atômico.

O principal ponto do capítulo 3 é evidenciar como o discurso da urbanidade atinge os corpos e vice-versa. Dessa troca, novos sentidos são produzidos pela cidade, surgindo novas possibilidades de sociabilidade, violência e cultura. Nenhum componente que é integrado ou retirado da cidade isenta-se dessa lógica. Tendo isso em mente, o tópico 3.1 busca traçar as características da sociedade de Neo-Tóquio, examinando as posições ocupadas pelos sujeitos e grupos envolvidos nesse contexto. Alguns resultados foram levantados, mas, *a priori*, cabe destacar o impacto da explosão que destruiu Tóquio, a cidade que precedeu Neo-Tóquio. Com a

destruição daquela, esta teve que ser construída às pressas. Esse processo não foi natural, mas totalmente planejado. Assim, cada ruela, periferia, prédio e mesmo as áreas arborizadas têm uma razão de ser. A realidade de alta tecnologia da cidade também tem uma razão de ser. E não é exagerado afirmar que os mesmos que projetaram essa grande cidade foram os mesmos responsáveis pela conformação dos corpos em cada um dos espaços. Essa relação não foi de forma alguma passiva, considerando que as crianças mutantes foram presas e transformadas em ratos de laboratório à serviço do Estado.

Na sociedade fictícia de Neo-Tóquio, cada núcleo desempenha um papel relevante na composição da sociedade estabelecida na trama. Os políticos são retratados como indivíduos corruptos e egoístas, mais preocupados com seus interesses pessoais do que com o bem-estar público. Isso resulta em uma falta de diálogo e em políticas públicas confusas. Por outro lado, a polícia e o exército constituem um núcleo autoritário, frequentemente abusando de seu poder e demonstrando lealdade estrita às hierarquias internas, como evidenciado pelo apoio ao golpe contra o Conselho Executivo. Os revolucionários, embora motivados por boas intenções, recorrem à violência e carecem de organização, muitas vezes realizando ataques que respingam em civis. Também agem ingenuamente, como demonstrado pela colaboração deles com um dos membros do Conselho Executivo. A Gangue da Cápsula, composta por jovens motociclistas, representa a juventude de Neo-Tóquio, moldada pela cultura das ruas e da violência. Esse núcleo vive o presente com liberdade quase irrestrita, demonstrando falta de interesse pelo futuro. Eles encarnam, dessa forma, o individualismo da juventude e da modernidade. Por fim, a seita religiosa liderada por Miyako acredita no retorno de Akira e critica o consumismo desenfreado, mas a verdade é que essa seita carece de autocrítica. Do contrário, compreenderiam que são, eles próprios, um sintoma da corrupção que tanto denunciam. A ideologia, portanto, os cega. Apesar disso, são notavelmente leais às suas paixões e talvez sejam o grupo mais coeso, já que seus membros não se traíram em nenhum momento da trama, o que pode ser considerado irônico, uma vez que não são sujeitos mentalmente sãos.

Tendo os núcleos de Akira descritos, podemos fazer alguns levantamentos sobre a sociedade de Neo-Tóquio. É evidente que a realidade representada não revele uma bússola moral a ser seguida. Cada grupo possui sua própria ética: a hierarquia dos militares, o poder do Conselho Executivo, a lealdade da Gangue da

Cápsula, a paixão dos revolucionários e a fé da seita sobre Akira. Essa dinâmica existe apenas porque, separadamente, cada grupo e indivíduo cumpre seu papel social, fazendo funcionar a engrenagem que representam. Além disso, a soberba dos cientistas, o excesso de poder, o consumismo e o individualismo foram concentrados dentro do discurso urbano, tornando a sociedade de Neo-Tóquio socialmente decadente. Com essa realidade, a pergunta que surge é: como os corpos são afetados pela corrupção social? É isso que o capítulo 4 se propõe a analisar mais de perto.

O capítulo 4 aborda mais especificamente o corpo e como ele foi afetado pela corrupção em Neo-Tóquio. Inicialmente (tópico 4.1), a discussão é extrafílmica e pretende analisar como o tema do hibridismo aparece na cultura visual japonesa. Todos os aspectos levantados estão relacionados com os acontecimentos ao longo do século XX, em um contexto maior de trauma cultural. *Akira*, inclusive, faz parte desse grande esquema, considerando as transformações do personagem Tetsuo (tópico 4.3) e a questão da espacialidade, que será explorada mais detalhadamente adiante.

