

UNIVERSIDADE DE LISBOA  
FACULDADE DE LETRAS



**Distopia em comparação: dois cenários pós-apocalípticos  
em *Nausicaä do Vale do Vento* (1984) de Hayao Miyazaki e  
*Akira* (1988) de Katsuhiro Otomo**

Catarina Isabel Cagarrinho Verdugo

Tese orientada pela Professora Marta Pacheco Pinto e coorientada pela Professora Ana Bela dos Ramos da Conceição Morais, especialmente elaborada para a obtenção do grau de Mestre em Estudos Comparatistas

2025

# Índice

Agradecimentos .....	2
Resumo .....	3
<i>Abstract</i> .....	4
<b>Introdução .....</b>	<b>5</b>
<b>1. Da distopia ao Japão do <i>anime</i> .....</b>	<b>10</b>
1.1. A distopia em construção.....	10
1.2. A distopia atômica no <i>anime</i> .....	17
1.3. As obras e os realizadores .....	29
<b>2. O nascimento .....</b>	<b>34</b>
2.1. A tecnologia .....	34
2.2. O castigo divino.....	41
<b>3. A maturação .....</b>	<b>47</b>
3.1. As crenças .....	47
3.2. Os cenários .....	51
<b>4. A reprodução.....</b>	<b>58</b>
4.1. A paleta de cores: vermelho vs. azul .....	58
4.2. O meio de transporte: motocicletos vs. aeronaves.....	66
<b>A morte: distopia clássica vs. distopia crítica .....</b>	<b>72</b>
Referências.....	78

## Agradecimentos

Escrever uma dissertação, ainda que seja muito enriquecedor, é um grande desafio. Como tal, nunca é um trabalho que se faz sozinho, mas sim um caminho que se percorre, com os seus altos e baixos, acompanhado com o apoio de amigos, família e professores, que simplificam bastante o processo. Seja através de uma conversa acerca de um pequeno aspeto do meu trabalho, através do interesse pelos temas que exploro, ou pelas sugestões ilustrativas, todos estes aspetos tornaram a jornada, que representa o final desta etapa da minha vida académica, algo agradável e gratificante.

Quero agradecer, antes de mais, aos meus pais, que sempre me apoiaram nas boas decisões e me consolaram nas más. Sem a sua ajuda, escrever esta dissertação teria sido impossível. A minha irmã, que me ouve incontáveis vezes desabafar os meus males sem nunca se aborrecer, as minhas avós, que nem de longe compreendem o assunto que estudo e, ainda assim, me oferecem o seu auxílio incondicional, e a minha tia Catarina, com quem posso descontraír sempre que preciso, facilitaram sobremaneira este trabalho.

Um espaço muito especial nesta secção está guardado para a casa que tornou possível começar e concluir os meus estudos – a RUEM – e onde conheci a minha segunda família: a Blum, a Beia, a Sara, a Sofia, a Ana Moura, o Miguel, o João e também a D. Amélia, a D. Luzia e o falecido Sr. Costa, para sempre o nosso guardião. Um grande abraço para a Eva, para o Chico e para a Adé. E aos meus amigos do Alentejo, que passaram comigo por tantas fases diferentes sem nunca desistir da nossa amizade, um “obrigada” gigante: a Joanhinha, o Alex, o Miguel, a Bia, a Salomé, a Susana e o Nuno.

Devo agradecer, ainda, ao grupo dos “Trevosos”, grandes companheiros cada vez mais próximos nestes últimos tempos. À Micas – um beijinho muito especial por me prestar todo o apoio do mundo, por me dar todo o amor que consegue e, mais ainda, por me manter confiante nas minhas capacidades e por se interessar pelos meus interesses.

Finalmente, agradeço à Professora Ana Bela, a minha coorientadora, por me ter guiado até ao final. Estou, da mesma forma, eternamente grata à Professora Marta, a minha orientadora, que apareceu a meio do caminho, mas de quem precisava muito para finalizar este trabalho.

## Resumo

Redescobrir um termo já tão abordado no mundo das artes, como é o caso da *distopia*, num fenómeno cultural como o *anime* evidencia que as matérias nunca se esgotam, multiplicando-se, em vez disso, das mais variadas formas. O conceito de *distopia* teve origem no ocidente, mas floresce no Japão na atração pelas temáticas apocalípticas, na experiência da bomba atómica e no fascínio pelo fim do mundo. A presente dissertação analisa a relação entre os filmes de animação *Nausicaä do Vale do Vento* (1984) de Hayao Miyazaki e *Akira* (1988) de Katsuhiro Otomo em torno do conceito de *distopia*, que ambos ilustram, o primeiro enquanto distopia crítica e o segundo como distopia clássica. Abordam-se as principais características destes objetos fílmicos – de que são exemplo a tecnologia, os cenários e as cores – como se fossem representantes das diferentes fases de vida pelas quais uma distopia passa, nomeadamente o nascimento, a maturação, a reprodução e a morte. Pensar a distopia como um ser vivo permite que se interpretem nuances pertinentes ao longo de ambas as obras, gerando um ciclo que acolhe perfeitamente os conceitos de *distopia crítica* e *distopia clássica*.

**Palavras-chave:** *Anime*, Miyazaki, Otomo, Distopia Clássica, Distopia Crítica

## *Abstract*

Rediscovering a term that has been so widely discussed in the world of art, as is the case with *dystopia*, in a cultural phenomenon such as the *anime* shows that subjects are never exhausted, but instead are multiplied in the most varied ways. The concept of *dystopia* originated in the West, but flourished in Japan in the attraction to apocalyptic themes, the experience of the atomic bomb and the fascination with the end of the world. This dissertation analyzes the relationship between the animated films *Nausicaä of the valley of the wind* (1984) by Hayao Miyazaki and *Akira* (1988) by Katsuhiro Otomo through the lens of *dystopia*. Some of these filmic objects' characteristics are addressed – such as the settings and colors – as representatives of the different life stages that a dystopia goes through, namely birth, maturation, reproduction and death. Thinking of dystopia as a living being allows the interpretation of pertinent nuances throughout both works, generating a cycle that perfectly accommodates the concepts of *critical dystopia* and *classical dystopia*.

**Keywords:** *Anime*, Miyazaki, Otomo, Classical Dystopia, Critical Dystopia

## Introdução

O intuito desta dissertação é estabelecer uma comparação entre os filmes de animação (*anime*) japoneses *Nausicaä do Vale do Vento* (1984) – doravante designado por *Nausicaä* – de Hayao Miyazaki e *Akira* (1988) de Katsuhiro Otomo, assente nos conceitos de *distopia crítica* e *distopia clássica*. Não discuto, portanto, os *manga* que servem como base para cada filme, nos quais cada história está mais desenvolvida. Este trabalho conta apenas com a minha interpretação baseada na literatura crítica e no método vulgarmente conhecido como *close reading*. Através deste sistema e de uma leitura segmentada, ou seja, um processo em que vi e revi cada filme, focando-me em diferentes aspetos a cada vez, atingi o objetivo de encontrar detalhes que proporcionassem um melhor entendimento de nuances e simbolismos.

Através da construção destes mundos filmicos pós-apocalípticos, analiso as diferenças entre estas duas formas de pensar a distopia, mas também as similaridades entre si. Ambas as obras colocam o espectador num mundo onde a sobrevivência é um desafio. *Nausicaä* apresenta-nos um planeta destruído por uma guerra global onde reina uma floresta de fungos nocivos. O povo do Vale do Vento, terra quase intocada pelas toxinas, mantém-se unido com o objetivo de restabelecer os laços entre a humanidade e a Terra, guiado pela princesa Nausicaä. No caso de *Akira*, o ambiente é o completo oposto: Neo-Tóquio, uma cidade isolada e sobrelotada de crime, é também o resultado de uma guerra mundial. Devido a um projeto militar secreto, um jovem é transformado num psíquico, mas não consegue controlar o seu novo poder, acontecimento que coloca toda a cidade em perigo.

A estrutura deste trabalho começa com o capítulo de contextualização, onde investigo, primeiro, a evolução do conceito de distopia e a forma como o termo *distopia crítica* surge, recorrendo a autores como L. T. Sargent, R. Baccolini e T. Moylan. Avalio, depois, a influência das bombas atómicas lançadas sobre o Japão nos *manga* e *anime*, englobando o conceito de “*anime* apocalíptico” de S. Napier e a questão da vitimização japonesa no pós-guerra, investigada por M. Ichiki. Por último, dou a conhecer com mais detalhe a história de cada obra, bem como características biográficas dos autores relevantes para o meu estudo.

Em relação aos capítulos que exploram os elementos diegéticos, estes representam as distintas fases de vida de uma distopia – tratada, aqui, como um ser vivo. Pensar a distopia como um ser vivo possibilita uma diversidade de oportunidades interpretativas e

também binárias, tais como o ovo vs. a placenta ou a decomposição vs. a assombração, como veremos. Começa-se com o nascimento, que engloba os pontos do uso indevido da tecnologia e do castigo divino que é a sua consequência; a maturação, onde as crenças das personagens e os cenários funcionam como a representação da personalidade e a aparência da distopia; a reprodução, que contém as questões da paleta de cores e do meio de transporte, tópicos que ajudam a demonstrar as reações que uma distopia pode provocar, ao mesmo tempo que nos indicam se a distopia morre, de facto, ou apenas se transforma; e, por fim, a morte, tema abordado no capítulo *A morte: distopia clássica vs. distopia crítica*. Este é, na verdade, o capítulo das considerações finais, cujo motivo, além de ser uma reflexão acerca do trabalho, é também uma especulação acerca do que vem depois – o que será feito da distopia no final de cada mundo fílmico? É uma secção que retorna a linha de inquirição principal desta dissertação: os dois tipos de mundo distópico. Percebemos, inteiramente, o modo como o que é estudado no primeiro subcapítulo, *1.1. A distopia em construção*, se revela em termos práticos ao longo dos filmes, culminando com a morte, que representa simultaneamente o fim de um ciclo e o início de outro.

A questão principal desta dissertação é, portanto, de que forma *Nausicaä* e *Akira* são exemplos de uma distopia crítica e de uma distopia clássica, respetivamente. Além disto, também o modo como é representada a distopia em cada obra através dos mesmos temas, sendo que são histórias tão dissemelhantes, é útil para a sua melhor compreensão e é através do diálogo permanente uma com a outra, nunca recorrendo a uma análise separada, que é possível perceber quantas parecenças existem entre as obras estudadas. O único assunto que parecem ter em comum é, justamente, a distopia, mas, mesmo nas diferenças, os paralelos levam-nos a fazer conexões inesperadas que permitem a sua aproximação, como é o caso do jogo entre o azul e o vermelho, como veremos.

Ao começar, tive a ideia de comparar estes filmes exatamente a partir das suas diferenças. Perceber como dois realizadores lançaram estas obras na mesma década, um nascido no tempo da guerra e o outro depois desse período, e como estas questões poderiam influenciar a sua representação de uma distopia, direta ou indiretamente. Só ao escrever me apercebi de quantas similaridades dois universos tão diferentes poderiam ter – e daí surgiu a noção das fases de vida, pois, pensando em termos biológicos, ainda que duas espécies sejam da mesma família, as diferenças entre ambas são incontáveis, mas todos os seres vivos passam pelos mesmos processos, todos nascem, todos morrem, todos têm um início e um fim. Com estes filmes acontece o mesmo: ainda que da mesma família – a distopia –, são de espécies diferentes. Contudo, têm a mesma origem – o mau uso da

tecnologia, a guerra – e o mesmo fim, essa morte que pode significar mudança, dissipação, pode servir como continuidade e também suscitar sentimentos de aceitação ou rejeição.