Os tópicos 4.2 e 4.3 analisam as metáforas corporais presentes em *Akira*. No primeiro caso, sobre as crianças mutantes (Masaru, Takeshi e Kiyoko), observa-se uma desumanização gradual. De armas a serviço do governo, elas se transformam em problemas quando Akira ascende a uma forma de vida superior. É importante destacar que Masaru, Takeshi e Kiyoko personificam as vítimas da guerra conhecidas como *hibakusha*, que também não foram justicadas e passaram a vida carregando marcas físicas de um passado que não se foi. Além disso, as referências à Guerra Fria são constantes quando essas crianças, bem como Akira, entram em cena.

As metáforas em torno do personagem Akira veem para reafirmar o fenômeno do trauma cultural. Não houve muito esforço de Otomo para contrariar tal prerrogativa. Para começar, o personagem é o apocalipse em si, pois ele traz a morte da cidade de Tóquio, sendo que os efeitos do evento reverberaram mesmo depois de muitos anos. As ligações de Akira com a Segunda Guerra Mundial foram doravante reiteradas nesse estudo tanto iconicamente quanto por meio de referências.

No capítulo 4.3, a ênfase foi nas metáforas corporais do personagem Tetsuo, embora outros detalhes tenham sido abordados na narrativa de *Akira*. Dois pontos

foram destacados: Tetsuo funciona como uma metáfora para a crise geracional e para a própria realidade japonesa no pós-guerra. Foi descrito como o personagem se sentia ao longo de sua vida, sempre se comparando com o amigo de infância Kaneda. À medida que crescia, Tetsuo alimentava um sentimento de baixa autoestima, muito vinculado à ideia de ser menos homem e menos adulto. Quando desperta seus poderes, libera as emoções que estavam sendo reprimidas por anos. Mais do que isso, visto que todas essas emoções foram potencializadas pelo uso de drogas e pelo crescimento exponencial de seu poder. Nesse estado, ele busca superar a emasculação e a infantilização literalmente à força. Ele se testa contra o exército e contra os antigos companheiros, mas vê em Akira o desafio final para alcançar a maturidade, uma vez que é de conhecimento geral que este é extremamente poderoso.

Após atingir o ápice de seu poder, Tetsuo se transforma radicalmente. O final da obra de Otomo possui muitas nuances filosóficas, as quais não foram profundamente exploradas. Mas um ponto que pode ser mencionado é que a proposta de pós-humanidade do autor estava condicionada à descorporificação. E o requisito para se chegar a essa etapa evolutiva é um tanto contraditório, pois trata-se do progresso e do avanço científico. Tanto Akira quanto Tetsuo foram cobaias submetidas às drogas, que viveram em cidades corruptas. No caso de Tetsuo, foi ainda pior, pois Neo-Tóquio é representada como um exemplo ímpar da degradação urbana. Ele viveu nesse ambiente, sendo contaminado pela degradação e cultivado pela evolução tecnológica, alcançando após seu nascimento (lembrando a forma de bebê) a condição de pós-humano. Talvez a mensagem que Otomo quisesse passar no final era que não valia a pena esse tipo de caminho que a humanidade estava seguindo, tanto no universo de *Akira* quanto no plano material. Nisso, retoma-se a citação de Kiyoko sobre o futuro não ser uma linha reta. A humanidade poderá escolher seu caminho.

Depois desse panorama intrafilmmico, o foco se deslocou para a intersecção entre os elementos internos e externos do filme. Tetsuo personifica a crise geracional instaurada no Japão em decorrência tanto da Segunda Guerra Mundial quanto em razão da modernização rápida. Esse tema não foi tratado exclusivamente no tópico 4.3, o assunto também foi comentado quando foram inquiridos as nuances sobre a espacialidade.