A animação japonesa sempre foi um interesse pessoal, mas nunca considerei abordar ou estudar obras deste estilo específico de cinema de animação. No entanto, decidi desafiar-me com o objetivo de trazer para dentro dos estudos académicos este mundo infinito de arte, pouco estudado em Portugal, pelo menos de forma tão séria como outras tradições fílmicas, como é o caso do cinema alemão, por exemplo. O *anime* é, de facto, útil para entendermos a cultura japonesa. Mais ainda, o *anime* apocalíptico deixa-nos perceber a forma como a bomba atómica influenciou o Japão e até onde essa influência se estende. Não fica por explicar, claro, que a minha abordagem é feita a partir de uma visão ocidental, devido às limitações que o facto de não conhecer o idioma me trazem, mas também pela minha carência de estudos sobre a cultura japonesa. Esta característica torna-se perceptível através de relações e simbolismos que estabeleço com elementos e figuras cristãs – especialmente no capítulo em que discuto a paleta de cores, mas também no capítulo do nascimento, onde a ideia de castigo divino está, decerto, associada a experiências e conhecimentos religiosos que fazem parte da minha cultura, com os quais cresci. Além disso, não podemos esquecer que o conceito de *distopia* foi cunhado por autores e estudiosos ocidentais, reforçando a lente ocidental através da qual estudo os *anime* em questão.

Investigar a relação entre duas obras em torno de um eixo argumentativo principal comum a ambas e discutir matérias que pertencem a diferentes panoramas no mundo da arte são, certamente, duas das múltiplas possibilidades no âmbito dos Estudos Comparatistas que me interessam. Tratar elementos históricos, como é o caso da influência da bomba atómica nos *manga* e *anime*, permite-me, neste trabalho, desenvolver o conceito de *distopia* nestes meios e perceber o interesse japonês pelo apocalíptico. Os diferentes tipos de distopia que se encontram em cada filme, as questões principais de cada capítulo – análogas aos dois – e o facto de haver um contínuo diálogo entre as obras são elementos que proporcionam uma comparação enriquecedora de ambos os *anime*. Admito que, se não tivesse pensado em relacionar *Nausicaä* e *Akira*, me teriam escapado características relevantes que só se destacam quando se põem em equivalência dois filmes tão diferentes, por exemplo: a questão do colossal investigada no subcapítulo 3.2. *Os cenários*, ou até a importância e simbolismos do meio de transporte, tema principal da secção 4.2. *O meio de transporte: motociclos vs. aeronaves*. Este é um dos mais

importantes objetivos dos Estudos Comparatistas: encontrar, na discussão que é possível criar entre duas obras de arte (ou mais), as mais variadas particularidades que as conectam entre si e a outras e, ao mesmo tempo, as distinguem de qualquer uma, proporcionando uma nova visão, estimulante e rica, daquelas obras e da arte em geral. Partilhando a opinião presente em *Introducing comparative literature: new trends and applications* (2015), livro que se deve abordar no que diz respeito à Literatura Comparada e, conseqüentemente, aos Estudos Comparatistas:

[T]he act of comparison [...] is not as an end in itself, but as a means of discovery, that comparison enables us to discover relations, differences, hidden causes, questions not before asked. And the wider the field of things to be linked through comparison, the richer the results. (DOMÍNGUEZ et al., 2015a: xvi)

Criar, então, um espaço onde posso relacionar um conceito cunhado no ocidente com duas obras de arte orientais que tanto da cultura japonesa deixam adivinhar é um processo, sem dúvida, enriquecedor. Perceber o modo como dois filmes asiáticos representam uma distopia abre um leque de possibilidades imenso, especialmente se atentarmos na relação da distopia com o apocalipse e na associação destes dois conceitos à “identidade apocalíptica” japonesa, explorados no capítulo 1.2. Cito, novamente, a obra supramencionada no que toca ao cinema, arte que permite a leitura mais multifacetada de uma narrativa em relação, principalmente, ao envolvimento da música e da imagem visual: “[Cinema] enriches itself at the cost of the six arts of antiquity, becoming in some ways the most complete and fertile synthesis of these” (2015b: 111). O meu interesse pelo cinema vem, precisamente, do facto de ser possível reunir todas as artes numa só – e o cinema de animação, que tanto tem de pintura, escultura, arquitetura ou literatura, é, para mim, a arte mais completa de todas, ainda que a mais ignorada no mundo académico.

Algumas linhas de inquirição ficam sempre por explorar. É o caso da possível influência do papel de género na construção das diferentes distopias nas obras de Miyazaki e Otomo. Os dois filmes em análise assentam em pares de personagens que partilham o mesmo género. Em *Nausicaä*, as figuras mais importantes são a personagem principal, a princesa Nausicaä, e Kushana, a antagonista. Em *Akira*, o enredo gira à volta de dois rapazes: Kaneda, o protagonista, e Tetsuo, o antagonista. Esta dinâmica é, certamente, útil para a discussão de ambas as obras e, talvez, para estudar se aí reside a natureza de uma distopia clássica e de uma distopia crítica. Contudo, uma matéria como

o papel de género nestes dois filmes resultaria num trabalho demasiado extenso, pois é uma problemática mais complexa e multifacetada do que as questões aqui exploradas, pelo que decidi “armazenar” a ideia para um trabalho futuro. O mesmo acontece com o simbolismo da cor verde, a cor da ecologia, e a ecocrítica que, sem dúvida, são temáticas presentes nos filmes. Outro assunto sobre o qual não abro discussão é o nome de Nausicaä, decerto retirado da *Odisseia*, obra atribuída a Homero. Analiso o significado de vários nomes ao longo da minha dissertação, mas a protagonista do filme de Miyazaki parece ter apenas em comum com a personagem de Homero a sua prontidão para ajudar e a sua boa vontade, que permitem o regresso de Ulisses a casa. Não acho, portanto, pertinente discutir esta correlação no presente trabalho.

Concluo explicando que, à exceção das passagens dos quatro filmes citados no texto – *Nausicaä*, *Akira*, *O túmulo dos pirilampos* (1988) e *As asas do vento* (2013) – e das duas obras de M. Pastoureau utilizadas no capítulo 4.1. *A paleta de cores: vermelho vs. azul*, todas as traduções a partir do inglês são da minha autoria. As citações de Stiénon e Gouanvic, em francês, por serem de tamanho reduzido, foram traduzidas com o auxílio do *Google Tradutor*. Para compreender os termos japoneses que menciono (por exemplo, “boku wa”, “ore wa”, “shima”, etc.), guiei-me pela segunda edição do dicionário *Japanese-English and English-Japanese dictionary* (1872) de James Curtis Hepburn. Refiro, também, que não sigo de forma restrita o manual de estilo APA 7, ainda que, em grande parte, me baseie nas suas regras. Os apelidos na lista de referências e citações no texto são escritos em maiúscula por uma questão meramente estética, bem como estética é a substituição do indicador de páginas “p.” pelo sinal de pontuação de dois pontos. Sempre que houver uma tradução comercial para português dos filmes/séries/livros mencionados, optarei por essa versão. Caso contrário, em vez de um título convencionalizado em português, selecionarei o título comercial em inglês.

## 1. Da distopia ao Japão do *anime*

Nesta primeira parte exploro, antes de mais, o conceito de *distopia*, isto é, o modo como se formou, que se prende com o seu vínculo ao conceito de *utopia*, e a problemática em torno da sua denominação e interpretação. Refiro, depois, os dois tipos de distopia que estudo nesta dissertação, a distopia clássica e a distopia crítica, explicando as diferenças entre ambas. Estas são as matérias do primeiro subcapítulo, *1.1 A distopia em construção*. O segundo, *1.2. A distopia atômica no anime*, apresenta a relação de proximidade entre a detonação das duas bombas atômicas no Japão em 1945 e os *media* japoneses, particularmente os *manga* e *anime*. A preservação da memória e pós-memória da guerra consegue-se, não só, mas muitas vezes, através destes meios de arte visual. Outra das temáticas investigadas é a questão da vitimização japonesa proveniente da Segunda Guerra Mundial, que não transparece nos filmes estudados, mas que se mostra importante na compreensão dos *anime* em que a guerra e a destruição são expostas. Posteriormente, abordo então a origem do conceito de *anime*, explicando que características são típicas deste *medium* e dando abertura para o estudo do conceito de “*anime* apocalíptico” de Susan Napier. Esta análise traz consigo o elemento da metamorfose e a questão de identidade. Finalmente, introduzo o tema da tecnologia brevemente, também ele recorrente no *anime*. No último subcapítulo, *1.3. As obras e os realizadores*, resumo as duas obras em questão, para uma melhor compreensão do leitor, e exponho elementos que considero pertinentes da biografia dos autores.

### 1.1. A distopia em construção

Para compreender o conceito de *distopia* é imprescindível o estudo das suas origens que, neste caso, se prendem com o conceito de *utopia*. É, portanto, relevante saber de que modo surgiram estas conceções, começando com o termo criado por Thomas More (1478-1535) no seu livro de 1516, *Libellus vere aureus, nec minus salutaris quam festivus, de optimo rei publicae statu deque nova insula Utopia* (*Um pequeno livro verdadeiramente dourado, não menos benéfico que divertido, sobre o melhor estado de uma república e a nova ilha Utopia*). Escrito em latim, é mais conhecido como simplesmente *Utopia*. Este nome surgiu a partir do termo grego “*topos*”, que significa

lugar, e do prefixo de negação “ou”, juntamente com o sufixo “ía”, que é típico dos topónimos.

Lyman Tower Sargent, figura incontornável dos estudos sobre a utopia, revela a problemática da interpretação deste título, que veio a significar algo como: “a non-existent good place” (SARGENT, 2010: [21]). É no artigo “More's ‘Utopia’: an interpretation of its social theory” (1984) que refere o seguinte:

We must be aware of More's play on words because it poses major problems of interpretation. Utopia, Nusquama, Udepotia—Eutopia, Hagnopolis illustrate the problem faced by any interpretation. Did More intend a non-existent good place, an “as if”, a possibility or an impossibility; which side of the pun should be emphasized, or should some sort of balance be kept? Unless someone discovers where More explains this, we shall never know. (SARGENT, 1984: 200)

Todos os nomes mencionados possuem significados distintos, uns prendendo-se com a ideia de “sítio feliz” (*Eutopia*), outros sugerindo um lugar que não existe (*Nusquama*) e ainda a palavra *Hagnopolis*, que significa “cidade santa”. Este problema de interpretação não nos permite saber, portanto, de que forma More quis ilustrar o conceito de *utopia*: se seria um vislumbre de uma sociedade perfeita que representasse o anseio por um sítio mais justo, se uma sátira que mostrasse a impossibilidade de existência de tal sítio, se apenas a exploração de uma ideia que, no futuro, poderia tornar-se realidade. Não obstante, a ideia de *utopia* passou a ser associada a um sítio imaginário positivo, igualitário, ainda que na ilha ficcional de More encontremos uma sociedade hierarquizada e sob um regime autoritário. Tal como Sargent afirma, esta sociedade seria mais justa económica e socialmente do que a sociedade em que More vivia, confirmando até que a escravatura em *Utopia* seria preferível à liberdade em qualquer outro lugar (SARGENT, 1984: 202). Como explica o filósofo polaco Leszek Kolakowski, que é citado por Sargent, o conceito de *utopia* cresceu sobremaneira como género literário, de tal forma que, de género, se tornou uma forma de pensar, uma mentalidade, uma atitude filosófica, passando a ser empregue para retratar fenómenos culturais que remontam à antiguidade (KOLAKOWSKI, 1982 *apud* SARGENT, 2010: [23-24]).