Os personagens em Neo-Tóquio têm idades e gêneros ligados aos lugares que frequentam. O Conselho Executivo é composto por homens mais velhos em ambientes fechados, enquanto a polícia e o exército são formados por homens de diferentes idades. Aqui, a hierarquia está relacionada à idade, com posições mais altas geralmente ocupadas por pessoas mais velhas. Já os jovens e marginais frequentam as ruas, escolas e bares, sendo os adolescentes os maiores frequentadores desses espaços. Os revolucionários não têm um padrão definido de idade ou gênero, operando em locais clandestinos devido à sua ilegalidade. Essa divisão de espaços reflete uma separação geracional e está ligada às posições e características dos grupos. Os políticos são homogêneos, enquanto os revolucionários são heterogêneos. Essas divisões rígidas causam desentendimentos e conflitos e buscam representar a crise geracional em Neo-Tóquio. Em resumo, a sociedade na cidade está longe de ser coesa, com clara segregação baseada na idade e gênero. Tetsuo eleva a percepção da crise geracional. Por ser um órfão, ele foi cuidado pelo Estado desde cedo, o que se estendeu à sua adolescência quando foi levado a estudar numa escola técnica para jovens excluídos. Nessa fase, tornou-se objeto de experimentos governamentais, sendo submetido a um tratamento desumano. No entanto, Tetsuo se recusa a permanecer dentro desse sistema controlado por homens adultos e velhos, como aconteceu com as crianças mutantes. Ele luta para se libertar, rejeitando a conformação do seu corpo. Essa batalha travada por um jovem que foi vitimado por um sistema governado por homens com muita idade, que se sentem no direito de usar as pessoas por terem nascido antes e ocuparem posições de poder, representa uma clara alusão ao conflito geracional.

Voltando para o plano extrafílmico, defende-se que o tema da crise geracional, sobretudo na década de 1980, se relaciona com o trauma cultural na medida em que existiu uma geração que conheceu as agruras da guerra e outra que desfrutou da prosperidade econômica. Isso trouxe grandes lacunas na sociedade japonesa, pois uniu, em poucas décadas, experiências muito distintas num mesmo coletivo. Naturalmente, surgiu a incompreensão e, com ela, o ruído. No entanto, a questão central dessa crise ainda residiu na radical incorporação da modernidade, ou seja, do capitalismo tardio. Enquanto os adultos consideravam a produtividade como uma questão ética, os jovens não compartilhavam da mesma perspectiva.

Ao longo deste trabalho, foi aventado que o Japão real, no contexto do pós-guerra, se encontrava submisso e carente de confiança, o que era bastante notável pelas relações de feminilização do país em relação aos Estados Unidos. O orgulho, tão caro à cultura japonesa, foi abalado. No entanto, com o passar das décadas, o Japão conseguiu mostrar que se dava bem com as inovações tecnológicas, fazendo a economia crescer e, com ela, a autoestima. Posteriormente, o país foi hostilizado internacionalmente devido às conquistas econômicas, mas isso não abalou seu orgulho. A bem da verdade, alimentou muitas das aspirações nacionalistas japonesas. Essa trajetória de reviravoltas é muito parecida com a história de vida de Tetsuo: um garoto emasculado, infantilizado que tenta dar a volta por cima quando adquire poder. No processo, mata pessoas amigas e faz do governo e do exército seu grande inimigo. Tetsuo repele a todos, encontrando-se isolado, mas não se importava mais, pois ele finalmente poderia se orgulhar de algo, de suas habilidades psíquicas. É disso que se tratou o tópico 4.3: além de Tetsuo personificar a crise geracional, ele funciona como uma metáfora do Japão da década de 1980.