Não podemos esquecer que outras utopias – ou histórias sobre lugares ideais – já tinham sido escritas quando More inventou a palavra, mas é a partir desta grafia que se estabelece o ponto de partida para a conceção do conceito de *distopia*. A natureza contraditória do significado de utopia é, talvez, o que tornou possível a criação da ideia

de distopia. É muito fácil lermos histórias utópicas e considerarmos que aquela sociedade na verdade nos parece uma distopia. Uma utopia reflete sempre os problemas principais do período em que os seus autores vivem, pelo que podemos dizer que o que é utópico e o que é distópico varia de período para período, de povo para povo, até de pessoa para pessoa, altera-se, molda-se e reinventa-se. Sargent expõe esta problemática da seguinte forma:

[U]topianism is a philosophy of hope, and it is characterized by the transformation of generalized hope into a description of a non-existent society. Of course, hope can often be nothing more than a rather naive wish-fulfilment, such as in some fairy tales (albeit most fairy tales turn into dystopias if carefully analysed). On the other hand, hope is essential to any attempt to change society for the better. But this raises the possibility of someone attempting to impose their idea of what constitutes a desirable future on others who reject it. Utopians are always faced with this dilemma when they attempt to move their dream to reality – is their dream compatible with the imposition of their dream; can freedom be achieved through unfreedom, or equality through inequality? (SARGENT, 2010: [26])

Sargent explica bem a ambiguidade de uma utopia, uma filosofia baseada na esperança, mas o que acontece se a esperança num mundo melhor se revelar através de ideais que não correspondem à ideia de aperfeiçoamento de outra pessoa? Pode chamar-se utopia, mesmo assim? Se alguém criar um mundo utópico baseado na sua própria visão de um lugar ideal, rejeitando opiniões que o contrariam, seria essa falta de liberdade justa? Se considerarmos esta visão, que demonstra que o conceito de utopia é irresoluto, podemos facilmente perceber que a distopia está interligada com a utopia de formas extremamente complexas e que, muitas vezes, é difícil discernir, ao ler uma obra literária que representa uma sociedade utópica, se tal sociedade é, realmente, ideal e justa ou se se aproxima mais de uma ideia de distopia, que se esconde nas entrelinhas. No cerne de uma ideia utópica há sempre a possibilidade de existirem divergências fundamentais sobre o que constitui um bom lugar. O mesmo pode acontecer em termos práticos e, especialmente, políticos. É o caso da Alemanha nazi de Hitler, possivelmente o exemplo mais expressivo de uma ideia utópica radicalmente tornada distópica.

O uso mais antigo da palavra *distopia*, tanto quanto se sabe, remonta a 1747 ao livro *Utopia: or, Apollo's golden days*, escrito anonimamente e atribuído a Henry Lewis Younge. Vesselin M. Budakov, no artigo “Dystopia: an earlier eighteenth-century use” (2010), analisa o emprego equivocado da palavra, escrita como “dustopia” na tentativa

de expressar a noção oposta de utopia, aplicando, de forma errada, o prefixo grego “dýs”, que denota algo mau ou azarado. Pensa-se que esta seja a primeira definição e também a primeira vez que a palavra *dystopia* aparece impressa. Como revela Budakov:

Extracts from *Utopia*, enclosed in a letter to the editor, appeared in *The Gentleman's Magazine* for September 1748. This time the typographically puzzling rendition of *dustopia* was corrected to come out as *dystopia*. Moreover, the excerpted version of the poem includes additional explanatory footnotes, absent in the Dublin edition of 1747, clearly defining *dystopia* and *utopia* as opposites. While it may be under dispute who corrected the prefix from “dus” to “dys”— the contributor or the editor — it may be argued that the 1748 September issue of *The Gentleman's Magazine* printed perhaps the earliest possible spelling version of *dystopia*, known to the present and, very likely, shows its earliest possible definition in print. (BUDAKOV, 2010: 86-87)

Após o uso deste termo por John Stuart Mill num dos seus discursos parlamentares em 1868, o conceito de *distopia* entra no léxico comum. Neste discurso, também ele trata a distopia como se fosse o contrário da utopia: “It is, perhaps, too complimentary to call them Utopians, they ought rather to be called dys-topians, or cacotopians. What is commonly called Utopian is something too good to be practicable; but what they appear to favour is too bad to be practicable” (MILL, 1868: 248). A noção de *distopia* tornou-se ainda mais frequente no século XX, devendo a sua popularidade às duas guerras mundiais, em particular ao holocausto, tanto humano como nuclear, à gripe espanhola, à Grande Depressão, à ascensão das ditaduras na Europa, às guerras da Coreia e do Vietname, entre outros acontecimentos que abalaram a condição humana. Passando, também ele, a ser um género literário central, o conceito de *distopia* é, no século XX, rico no que toca à contribuição dos mais variados autores. São exemplo os livros *Nós* (1924) de Evgéni Zamiátin, *Admirável mundo novo* (1932) de Aldous Huxley ou *Mil novecentos e oitenta e quatro* (1949) de George Orwell, obras que vieram a representar a distopia clássica ou canónica. Também na área do cinema este conceito se desenvolve, como acontece em *Metropolis* (1927) de Fritz Lang, *Blade runner* (1982) de Ridley Scott ou em séries de *anime* ou *manga*. Mencionem-se as séries de animação *Conan, o rapaz do futuro* (1978) de Hayao Miyazaki e o *manga* do final deste século que deu origem a uma das séries de animação japonesas mais notáveis desse período, *Neon genesis evangelion* (1994-2013), de Hideaki Anno.

Estando bem presente nos dias de hoje, a distopia parece partir, principalmente, de preocupações em relação ao desenvolvimento da inteligência artificial, aos problemas

ambientais e à globalização, passando pelas repercussões da COVID-19 na saúde mental e vida em sociedade. As obras do século XXI que se destacam, no âmbito cinematográfico, no que diz respeito à ideia da distopia são *Os jogos da fome* (2008) de Suzanne Collins, *Divergente* (2011) de Veronica Roth e o filme *Ensaio sobre a cegueira* (2008), de Fernando Meirelles, que tem por base o livro do mesmo título de Saramago. Obras fílmicas como *A purga* (2013) de James DeMonaco, *A lagosta* (2015) de Yorgos Lanthimos e a curta-metragem *The turning point* (2020) de Steve Cutts também representam, cada uma de sua forma, interpretações de vários tipos de distopia possíveis. Na área da animação e *manga* japoneses, os temas distópicos continuam a aparecer em grande escala, como são exemplo as séries *Psycho-pass* (2012), de Naoyoshi Shiotani e Katsuyuki Motohiro, e *Devilman crybaby* (2018) de Masaaki Yuasa, adaptação de uma obra dos anos setenta que demonstra o retorno das ideias distópicas dessa altura, mantidas vivas na atualidade. Finalmente, não posso deixar de mencionar a série de animação *Love, death & robots* (2019), criada por Tim Miller e com a participação de variados artistas que desenvolveram episódios independentes, muitos deles futuristas, pós-apocalípticos e distópicos.

A essência traiçoeira da distopia leva-nos a considerá-la como uma utopia conseguida, mas abominável, ou como uma face oculta da utopia, mas, quer seja a distopia parte da utopia ou o seu contrário, é sempre conotada com uma visão pessimista do mundo. Alguns especialistas consideram as distopias como narrativas que “desenvolve[m] a história ficcional de uma comunidade cuja organização e bases sociais estão ameaçadas, enfraquecidas, destruídas” (STIÉNON, 2015: 111), ou que “descrevem a sociedade humana do futuro num estado de crise que é a hipérbole do presente” (GOUANVIC, 1994: 34), ou até que representam “um mundo imaginado em que tudo é mau” (NYMAN, 2015: 1). Esta última visão da distopia poderá ser demasiado extrema, sendo que, se uma distopia é o contraste de uma utopia, como defende Nyman, então teríamos de visionar uma utopia em que tudo seria bom – para que o seu contrário fosse uma distopia onde tudo estaria mal –, o que, já percebemos, seria impossível. Será difícil imaginar um mundo em que tudo seja mau, pois até nas mais extremas distopias podemos vislumbrar algo agradável.

No fundo, e tal como explicam Baccolini e Moylan (2003), uma distopia clássica pode ser vista como um veículo revelador do que está errado na nossa sociedade através da criação de um mundo fictício onde as características do que está errado se exageram,

visando alertar os leitores para os perigos que poderão tornar a nossa sociedade consideravelmente pior:

In all these instances, to a greater or lesser extent, the dystopian imagination has served as a prophetic vehicle, the canary in a cage, for writers with an ethical and political concern for warning us of terrible sociopolitical tendencies that could, if continued, turn our contemporary world into the iron cages portrayed in the realm of utopia's underside. (1-2)

*Akira* encaixa-se no que é considerado uma narrativa distópica clássica, devido aos assuntos presentes no filme, como é o caso da vigilância governamental, a propaganda, a ocultação de informações por parte do Governo, as dicotomias de classe e a repressão dos mais desfavorecidos, a criminalidade e a brutalidade policial. Até os momentos em que as personagens estão simplesmente a conviver são conotados com sentimentos de aborrecimento, preocupação ou acompanhados por lamentações. É um mundo quase sem abertura para a felicidade, que parece apenas ser descortinada em pequenos momentos e destruída logo a seguir. Não podemos, ainda assim, dizer que tudo seja mau. Há personagens com objetivos nobres, há momentos de entreajuda e momentos de riso. A personagem de Kaneda, que comunica de forma descontraída, cria ocasiões em que o humor atenua a situação difícil em que se encontram as personagens.

As narrativas distópicas normalmente centram-se em personagens que, embora aparentemente contentamento, rapidamente se revelam alienadas e resistem à sociedade. O narrador insere-se num mundo que já é distópico, em vez de viajar até lá – como acontece nas utopias clássicas –, e, portanto, não sente um choque, nem o sente o leitor/espectador. Além disso, para Baccolini e Moylan (2003), a força material da economia e do Estado controla a ordem social e fá-la funcionar, mas o poder discursivo, exercido na reprodução do significado e na interpelação dos sujeitos, é uma força complementar e necessária (5). Todas estas características, que representam a distopia clássica, se encontram em Neo-Tóquio, o cenário de *Akira*.

A literatura utópica conhece, porém, um renascimento por volta dos anos 60, com natural impacto no entendimento de *distopia*: a utopia crítica, nome por que esse renascimento fica conhecido, surge da vontade de encontrar um lugar melhor, esquecendo a distopia, e toma forma a partir de uma nova estratégia. Tal como admitem Baccolini e Moylan (2003), a palavra “crítica” incorpora o sentido crítico do Iluminismo, autorreflexivo e reativo (2). Nas palavras de Sargent, uma utopia crítica pode ser descrita como:

[A] non-existent society described in considerable detail and normally located in time and space that the author intended a contemporaneous reader to view as better than contemporary society but with difficult problems that the described society may or may not be able to solve and which takes a critical view of the Utopian genre. (SARGENT, 1994: 9)

Uma utopia crítica representa, portanto, uma sociedade boa, mas, ainda assim, não ideal, pois tem os seus problemas, assumidos como problemas pelas próprias personagens e não só pelos leitores. É um género literário que insere uma sociedade num mundo mais realista, no qual a ideia de perfeição não se encaixa. Esta nova forma de entender a utopia rapidamente deu lugar, nos anos 80, a um novo conceito, o de *distopia crítica*. Baccolini e Moylan (2003) atribuem esta passagem abrupta aos escritores de ficção científica que, “face à reestruturação económica, a políticas de direita e a um meio cultural informado por um fundamentalismo e mercantilização cada vez mais intensos” (2), transformaram o género distópico, abrindo caminho para a construção de uma nova ideia que albergaria uma vontade de ultrapassar o niilismo causado pelos ideais conservadores na viragem de década e de inserir nas suas obras uma proposta de tomada de consciência e resistência. O conceito de *distopia crítica*, cuja possibilidade Lyman Tower Sargent entendeu como importante, foi cunhado a partir da ideia de *utopia crítica*, mantendo vivo o seu espírito de luta, mas inovando-o.

A distopia crítica tornar-se-ia, então, uma forma de narrativa que é distópica, mas que contém no seu cerne algo esperançoso, uma abertura para a possibilidade de criação de um mundo melhor. No fundo, a conceção de Miyazaki, com que conclui o seu livro, *Starting point* (2014), prende-se com a ideia de distopia crítica: “Even in a chaotic, ruined world, there will always be good things and exciting things” (MIYAZAKI, 2014: 505). Como explica Raffaella Baccolini (2012): “[D]espite the dreary events and societies these texts describe, the critical dystopia retains the potential for change and political renewal” (41). O impulso utópico mantém-se, então, dentro da obra distópica, abrindo uma multiplicidade de oportunidades para uma mudança positiva.

Ao contrário de *Akira*, que se insere na ideia de distopia clássica, *Nausicaä* é, justamente, e como se argumentará, uma distopia crítica. A definição de Sargent para distopia crítica parece ser a mais adequada e explicativa:

[A] non-existent society described in considerable detail and normally located in time and space that the author intended a contemporaneous reader to view as worse than contemporary society

but that normally includes at least one eutopian enclave or holds out hope that the dystopia can be overcome and replaced with a eutopia. (SARGENT, 2001 *apud* BACCOLINI & MOYLAN, 2003: 7)

A obra de Miyazaki ilustra esta definição. Representa um mundo num estado consideravelmente pior do que a sociedade em que vivemos. Apesar dos seus cenários em tons pastel, da música que acompanha certas partes do filme, calma e encantadora, e da relação saudável de entreatajuda que o povo do Vale do Vento demonstra, não podemos esquecer a cena inicial que tão bem retrata a dificuldade de sobrevivência naquele sítio, quando Yupa chega a uma vila destruída e agarra num brinquedo de criança, que logo se desfaz, imagem particularmente arrepiante, fazendo-nos pensar na brutalidade de uma natureza tóxica, que leva consigo a vida de todos, não escolhendo idades. Contudo, como nota Susan Napier (2005), apesar de a grande maioria do *anime* apocalíptico ser, em geral, muito mais obscuro, centrado na destruição da sociedade ou até do próprio planeta, os filmes de Miyazaki contêm sempre visões de esperança e renascimento (29).

## 1.2. A distopia atômica no *anime*

Qualquer calamidade, de causas naturais ou humanas, com consequências nefastas para a população civil, deixa marcas na memória coletiva de um povo. É esse o caso no Japão, o único país a sofrer a detonação não de uma, mas de duas bombas nucleares, em agosto de 1945, causando uma destruição que para sempre viria a marcar o país. Não é, pois, de admirar que a repercussão desse evento se tenha feito sentir, também, nos *media*. Aliás, é parcialmente através da literatura, em particular do *manga*, e do *anime* que esta memória se mantém viva, devido a narrativas em que a Segunda Guerra é o cenário principal – como acontece no filme *O túmulo dos pirilampos* (1988) de Isao Takahata ou no *manga* intitulado *Town of evening calm, Country of cherry blossoms* (2003) de Fumiyo Kōno – ou através de histórias simplesmente inspiradas na destruição maciça proveniente das bombas e que normalmente contam com um cenário pós-apocalíptico – é o caso da série de animação *Conan, o rapaz do futuro* (1978) de Hayao Miyazaki ou mesmo de *Akira*.

Ao longo do tempo, passámos de gerações de artistas de *manga* e *anime* que viveram a guerra e têm memórias individuais acerca do acontecimento para gerações que concebem a guerra através do acesso à memória coletiva que lhes foi transmitida pelos

seus antepassados. Claro que, deste modo, as mais variadas interpretações do que poderá ter sido viver esse período surgem continuamente, podendo inclusive desprender-se do que seria o sentimento comum acerca da guerra na altura. *Gen pés descalços* (1973), por exemplo, molda um pensamento associado à guerra até então inexistente no mundo do *manga* devido à aceitação silenciosa do evento nuclear, pensado como apenas um desastre natural: a efetiva condenação da bomba atômica (ICHIKI, 2011: 42). A arte molda ao mesmo tempo que é moldada pelas ideias de uma sociedade e consegue transportá-las para o futuro. Este tipo de *media* tem contribuído para a preservação da memória e da pós-memória da guerra, tanto no Japão como além das fronteiras nacionais. Masashi Ichiki, professor na Universidade Chikujō, coloca a questão da seguinte forma:

We are surrounded and constantly bombarded with images and information from popular culture in our daily lives, and therefore the impact of popular culture as a memory-shaping medium should not be underestimated. In other words, manga and other forms of popular media play a significant role in forming our sense of the past. [...] The history of the A-bomb manga shows the process through which the Japanese came to terms with the A-bomb's historical impact and remember it in a way that is consistent with their present. (ICHIKI, 2011: 36 e 48)

A expressão “A-bomb *manga*” vem do género literário originado no Japão *Genbaku bungaku*, que significa literalmente “literatura da bomba atômica”. Este género surgiu no Japão do pós-guerra, como analisa Takayuki Kawaguchi (2011): “The term “A-bomb literature” was already in use at this time [1940-50], although it began to be recognized as the name of a literary genre only by the latter half of the 1960s and the first half of the 1970s” (236). Este termo deu origem a subgéneros como o “A-bomb *manga*” ou *manga* da bomba atômica, de que é exemplo, como já mencionei, *Gen pés descalços*. Mas a questão da pós-memória é o que aqui se revela mais pertinente. A definição de Marianne Hirsch, professora de Literatura Comparada cuja obra é extensivamente dedicada à memória da segunda geração do Holocausto, é a seguinte:

Postmemory describes the relationship that the generation after those who witnessed cultural or collective trauma bears to the experiences of those who came before, experiences they “remember” only by means of the stories, images, and behaviors among which they grew up. But these experiences were transmitted to them so deeply and affectively as to *seem* to constitute memories in their own right. Postmemory’s connection to the past is thus not actually mediated by recall but by imaginative investment, projection, and creation. [...] It is to be shaped, however indirectly, by

traumatic events that still defy narrative reconstruction and exceed comprehension. These events happened in the past, but their effects continue into the present. (HIRSCH, 2012: 5)

Sendo a pós-memória um fenómeno que ultrapassa o individual e se estende através das gerações de forma coletiva, conseguimos compreender de que forma o *manga* e o *anime* que retratam ou são influenciados pela Segunda Guerra Mundial e pela bomba atómica acabam por ajudar a construir e prolongar a imagem da guerra. O facto de a pós-memória estar conectada ao passado mediante a sua recriação e projeção leva-nos a admitir que, além de ser continuamente moldada e reinventada, a sua influência se estende até aos dias de hoje, pelo que podemos encontrar ecos da guerra em obras recentes como *Violet evergarden* (2015) de Kana Akatsuki e Akiko Takase ou *Aldonah.Zero* (2014) de Ei Aoki. A pós-memória da guerra e da bomba atómica é, então, transportada da sociedade para os *manga* e *anime* e, por conseguinte, dos *manga* e *anime* para a sociedade. Um bom exemplo deste fenómeno é *Akira*, criado por um artista que cresceu fora do trauma imediato da guerra cuja obra retrata uma geração que também cresceu fora da influência direta desse trauma, ainda que, em ambos os casos, real e fictício, tanto Otomo como as suas personagens sofram com as repercussões de uma guerra e cresçam com o trauma que as gerações passadas ainda sentem. É esta ideia que S. T. Cartledge bem explica nos seguintes termos:

Katsuhiro Otomo was born in 1954, after Japan had already entered its “post-WWII” stage, his experience of WWII (and pre-WWII Japan) is mediated through history; the intense “fright”, the trauma belongs to the generation before him. *Akira* reconstructs the apocalypse of WWII Japan (and resulting trauma) for the younger generation; the narrative begins decades after the apocalypse began. The generation that lived through the trauma is thrown into chaos, and the next generation is raised where post-apocalypse is all they’ve ever known, the chaos is normal, “natural”. The narrative begins with a teenage motorcycle gang who, like Otomo, are of a generation removed from the trauma; they know nothing of Neo-Tokyo before the apocalypse. (CARTLEDGE, 2012: para. 6)

Além da pós-memória, discutir as consequências da Segunda Guerra Mundial no Japão sem referir a vitimização que Ichiki (2011) e Susan Napier (2005) salientam, bem como muitos outros estudiosos, seria uma falha. Como Napier refere, a versão japonesa da Segunda Guerra Mundial é geralmente descrita como uma “história de vítimas” que

resulta da colaboração entre os Estados Unidos da América e o Japão para criar a imagem de um Japão democrático do pós-guerra, sendo a responsabilidade por Pearl Harbor, pela ocupação da Coreia e pela agressão à China cancelada, de certa forma, pelo bombardeamento (NAPIER, 2005: 280). Os trabalhos que promovem esta ideia de vitimização (por exemplo, *Struck by black rain* [1984] de Takeshi Shirado ou *A disappearing girl* [1959] de Sanpei Shirato) carecem, geralmente, de discussões relacionadas com a culpa ou responsabilidade, envolvendo, em vez disso, imagens de devastação, crianças que ficaram órfãs e morte, assim despertando um sentimento de empatia nas pessoas que interagem com os *media* que promovem este tipo de representações.