Referências

- ALEXANDER, Jeffrey C. **Trauma: A Social Theory**. Cambridge: Polity, 2012.
- AMARAL, Adriana. **A visão cyberpunk de mundo através das lentes escuras de Matrix**. Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação. Covilhã: LabCom-UBI, v. 1, p. 1-4, 2003.
- AZAMBUJA, Bruno Souto. **Distopias da era do blockbuster: representações urbanas na ficção científica**. 2019. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo, Universidade de Brasília, Brasília, 2019.
- BATALHONE, Vitor. **Akira: porque o pesadelo já começou**. Aedos: Revista do Corpo Discente do Programa de Pós-Graduação em História da UFRGS (Online), v. 3, p. 44-66, 2011. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/aedos/article/view/15860>.
- BEFU, H. **Symbols of nationalism and Nihonjinron**. In: GOODMAN, R.; REFSING, K. (org.). **Ideology and Practice in Modern Japan**. The Nissan Institute: Routledge Japanese Studies Series, 1992. p. 26-46.
- BOLTON, Cristopher. **Interpreting anime**. London: University of Minnesota Press, 2018.
- BOURDIEU, P.; PASSERON, J. **A Reprodução: elementos para uma teoria do sistema de ensino**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1970.
- BRITO, Quise Gonçalves. **Animê como recurso de soft power: comunicação e cultura na situação de globalização**. 2013. 187 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Estudos de Cultura Contemporânea, Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, 2013.
- BROWN, Steven T. Tokyo **Cyberpunk Posthumanism in Japanese Visual Culture**. New York: PalgraveMacmillan, 2010.
- Engels, Friedrich. **A situação da classe trabalhadora na Inglaterra**. Trad. B. A. Schumann. São Paulo: Boitempo, 2010.
- FELINTO, Erick. **A religião das máquinas. Ensaios sobre o imaginário da cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2005.
- GOODMAN, R. **Ideology and practice in Japan: Towards a theoretical approach**. In: GOODMAN, R.; REFSING, K. (org.). **Ideology and Practice in Modern Japan**. The Nissan Institute: Routledge Japanese Studies Series, 1992. p. 1-25.
- HASHIMOTO, Akiko. **The long defeat: cultural trauma, memory, and identity in Japan**. New York: Oxford University Press, 2015.

IGARASHI, Yoshikumi. **Corpos da Memória, Narrativas do Pós-Guerra na Cultura Japonesa (1945-1970)**, trad. bras. de Marco Souza e Marcela Canizo. São Paulo: Annablume, 2011.

IGLESIA, Martin. **Has Akira Always Been a Cyberpunk Comic?** In: TATSUMI, T. (ed.). *Cyberpunk in a Transnational Context*. MDPI, 2019. p. 54-66.

IWABUCHI, Koichi. **Complicit Exoticism: Japan and its Other**. *The Australian Journal of Media & Culture – Critical Multiculturalis* – edited by Tom O’Regan, v o 1.8, nº 2, 1994. URL (acessado 20/02/2022):<http://wwwmcc.murdoch.edu.au/ReadingRoom/8.2/Iwabuchi.html>

JAMESON, Fredric. **O pós-modernismo e a sociedade de consumo**. In: KAPLAN, E. Ann (org.). *O mal-estar no pós-modernismo: teorias e práticas*. Trad. Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Zahar, 1993.

JAPAN FOUNDATION. **Survey Report on Japanese-language education abroad 2018**. Tóquio: Japan Foundation, 2018.

JENKIS, Henry. **Transmedia 202: further Reflections**. 31 de jul. de 2011. Disponível em: <http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html>. Acesso em: 20 de set. de 2022.

JENKIS, Henry. **Transmedia Storytelling**. 15 de jan. de 2003. Disponível em: <<https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>>. Acesso em: 20 de set. de 2022.

KUMIKO, Sato. **How Information Technology Has (Not) Changed Feminism and Japanism: Cyberpunk in the Japanese Context**. *Comparative Literature Studies*, 41.3 (2004) 335-355.

LAMARRE, Thomas. **Born of Trauma: Akira and Capitalist Modes of Destruction**. North Carolina: Duke University Press, 2008.

Le Breton, David. **A sociologia do Corpo**. Trad. Sônia M.S. Fuhrmann. Rio de Janeiro: Vozes, 2007.

LEFEBVRE, Henri. **A produção do espaço**. Trad. Doralice Barros Pereira e Sérgio Martins, 2006.

LEMES, García Anet. **La industria cultural del anime: desarrollo, retos y perspectivas**. *Revista Observatorio Iberoamericano de la Economía y la Sociedad del Japón*, v. 13 p. 16-31, 2022.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos Ireneu da Costa. São Paulo : Ed. 34, 1999.

LONDERO, Rodolfo Rorato. **A ficção cyberpunk em outras mídias: uma análise de Akira e Cidade Cyber**. In: XI Congresso Internacional da ABRALIC, 2008, São Paulo. Anais..., 2008.