O melhor exemplo desta vitimização através dos *media* é, talvez, o filme de animação *O túmulo dos pirilampos*, que se inicia logo com uma cena em que uma criança narra a própria morte: “Na noite de 21 de setembro de 1945, morri” (TAKAHATA, 1988: 00:00:17). Ao assistir a um filme deste género, em que duas crianças percorrem um Japão devastado à procura de abrigo, onde a ajuda que recebem é pouca, culminando na morte de uma menina de 4 anos que, com a febre, fica delirante – o que ajuda a criar uma imagem ainda mais dolorosa da cena em questão –, é impossível não sentir empatia pelas vítimas da bomba nuclear, especialmente as crianças que ficaram sozinhas e morreram sem ajuda. Nas palavras de Napier: “*Grave of the Fireflies* attempts to construct an elegiac ideology of victimhood and loss that allows for a national identity in which the loss of the war gives depth to the Japanese soul” (2005: 229). Ichiki vai mais além, analisando o mito das *Genbaku Otome*, cuja tradução à letra é “donzelas da bomba atômica”, mais conhecidas como “donzelas de Hiroxima”. Este termo diz respeito às jovens vítimas femininas da bomba nuclear, que acabaram por beneficiar de um tratamento especial para as queimaduras e cicatrizes causadas pela bomba nos EUA, tornando-se num símbolo trágico amplamente disseminado ao longo dos anos. Multiplicadas pelos *manga* e *anime*, estas mulheres e as suas histórias comoventes acabaram por simbolizar os horrores da bomba e ajudar a construir e desenvolver a ideia de vitimização.

Todavia, ambos os filmes *Akira* e *Nausicaä* parecem conseguir escapar à noção de vitimização que estes autores apresentam. A Segunda Guerra Mundial é, na melhor das hipóteses, inferida em *Akira* e, em *Nausicaä*, não sabemos se aconteceu. Ainda assim, mesmo se consentirmos que, nos mundos fílmicos em questão, houve uma Segunda Guerra, num mundo já tão distante dela, onde sobrevêm, porém, problemas cujas consequências trazem à memória a Segunda Guerra – como é o caso da destruição de

idades inteiras devido a poderes psíquicos desenvolvidos de forma pouco ética ou à existência de uma floresta tóxica e insetos gigantes com poder para destruir populações inteiras –, a representação dos efeitos da bomba nuclear, que acontece mediante o tal afastamento em relação ao tempo em que se passa a ação, diminui a hipótese de se confirmar a questão da vitimização.

Miyazaki presenciou os efeitos da bomba atômica – facto que é evidenciado por múltiplas características noutros filmes de sua autoria – e, para *Nausicaä*, a Segunda Guerra Mundial pode ter servido como inspiração. O filme retrata, no fundo, uma destruição imensa do mundo que outrora existiu e leva-nos a imaginar quais as consequências que uma devastação poderosa como a da bomba nuclear podem trazer. Contudo, o mundo que Miyazaki cria é uma verdadeira distopia a nível global, que ultrapassa linguagens e se faz sentir através dos mais variados povos do mundo, tenham estes povos experienciado a detonação da bomba nuclear ou não. Não só o filme se afasta de representações explícitas ou implícitas da Segunda Guerra Mundial – apesar de consentirmos que a detonação das bombas nucleares certamente o influenciou – mas também podemos perceber que o mito das *Genbaku Otome* que Ichiki analisa não se verifica em *Nausicaä*. A personagem feminina principal bem como a antagonista, apesar de sofrerem continuamente devido ao estado em que o planeta se encontra, não passaram pela guerra que originou este novo mundo, estando colocadas num espaço temporal muito afastado, e escapam à ideia da personagem inocente, impotente e trágica que relembra a típica mulher tísica do romantismo. São, pelo contrário, mulheres independentes, fortes e corajosas que lutam pelos seus ideais.

No caso de *Akira*, também a narrativa se afasta do presente, ainda que seja um presente muito mais próximo do nosso do que o de *Nausicaä*. Otomo cria este universo inspirado pela bomba nuclear, mas o seu conhecimento já tem origem na pós-memória da guerra. As suas personagens, tal como as de Miyazaki, não presenciaram a destruição que levou à formação do espaço onde vivem. Podemos citar Cartledge (2012) acerca deste fenómeno, cujo afastamento temporal desencadeia uma maior abertura para a compreensão do que poderá ser presenciar um apocalipse, independentemente do país e da sua história: “The post-apocalypse narrative reflects the bombings of Hiroshima and Nagasaki in WWII, yet it is temporally detached from that particular moment in history and becomes metonymous of not just that apocalypse, but apocalypses in general” (para. 4). Em ambos os filmes, tanto o espectador como as personagens estão distantes da devastação prévia, não havendo abertura para a questão da vitimização japonesa. Aliás, a

representação do governo e dos militares em *Akira*, carregada de críticas à falsa moral e às atividades ilegais que desenvolvem de forma insensível, origina uma visão ambígua do próprio país, o único responsável pela Terceira Guerra Mundial e pela quase destruição da cidade de Neo-Tóquio pela segunda vez.

Sendo o *anime* uma forma de expressão artística permeável à efabulação distópica, é necessário compreender a importância do *anime* e a sua história, bem como o conceito de *apocalíptico* conforme caracterizado por Napier, para conseguir uma visão mais aprofundada dos objetos de estudo deste trabalho. Primeiro, tal como qualquer tipo de animação, o *anime*, ao contrário do que poderia pensar-se, é um meio (*medium*) que contém vários géneros – podendo estes ir do romance ao terror, da ficção científica à comédia e por aí em diante. Este facto é salientado por Jonathan Clements, que afirma o seguinte:

Despite occasional efforts by foreign distributors and reviewers to categorize it as a specific filmic mode – sci-fi, or erotic horror, or Oscar-winning family films – anime is not a “genre”. It is a *medium*, albeit one that can benefit from being parsed in terms of Jason Mittell's work on genre, as a “discursive genealogy” (2001: 8-9) impacted by changes in technology, delivery systems and cultural context. (CLEMENTS, 2013: 3)

Segundo Clements, o termo *anime* surgiu numa revista de crítica fílmica chamada *Eiga Hyōron* em 1962, num artigo de Mori Takuya (1). Apesar de este termo – um diminutivo resultante da palavra inglesa *animation* (NAPIER, 2005: 5) – ser, atualmente, o mais usado para descrever aquilo que entendemos como animação japonesa, a dificuldade que existe em defini-lo ainda está bem presente. Se compará-lo aos desenhos animados ocidentais é limitador, então, que características distinguem o primeiro do segundo? A definição de Clements e McCarthy é elucidativa: “Anime refers to animation from Japan” (CLEMENTS & MCCARTHY, 2006 *apud* CLEMENTS, 2023: 2). Contudo, a forma como, no ocidente, encaramos o termo *anime* – animação japonesa – é muito diferente da noção de *anime* para os japoneses – toda e qualquer animação: “(1) anime is simply the word used by the Japanese for all animation, without regard to its nation of origin; and (2) outside of Japan, the common use of the word anime is to refer specifically to Japanese animation” (POITRAS, 2008: 48). Apesar de Clements reconhecer que a sua definição é imprecisa, simplificar o modo como interpretamos o *anime* é, certamente, necessário, pois nem sempre sabemos onde estabelecer a fronteira entre este meio e outros similares. É inegável que, nos dias de hoje, para a maioria da população que consome este

tipo de *media*, ambos *Akira* e *Nausicaä* se inserem no que é designado por *anime*. Outros trabalhos japoneses, cuja maior ambiguidade dificulta a sua caracterização – como é o exemplo de obras *stop-motion*<sup>1</sup> –, são também considerados *anime* por muitos críticos, portanto, não há razão para negar que as obras de Otomo e Miyazaki também o sejam.

Algumas características associadas ao *anime* são o desenho das personagens, que normalmente têm os olhos grandes e uma boca pequena, cujo movimento é reduzido, e a utilização de linhas simples e cores vibrantes. Também a complexidade da narrativa, que muitas vezes permite criar cenários nos quais os conceitos de “bem” e “mal” são ambíguos – como é o caso de *Death note* (2006) ou *Parasyte* (2014) –, explorar temas como a morte e o isolamento – *Serial experiments Lain* (1998) – ou desenvolver ambientes inquietantes, quer através do uso de imagens gráficas – *When they cry* (2006) – ou recorrendo ao lado psicológico – *Aku no hana* (2013) –, ao contrário da maioria dos desenhos animados ocidentais, são características que, normalmente, fazem parte da caracterização do *anime*. Napier (2005) menciona esta complexidade no seu estudo: “the issues it [*anime*] explores, often in surprisingly complex ways, are ones familiar to readers of contemporary “high culture” literature (both inside and outside Japan) and viewers of contemporary art cinema” (4). Também Poitras (2008) alude às diferenças entre a animação ocidental e japonesa:

If they [adult Westerners] were to spend the time to take a closer look at the art and text, they would realize that anime is somewhat different than the cartoons of their youth. They might notice the lack of animal characters and the diversity of genres, and they might even be surprised to find some of the few pornographic anime that exist. If they viewed some of the titles, they might note the dramatic nature of many stories, the titles for all age groups, the lack of musicals, the scarcity of goofball slapstick comedy, and many other differences from the Western animation with which most people are well acquainted. (48)

Todavia, apesar de recorrentes, nem sempre estas particularidades estão presentes no *anime*, pois existem muitas obras de animação japonesa sem tanta complexidade, um pouco mais superficiais: relevantes, especialmente, devido ao seu valor cômico – por exemplo, *One punch man* (2015) –, e, noutras ocasiões, tais particularidades aparecem também em filmes de animação ocidentais. Menciono, por exemplo, o filme *Watership down* (1978) de Martin Rosen, o qual explora de forma intrincada questões como a família,

---

<sup>1</sup> *Stop-motion* é uma técnica de animação cujos modelos são fotografados e movimentados quadro a quadro, criando-se, depois, uma impressão de movimento através da montagem.

a morte e a crueldade do mundo natural, recorrendo a imagens perturbadoras que, certamente, não se encaixam na ideia ocidental, cada vez mais ultrapassada, mas ainda presente, de que a animação é um *medium* criado para simplesmente entreter as crianças, uma “arte de menor valor” (NAPIER, 2005: 5).

No fundo, podemos afirmar que a única característica que parece diferenciar a animação japonesa das outras é o fator cultural. Por fator cultural quero dizer o facto de serem animações que provêm do Japão e que, de uma forma ou outra, deixam adivinhar questões particulares da cultura japonesa, ainda que nem sempre o cenário ou as personagens sejam japonesas. Uma dessas questões é a ideia de apocalipse, cuja propagação tem que ver, como anteriormente explicado, com a destruição que a bomba atômica causou neste país e as suas repercussões sociais e culturais. Os mundos fílmicos de *Akira* e *Nausicaä* são distópicos e também pós-apocalípticos, sendo o conceito de apocalíptico importante para perceber de onde surgem os elementos distópicos ali representados. Nem todas as distopias são pós-apocalípticas, por isso impõe-se compreender de que forma a noção de apocalipse apresenta ao espectador os dois universos. Além disso, são relevantes as características particulares de um *anime* apocalíptico, que concebem dois mundos distópicos diferentes, mas hostis, cada um à sua maneira.

Especialista em *anime* e professora no Programa Japonês da Universidade Tufts em Massachusetts, Susan Napier é uma autora conhecida no que toca aos estudos sobre *anime* e *manga* e à maneira como podemos entender a cultura japonesa através destas duas formas de expressão artística. *Anime from Akira to Howl's Moving Castle* (2005) é um importante estudo académico, mas, certamente, também serve como introdução ao mundo da animação japonesa, funcionando tanto para quem já está familiarizado com o assunto como para quem deseja familiarizar-se com ele. É relevante para compreender como o *anime*, um fenómeno cultural com raízes nas artes tradicionais japonesas, se insere na cultura japonesa popular, representando, em cada mundo distinto, um pouco da sociedade japonesa contemporânea: desde rotinas, moda e gastronomia a costumes religiosos, filosofias de vida, paixões e desejos. O livro introduz também conceitos-chave essenciais e percorre temáticas complexas, como é o caso do papel, já enfatizado, da Segunda Guerra Mundial e dos seus desastrosos efeitos e, como se referiu já, a vitimização que daí nasce. Napier não descarta, na sua obra, elementos histórico-económicos, traçando um retrato do *anime* como um meio profundamente enraizado na identidade japonesa, enquanto mostra a sua ressonância global.

Por estes motivos, e por continuar a ser uma obra pertinente na atualidade, esta secção apoia-se nos conceitos introduzidos pela autora, visando um melhor entendimento dos filmes que são o meu objeto de estudo. Os três principais modos expressivos do *anime*, de acordo com a autora, são o “festivo”, o “elegíaco” e o “apocalíptico”. Em suma, o modo festivo é equivalente à noção ocidental de “Carnaval”, um festival onde se subvertem os habituais comportamentos sociais e se comemoram o caos e a liberdade que só nesse dia são possíveis. O modo elegíaco tem que ver com a celebração comovente e nostálgica do passado e com a melancolia que acompanha a noção da efemeridade da vida. Por fim, temos o modo apocalíptico, que expressa o medo em relação ao futuro e expõe a questão do fim do mundo que surge do “pessimismo social penetrante” (NAPIER, 2005: 30) japonês. A questão da flexibilidade da animação – que possibilita representar catástrofes sem qualquer tipo de limitação – torna-o um assunto natural no *anime*.

Focar-nos-emos, então, no modo apocalíptico, dos três o mais relevante para o estudo de *Akira* e *Nausicaä*. Antes de mais, seguimos a definição de *apocalipse* dada pela autora: “The most common understanding of apocalypse is as something on the order of global destruction” (NAPIER, 2005: 252). O seu significado original, “revelação”, continua interligado com obras apocalípticas ocidentais, muito mais influenciadas pelo cristianismo do que as obras japonesas. Contudo, e como nota Napier, muitas características do que pode ser um apocalipse cujo significado se prende diretamente com a noção de Revelação ecoam no *anime*: nos casos dos messias que anunciam a salvação, da obsessão com a morte ou da manifestação de imagens de destruição em massa (252). Todos estes aspetos se encontram em *Akira*, de forma direta, mas também subtilmente em *Nausicaä*, ainda que aqui sejam conotados com a visão de esperança que é típica das distopias críticas, conceito já discutido no subcapítulo anterior.

Susan Napier defende que o modo apocalíptico, especificamente na animação japonesa, pode variar, representando tanto catástrofes materiais como formas mais íntimas de apocalipse, como é o caso do de natureza espiritual ou patológica (NAPIER, 2005: 13). Sem surpresa, a bomba atómica influenciou em grande medida a construção de narrativas e de mundos literários e fílmicos apocalípticos, pós-apocalípticos e distópicos. Ainda nas palavras de Napier: “The end of the world is an important element in postwar Japanese visual and print culture. [...] Clearly, the most obvious reason behind the high incidence of apocalyptic scenarios is the atomic bomb and its horrific aftereffects” (29).

Indo mais além, Napier defende que o “modo apocalíptico” está tão enraizado na cultura japonesa contemporânea que se tornou uma questão identitária. Este fenómeno, chamado de “identidade apocalíptica”, pode ser explicado através de elementos históricos, como é o caso da doutrina *mappō*, cuja crença na decadência espiritual e moral deu abertura para uma crença na salvação com base numa ideia utópica. (2005: 252). Esta salvação repousaria nas mãos de Maitreia, o próximo Buda, que viria a restaurar o budismo, entidade que se aproxima de Nausicaä, escolhida para estabelecer a paz e a conexão entre o Homem e a Natureza. Também é o caso de Akira, visto por alguns como um messias que acabará com o que estes entendem ser uma sociedade decadente, onde o progresso encoraja a extravagância e o uso da tecnologia perverte a providência (OTOMO, 1988: 00:42:48).

Esta crença na doutrina *mappō* e o bombardeamento de Hiroxima e Nagasaki revelam a origem da identidade apocalíptica japonesa. A animação, que possibilita capturar o espetáculo do apocalíptico como nenhum filme *live-action* consegue fazer, promove o conceito da identidade apocalíptica através do exagero das formas, das cores e até de elementos narrativos. Podemos perceber através da seguinte citação a forma como os filmes de Miyazaki e Otomo demonstram o aspeto da animação que ajuda a construir um cenário apocalíptico, isto é, o exagero:

The most obvious case of the “excess of catastrophe” is captured in the extraordinary imagery of *Akira*’s postmodern apogee of metamorphosis and self-destruction. Even the more traditionally constructed *Nausicaä* contains some memorable representations of mass destruction [...]. (NAPIER, 2005: 253)

Susan Napier refere ainda a forma como, nos termos do modo apocalíptico, o *anime* explora o corpo e, mais concretamente, a metamorfose e, como se sublinhou, a identidade. Este é um elemento pertinente para o estudo da personagem de Tetsuo em *Akira*. Podemos antecipar a importância da cena em que Tetsuo se transforma num aglomerado de órgãos e fios, que se interligam para construir uma imagem medonha de um ser gigantesco que procura consumir tudo à sua volta – lembra-nos a fúria dos Ohms, que, quando zangados, destroem tudo o que está à sua volta descontroladamente. Esta transformação, que representa a destruição do próprio Tetsuo e o desejo de consumir e, ao mesmo tempo, extinguir a sociedade onde se insere, é, justamente, uma forma de a personagem mostrar a sua alienação. O corpo monstruoso de Tetsuo evidencia o seu

descontentamento face ao mundo que falha em acolhê-lo. Mais ainda, examinando o formato deste aglomerado, que configura uma imagem de um bebê, somos remetidos para a ideia de que Tetsuo ainda é a mesma criança órfã abandonada por todos os que deveriam ter cuidado dele. Esta é a primeira vez que o antagonista desce do seu pedestal, pedindo ajuda a Kaneda.

A metamorfose que Tetsuo sofre, a qual representa o seu desespero, está interligada com questões que, no *anime*, são continuamente exploradas: o adolescente oprimido ou desprezado pela sociedade e a consequência das emoções e dos sentimentos que são despertados nesse adolescente. Assim, podemos associar a Tetsuo o papel que Napier designa como “o marginalizado solitário” (40). A autora pensa, também, a metamorfose de uma outra forma: além da anteriormente mencionada procura de uma identidade por parte de um adolescente alienado, a transformação pode ser vista como uma meditação de estilo *cyberpunk* sobre o apocalipse (43). É possível, então, entender a personagem de Tetsuo no início do filme como o espelho do mundo no seu estado pré-apocalíptico: descontente, inferiorizado, oprimido e, acima de tudo, onde se fermentam sentimentos de inveja e ódio. A sua transformação pode ser conotada com o apocalipse em si: a destruição do mundo à sua volta, a perda de controlo sobre as emoções negativas e o extermínio de si mesmo. O que resta após um apocalipse é o mesmo que resta após a metamorfose de Tetsuo: um mundo devastado, a morte e um sentimento geral de desconsolo. O exagero e o excesso, mencionados anteriormente, são elementos essenciais para compreendermos o quão horripilante, grandioso e espetacular pode ser o apocalipse, metaforicamente representado através da metamorfose grotesca do antagonista.

Apesar de Tetsuo passar de impotente a poderoso, de um rapaz normal a uma espécie de deus, este desfecho não extingue a sua alienação e solidão. Pelo contrário, aumenta-a, tornando-o inalcançável. A sua busca por uma identidade resulta num mundo destruído ao qual não pode voltar. Quando diz “[e]u sou... o Tetsuo...” (OTOMO, 1988: 1:55:43), podemos assumir que, finalmente, se encontra no mundo e se reconhece, mas Tetsuo passa a existir apenas num plano ao qual não chegam os meros mortais, levando-o a distanciar-se e tornando-o num ser que ultrapassa o humano. Há, aqui, um gesto de afirmação identitária que passa pela enunciação do nome, cujo significado pode ser “homem de ferro” – do termo “tetsu” (ferro), que remete para a cena da metamorfose de Tetsuo – ou “homem sábio”. Estes significados são relevantes. Por um lado, “tetsu” pode ser “ferro” ou, quando junto com “mempi” para formar a palavra “tetsu-mempi”, significa

“pessoa imprudente”. O “homem sábio” vem de “tetsugaku” (filosofia)<sup>2</sup> e sugere que Tetsuo, que no início é imprudente, tomando ações que prejudicam todos os que o rodeiam, passa por uma mudança – ultrapassa-se – e torna-se o contrário do que era antes: um sábio. Nem o próprio Tetsuo nem as restantes personagens estão preparados para receber tal sabedoria no mundo onde vivem, tal como Kiyoko afirma: “O Tetsuo não podia controlar esse poder. E nós muito menos. E o Akira também não. Por agora é demasiado para poder controlá-lo” (1:50:01). Transportado para outro plano de existência, convertido num deus, Tetsuo passa a ter poder para tal. O seu apelido – Shima, que significa “ilha”, adquire um novo sentido: Tetsuo, o homem iluminado, está afastado de qualquer população, isolado como uma ilha. Como refere Susan Napier:

Tetsuo's “accomplishments” come at a cost, however. His powers and the newfound arrogance that come with them alienate his few remaining friends and in the end, like so many of the protagonists of horror films, he is utterly alone. His “intimate apocalypse” has been eye that vengeful not only to others but to his core identity as well. The stares out at the audience at the film's end may suggest a new form of vision but, given the nihilistic events of the film's narrative, it seems reasonable to imagine that the final vision is a cold one, detached from any human concerns. The movie's nihilistic celebration of abjection and finally of extinction suggest no hope for change within the actual fabric of society. (2005: 48)

Assuntos como a tecnologia no *anime* de ficção científica (chamado de *mecha*) e, por sua vez, o poder e a autoridade que o uso dessa tecnologia permite são igualmente importantes para o estudo de ambas as obras selecionadas. Como refere a autora: “[T]he *mecha* body clearly plays to a wish-fulfilling fantasy of power, authority, and technological competence” (86). O ser humano nos mundos pós-apocalípticos de *Akira* e *Nausicaä* deseja elevar-se, especialmente porque o mundo à sua volta não lhe permite sentir-se seguro. Apesar de existir, claramente, uma apologia do que é mecânico e tecnologicamente avançado, revelando, no fundo, a riqueza económica e a capacidade intelectual dos habitantes de um país, há também um outro lado, que condena o uso da tecnologia devido à sua característica destrutiva. Talvez o melhor exemplo desta tecnologia que é avançada, dando poder ao ser humano para lutar contra as adversidades do dia-a-dia, mas que, ao mesmo tempo, provoca dilemas que se prendem com a desumanização e a destruição que pode causar, seja o *anime* de 1995 que tem a sua origem

---

<sup>2</sup> Para mais informações acerca da origem da palavra *tetsugaku* e do seu significado, ver JOHN TUCKER. (2022). Japanese Confucian philosophy. In E. N. ZALTA & U. NODELMAN (Eds.), *The Stanford encyclopedia of philosophy*. <https://plato.stanford.edu/archives/spr2012/entries/japanese-confucian/>

no *manga* produzido por Hideaki Anno, *Neon genesis evangelion*. Nesta história, é-nos apresentado um jovem cujos sentimentos acerca do uso de uma biomáquina maciça – a EVA (a mãe que tem o poder de dar e de tirar vida), criada para impedir a aniquilação total da humanidade – são, no mínimo, ambivalentes. A enorme máquina perturba Shinji – a personagem principal – e fá-lo sentir repugnância e medo. Não obstante, a sua inquietação continua a comandá-la porque, entre outras razões, sente o peso do seu poder: o futuro do mundo está nas suas mãos. Neste caso, o uso da tecnologia aprisiona as personagens que, apesar de possuírem poder, não têm autoridade.