LONGO, Angela. **Pós-Humanismo na Máquina Anímica: Visões explosivo do humano na animação japonesa**. 2017. 268 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de pós-graduação em Comunicação e Informação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.

MANGIRÓN, Carmen. **Manga, anime y videojuegos japoneses: análisis de los principales factores de su éxito global**. Puertas a la Lectura , v. 24, p. 28-43, 2012.

MERÁS, R. **European Cyberpunk Cinema**. In: TATSUMI, T. (ed.). **Cyberpunk in a Transnational Context**. MDPI, 2019, p. 29-45.

MORLEY, David; ROBINS, Kevin. **Spaces of identity**. London: Routledge, 1995.

NAPIER, Susan J. **Anime from Akira to Howl's Moving Castle**. New York: Palgrave Macmillan, 2005.

NETO, Mario Marcello. **O brilho de mil sóis: História, Memória e Esquecimento sobre a bomba atômica nos Estados Unidos e no Japão**. 2020. 319 f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em História, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2020.

NISHIKAWA, N. **Two interpretations of Japanese culture**. In: DENOON, D.; HUDSON, M.; MCCORMACK, G.; MORRIS-SUZUKI, T. (org.). **Multicultural Japan: paleolithic to postmodern**. Cambridge: Cambridge University Press, 1996. p. 245-264.

NYE JR., Joseph S. **Soft power: The Means to Success in World Politics**. New York: PublicAffairs, 2004.

ODA, Ernani. **Condições estruturais do nacionalismo japonês recente**. Revista Lua Nova, São Paulo, 103: 11-38, 2018.

ORTIZ, Renato. **Mundialização e cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

ORTIZ, Renato. **O próximo e o distante: Japão e modernidade-mundo**. São Paulo: Brasiliense, 2000.

PANOFSKY, Erwin. **Significado nas artes visuais**. Trad. Maria Clara F. Kneese e J Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 2007.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. **O imaginário da cidade: visões literárias do urbano**. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 1999.

PINHO de Moraes, Karen. **Narração e memória no mangá Adolf, de Osamu Tezuka (1983-1985)**. 2016. Tese (História Social) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São paulo, 2016.

PIRES, Juliana Torres. **Caminhos para pensar a produção do espaço em Henri Lefebvre e as relações corpo-cidade**. GeoPUC. Rio de Janeiro, v. 11, n. 21, p. 84-104, jul-dez. 2018.

QUINSANI, Rafael Hansen. **A revolução em película: Uma reflexão sobre a relação cinema história e a guerra civil espanhola**. 2010. 239 f. Dissertação (Mestrado em História) – Programa de pós-graduação em história, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.

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

SAKURAI, Célia. **Os japoneses**. São Paulo: Editora Contexto, 2007.

SCHMID, Cristian. **A teoria da produção do espaço de Henri Lefebvre: Em direção a uma dialética tridimensional**. Tradução de Marta Inez Medeiros Marques e Marcelo Barreto. GEOUSP – Espaço e Tempo, São Paulo, v. 32, pp. 89-109, 2012.

SMITH, Martyn David. **Mass Media, Consumerism and National Identity in Postwar Japan**. London: Bloomsbury Academic, 2018.

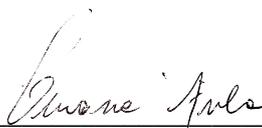
SOUZA, de Paulino Hércules. **O sentimento anti-Japão na China: origens, estímulos e consequências**. Rev. Carta Inter. Belo Horizonte, v. 12, p. 126-149, 2017.

TANAKA, Motoko. **Apocalypticism in Postwar Japanese Fiction**. Tese (Doutorado em Filosofia). Vancouver: University of British Columbia, 2011.

TERMO DE RESPONSABILIDADE DE PLÁGIO

Eu, Luciana de Ávila Freitas, matrícula nº 21100567, declaro para todos os fins que o texto em forma de (x) Dissertação de mestrado ou () Tese de Doutorado, *intitulado Para uma construção de corpos e espaços em Akira (1988), de Katsuhiro Otomo*, é resultado da pesquisa realizada e de minha integral autoria. Assumo inteira e total responsabilidade, sujeitando-me às penas do Código Penal (“Art. 184. Violar direitos de autor e os que lhe são conexos”).

Pelotas, 26 de setembro de 2023.



ASSINATURA