Todavia, no caso de *Akira* e *Nausicaä*, a ambivalência sentida acerca do uso da tecnologia resulta, justamente, de uma fusão destes dois aspetos: poder e autoridade. Em ambos os filmes, são as personagens com autoridade que detêm o poder, contribuindo para a devastação do que os rodeia. Podemos entender como a tecnologia, inicialmente criada para desenvolver ou salvaguardar a vida humana, rapidamente se torna a ameaça mais preocupante, capacitada de um poder que nenhuma autoridade consegue controlar. Retornarei à importância deste argumento, que será desenvolvido no próximo capítulo, 2. *O nascimento*. A memória e pós-memória da bomba atômica funcionam, portanto, como o combustível que alimenta a criação contínua de mundos apocalípticos, nos quais o mesmo medo e ansiedade provenientes da experiência real se manifestam nas preocupações das personagens. O poder incomensurável das explosões nucleares e o nível de destruição que causaram são explorados no *anime* das mais variadas formas, mas, no seu cerne, reinam sempre a destruição, a incontrolabilidade e o erro moral humano que é a sede de poder, que arrasta todos para o mesmo destino.

### 1.3. As obras e os realizadores

Como referi anteriormente, o *corpus* fílmico do presente trabalho é constituído pelas obras cinematográficas *Nausicaä do Vale do Vento* de Hayao Miyazaki e *Akira* de Katsuhiro Otomo. Neste subcapítulo, dou a conhecer estes mundos fílmicos, focando, em particular, a organização de cada universo, as personagens e o enredo principal. Questões biográficas pertinentes acerca dos realizadores auxiliam, igualmente, à contextualização das obras. Expô-las-ei brevemente, e em primeiro lugar.

Hayao Miyazaki nasceu em Tóquio, em 1941. Devido a problemas de saúde, era fisicamente débil e, quando a sua mãe ficou doente, com tuberculose, Miyazaki encontrou consolo na leitura de *manga* e no desenho. Devido àquelas dificuldades sempre se sentiu

inferior aos seus pares, o que o impulsionou a criar animações, pois, no seu ponto de vista, entreter as pessoas é o que o motiva: “If I can entertain people, maybe I deserve to exist. I have this repressed need to feel useful” (ARAKAWA, 2019: 00:16:55). As suas influências principais foram os trabalhos de Tetsuji Fukushima, Soji Yamakawa e Osamu Tezuka, bem como a animação *A lenda da serpente branca* (1958) de Taiji Yabushita e Kazuhiko Okabe.

Após acabar a Universidade, juntou-se à Toei Animation onde conheceu Isao Takahata com quem, mais tarde, e juntamente com Toshio Suzuki, criou o estúdio de animação Ghibli em 1985. Toshio Suzuki foi quem impulsionou a criação da história que levaria ao nascimento de *Nausicaä*. Convidou Miyazaki para trabalhar numa peça de *manga* para uma revista sobre animação numa altura em que as suas ideias eram continuamente rejeitadas por diferentes estúdios: “[H]e continued to come up with ideas and tried selling them to TV stations and other outlets. [...] All of these proposals were rejected back then. [...] People in the film industry wouldn’t give him the time of day” (ARAKAWA, 2019: 00:18:12). O filme que este *manga* originou acabou por se tornar o seu primeiro grande sucesso – *Nausicaä do Vale do Vento*.

Em 1944, quando tinha três anos, a Segunda Guerra Mundial assolava o Japão. A guerra deixou-lhe uma impressão duradoura desde muito cedo, sendo possível observar a sua influência nos trabalhos do realizador, como é o caso de *Porco rosso: o porquinho voador* (1992) e *As asas do vento*, filmes em que a guerra é explicitamente retratada, mas muitos outros remetem para conflitos do género. As suas obras expressam também assuntos como a relação da humanidade com a natureza – *Princesa mononoke* (1997) –, a qualidade de vida nos lugares rurais – *O meu vizinho Totoro* (1988) –, a dificuldade em manter uma ética pacifista no mundo violento em que vivemos – *Porco rosso* –, a magia do amor – *Ponyo à beira-mar* (2008) –, a beleza de procurar e encontrar o nosso lugar no mundo – *Kiki, a aprendiz de feiticeira* (1989) – e a aceitação da morte e das imperfeições da vida – *O rapaz e a garça* (2023).

*Nausicaä* passa-se num mundo pós-apocalíptico e distópico, hipoteticamente no futuro. Neste mundo, reina uma floresta de fungos – o Mar Putrefacto – nociva para o ser humano, protegida por gigantes insetos chamados Ohms. Ficamos a saber, logo nos créditos iniciais, que o mundo ficou neste estado devido a uma destruição maciça da humanidade causada pelos Deuses da Guerra, criaturas biomecânicas com poderes de destruição nunca antes vistos. Nausicaä, a protagonista, é a princesa do Vale do Vento, uma pequena povoação que se mantém saudável devido às condições do local – onde o

vento limpa o ar – e pela forma como trabalha em conjunto para, controladamente, queimar os pequenos fungos que vão aparecendo nas suas plantações. Um dia, despenha-se um avião no Vale do Vento, que carrega o órgão do último Deus da Guerra, pensado morto. O povo de Tolmekia deseja despertar esta criatura e queimar os fungos, juntamente com os insetos, e é comandado por Kushana, cuja posição militar é dominante. Rapidamente invadem a povoação de Nausicaä, tornando-a refém.

A partir deste ponto, Nausicaä, juntamente com a ajuda de Yupa, guerreiro e seu mentor, de Asbel, filho do Chefe do povo de Pejite, e do resto do seu povo, vai tentar impedir esta destruição por vários motivos. Primeiro, a compaixão que sente pelos insetos – a seu ver, incompreendidos e com o mesmo direito à vida que os humanos –; segundo, a sua crença de que trazer à vida o Deus da Guerra, responsável pela aniquilação de grande parte da humanidade, não seria sensato; e, finalmente, devido ao seu estudo intensivo sobre a floresta de fungos, que veio a revelar uma possibilidade de cultivar plantas não-tóxicas a partir de esporos, com água e areia recolhidas das profundezas do solo. Esta descoberta ilustra uma visão de esperança para a sobrevivência da humanidade.

Ao contrário de Miyazaki, que nasceu numa grande cidade, Katsuhiro Otomo nasceu em Tome, Miyagi, uma zona rural, em 1954. Para combater o aborrecimento, lia *manga* e também desenhava. As suas influências prendem-se com obras que leu quando era mais novo, como é o caso de *Astro boy* (1952) de Osamu Tezuka, *Tetsujin 28* (1956) – em cujo número 28 se inspirou e associou a Akira – de Mitsuteru Yokoyama e obras de Shotaro Ishinomori.

A sua infância e adolescência foram passadas numa altura atribulada no Japão, a que a autora Naoko Koda, que trabalha na área de história diplomática e relações internacionais, atribuiu o nome “The long Japanese sixties”, explicando a forma como o movimento estudantil definiu o ambiente neste país devido à Guerra Fria:

By the fall of 1960, sixteen million Japanese people were reported to have participated in the demonstrations against the revision of the US-Security Treaty. [...] By the mid-1960s, the youth/student world was revolting against US “imperialist” policy in Vietnam. In opposition to the war local, national and international protest movements converged and transformed student radicals into the global players of 1968. [...] By 1970, the Japanese student radicals increasingly engaged in the active importation of ideas and tactics from the protest movements abroad. (KODA, 2018)

Este período da Guerra Fria e da Guerra do Vietname, bem como as repercussões ainda muito recentes da Segunda Guerra Mundial, influenciou claramente o autor, que representa cenas de destruição, guerra, revolução, jovens delinquentes e morte nas suas obras. *Tetsujin 28* retrata um mundo do pós-guerra onde se constrói um robô gigante, expondo de que forma a Segunda Guerra Mundial afetou a obra de Yokoyama. A preocupação com o mau uso da tecnologia, bem presente nos trabalhos de Tezuka e Ishinomori, provém também da detonação da bomba atômica, que mostrou ao mundo o poder destrutivo que uma peça de tecnologia pode ter. Um claro exemplo da propagação da memória da guerra pelos *manga* e *anime* é a influência destes autores, que experienciaram o período de guerra, na obra de Otomo, cuja ideia da guerra foi construída através de narrativas e histórias provenientes da memória coletiva.

Em 1973 publicou o seu primeiro trabalho, *Gun report*, e assim continuou a trabalhar até começar, em 1982, a elaborar a sua obra-prima, que lhe proporcionou um sucesso repentino e grandioso. *Akira* é, ainda hoje, um grande êxito e uma obra influente, não só no Japão, mas também a nível global. Quebrou, verdadeiramente, fronteiras no que toca à receção do *anime* no exterior: “Anime has also penetrated Europe, from the United Kingdom, where *Akira* was a top-selling video in the year after its release, to France, a country not known for its generosity to non-native cultural products” (NAPIER, 2005: 5-6). Esta obra também representa um mundo pós-apocalíptico e distópico no futuro, embora completamente diferente do de *Nausicaä*. Após falharem diversas experiências parapsicológicas feitas em crianças órfãs – os *Espers* –, há a detonação de uma explosão enorme que rapidamente leva a uma Terceira Guerra Mundial. O cenário onde o filme se passa é a cidade de Neo-Tóquio, uma ilha artificial reconstruída com base numa ideia de superação e renovação, num ideal de um futuro brilhante para o país. Contudo, esta cidade está sobrelotada e o crime, o uso de drogas, as atividades ilegais cometidas pelo governo e as mortes constantes ditam o ambiente de medo e insegurança do filme.

Focado no grupo de Kaneda, o protagonista, o enredo desenrola-se à volta da sua relação com Tetsuo, seu amigo de infância, e do rapto dele por parte do Governo, para tomar parte nas experiências parapsicológicas. Percebemos que uma equipa antigovernamental de nome *A Resistência* tenta libertar uma das três crianças então estudadas pelo Governo e que isso acaba por provocar o seu contacto com Tetsuo, acordando os poderes psíquicos deste último. Ao mesmo tempo que observamos a transformação de Tetsuo, primeiro mental e depois física, entendemos que a entidade

conhecida como Akira, há muito contida numa sala congelada debaixo de terra, teria sido a responsável pela detonação que destruiu Tóquio e, com o desenvolvimento dos poderes de Tetsuo, está a acordar novamente. Kaneda e o seu gangue procuram compreender o que se passa, enquanto tentam sobreviver num mundo degradado.

Tendo estas duas obras como base o cenário pós-apocalíptico, não é de surpreender que a consequência deste panorama seja a distopia. É relevante estabelecer uma comparação entre as duas obras à luz desta matéria, que as une, mas é igualmente importante reconhecer que é através da construção de cada mundo, feita de formas tão díspares num filme e no outro, que há uma abertura para perceber como um futuro pós-apocalíptico pode existir das mais variadas formas. Os dois universos aqui apresentados parecem nada ter em comum, mas, na sua disparidade, é possível estabelecer uma comparação que os une para além dos elementos mais evidentes e diretos, analisando as fases de vida de ambas as distopias – o nascimento, a maturação, a reprodução e a morte –, sempre em diálogo uma com a outra.

## 2. O nascimento

Neste capítulo apresento os motivos que subjazem ao nascimento das distopias em *Nausicaä* e *Akira*. Exploro, primeiro, a fase antes do nascimento, o processo de formação que evoca, por um lado, o simbolismo cristão do ovo em *Nausicaä* e, por outro, a inversão do papel do feto/bebê em *Akira*. Analiso, também, o uso da tecnologia nas obras e a perda de humanidade que acompanha o simbolismo dos braços mecânicos dos antagonistas, Kushana e Tetsuo, em cada filme. Estes aspetos levam, posteriormente, ao castigo divino, a fase final do nascimento da distopia. Chamo-lhe castigo divino porque é uma das interpretações possíveis a partir de certas falas das personagens, bem como de símbolos que podem ser associados à ideia ocidental de Deus. O conceito de nascimento faz sentido aqui precisamente porque, na tradição cristã, Deus é quem cria, quem dá a vida, mas também castiga se assim o desejar. São diversas as passagens na Bíblia que retratam punições, de que é exemplo a história de Abel e Caim, o qual foi castigado por matar o seu irmão (Génesis 4:1-16).

### 2.1. A tecnologia

O nascimento de um ser pressupõe que este já antes se encontre em formação, quer através da gestação, quer de outro processo biológico. A distopia não é criada, portanto, do zero – é necessário que o mundo a conceba, que tenha a capacidade de a fazer nascer. No mundo natural, há inúmeros modos de dar origem a um ser novo, mas o que há em comum entre todos é isso exatamente: é preciso uma origem, uma “mãe”. Neste caso, a ideia da mãe da distopia parece estar interligada com a ambição e cobiça humanas – este desejo excessivo de controlar o mundo, controlar o próximo, é o que gera a distopia, que se vai mantendo lá dentro, alimentando-se, como se de um feto se tratasse.

A ideia do desenvolvimento embrionário ecoa, na verdade, em ambos os filmes. O filme de Miyazaki apresenta-nos uma cena onde o último dos Deuses da Guerra espera até ser acordado. São seres fabricados pelos humanos, criaturas colossais, biomecânicas, capazes de disparar devastadores feixes de energia e cujo poder de extermínio é desmedido. Foram eles que causaram os Sete Dias de Fogo, evento recordado como a altura em que a civilização industrializada cessou, dando lugar à imensa floresta de fungos que agora ocupa o planeta. Este encontra-se dentro de uma bolsa de veias pulsantes, que

se assemelha a uma placenta, ou a um ovo fecundado. Quando aparece novamente perto do desfecho do filme, começa a desfazer-se, a apodrecer, um sinal de que essa criatura não estava pronta para nascer e foi forçada a sair do processo de formação cedo demais – o que poderá, também, simbolizar o triunfo da esperança. Mesmo enquanto está a morrer, o Deus da Guerra dispara sobre os Ohms, pois é comandado por Kushana e parece querer fazer o que ela lhe manda. Kushana assemelha-se a uma mãe cruel e o Deus da Guerra a um filho miserável que deseja agradar-lhe.

A aparência ao ovo e ao seu simbolismo relembra as pinturas de Hieronymus Bosch (1450-1516). O ovo, que Bosch incessantemente inclui nas suas pinturas, é muitas vezes central e de um simbolismo significativo no cristianismo. N’*O jardim das delícias terrenas* (1504) encontra-se este símbolo no plano de fuga, o único que ainda não eclodiu, representando a possibilidade de um novo começo, uma ressurreição – não é por acaso que associamos o ovo à Páscoa, altura em que Jesus retorna à vida no cristianismo. Assim o explica Alva William Steffler no seu livro *Symbols of the Christian faith*: “The egg, which in early Near Eastern religions was a spring symbol of creation, revival, and rebirth, has been adopted as a symbol for Easter. [...] The egg, like the seed, contains the promise of new life and hope” (2002: 35). Mas este novo começo parece desfavorável n’*As tentações de santo Antão* (1495-1500) de Bosch, por exemplo, pois o ovo é elevado pelas mãos de uma criatura enganadora, o sapo, que concentra em si o pecado e a heresia. Nas palavras de George Ferguson: “Because of his continuous croaking and the fact that a rain of frogs was one of the plagues of Egypt (Exodus 8), the frog has been given a devilish significance, and has sometimes been likened to heretics. Usually in paintings it conveys the repulsive aspect of sin” (1954: 19). O ovo é, então, como refere José Luís Porfírio acerca das pinturas de Bosch, a “Semente do Mal” (PORFÍRIO, 1989: 60).

*Akira* também contém uma simbologia embrionária, mas de forma distinta, quando Tetsuo se transforma num aglomerado de órgãos, veias e pedaços de metal na forma de um bebé gigante. Aqui não temos a questão do ovo, mas sim uma revolução interior que se torna exterior a partir da imagem do bebé, que cresce exponencialmente e procura consumir tudo, até mesmo outros seres vivos, como é o caso de Kaori, amiga de Tetsuo. Verifica-se, então, o contrário do que acontece com os fetos, que estão contidos dentro da barriga da progenitora. Esta situação anormal pode representar a forma como os sentimentos de insuficiência e fraqueza por parte de Tetsuo dão origem a um ser destrutivo, com poder, mas ainda fraco, vulnerável como um bebé. O antagonista depara-se com uma situação de renascimento – tal como acontece com o Deus da Guerra em

*Nausicaä* – como Napier analisa: “Tetsuo's transformations can be viewed as a particularly gruesome form of combined primal and birth scenes. [...] the moist pink oozing mass that eventually becomes the infant can be seen as the as yet unjected maternal within Tetsuo himself, an orphan who may at last be finding or perhaps “creating” his lost mother” (2005: 45-46). Tetsuo, órfão, cria a sua própria origem, quando, no final do filme, a sua suposta essência é transportada para um outro universo onde, implicitamente, se torna o equivalente a um deus.

Estas alusões aos momentos de formação de um ser nos filmes são, na verdade, os indícios do surgimento da distopia, porque estão associados ao mal, ao anormal e ao renascimento que daí resulta. Se o desenvolvimento deste “embrião distópico” é o que representa a ambição e cobiça humanas, o nascimento é, portanto, o que permite realizar o desejo excessivo de controlar o mundo – e esse processo é conseguido a partir da tecnologia. Em ambas as narrativas existem momentos que evidenciam o uso indevido da tecnologia. Este assunto é, na verdade, amplamente explorado no mundo do *anime* e surge, justamente, da influência das bombas nucleares, que, como já notámos, tiveram um papel importante no desenvolvimento dos *manga* e *anime*. Em *Nausicaä*, esta ideia de que o ser humano levou a tecnologia longe demais é imediata. A obra de Miyazaki inicia com uma série de imagens que retratam a destruição do mundo causada pelos Deuses da Guerra. O filme de Otomo também começa com a destruição – uma explosão arruína a cidade de Tóquio. Para o espectador, esta imagem, que pode facilmente ser interpretada como uma explosão nuclear, revela-se, mais tarde, como a consequência do projeto dos *Espers*, desenvolvido pelo governo com o objetivo de ganhar controlo sobre poderes extraordinários, mas perigosos.

Susan Napier explica que a maioria dos *anime* apocalípticos incluem elementos como críticas explícitas à sociedade que está a sofrer o apocalipse e um aviso explícito ou implícito sobre a razão de ser desse destino, a qual quase sempre está relacionada com a transgressão por parte dos seres humanos, frequentemente o uso indevido da tecnologia (NAPIER, 2005: 254). Esta transgressão tem que ver, sobretudo, com uma vontade de superação, um desejo de controlo e uma complexa preferência pela destruição desmedida mesmo que se coloque em perigo a própria vida. Esta imagem do ser humano que quer sempre mais vai ao encontro de uma ideia de rejeição do mundo em que este se encontra, querendo, assim, alterá-lo a seu gosto. Em *Akira*, quando o Coronel Shikishima conversa com o Doutor Onishi sobre o projeto, admite que, para si, a cidade é apenas “uma cidade inútil governada por idiotas” (OTOMO, 1988: 00:37:47) e que deseja salvá-la. Também

Kushana, principal antagonista de *Nausicaä*, rejeita o planeta do qual faz parte, querendo salvá-lo dos insetos e da floresta tóxica: “Prometo uma vida livre do medo das toxinas e dos insetos desse pântano” (MIYAZAKI, 1984: 00:36:10). A ideia de salvação que estas personagens apresentam está, então, diretamente relacionada com a posição de dominância que tomam perante os restantes habitantes desse universo. Esta autoridade permite agarrar o poder que não está reservado a meros seres humanos, exatamente porque se aproxima do poder de um deus. Como consequência direta assistimos à progressiva obsessão que daí resulta, evidenciada pelas ações de Kushana, as quais os subordinados passam a desaprovar, preocupados, desistindo da guerra e fugindo. Também em Shikishima se nota o mesmo sentimento, quando é destituído pelo conselho executivo supremo, cuja decisão é prendê-lo. Ao ouvir estas palavras, não hesita em mandar matar o membro que lhe anunciou a mensagem, passando a agir, então, fora da lei. Na mesma nota, Onishi, o típico cientista enamorado da sua criação que coloca o desenvolvimento da ciência acima da sobrevivência da população, encontra-se maravilhado perante o exponencial poder de Tetsuo, que se torna impossível de controlar, dizendo: “Mas esta experiência representa uma oportunidade única...” (OTOMO, 1988: 1:36:48).

Tornando, assim, possível a existência de um poder tão amplo e desconhecido, as personagens passam a ser tão ingovernáveis quanto essa habilidade, que apenas controlam parcialmente. A obsessão e a perda de humanidade daí resultantes são também evidenciadas pelos aspetos físicos dos antagonistas. À medida que o poder de Tetsuo vai aumentando, em *Akira*, conseguimos aperceber-nos de que a sua sanidade diminui. Torna-se cada vez mais agressivo, menos empático – no fundo, menos humano. *Prima facie*, se tivéssemos de escolher uma cena onde esta noção se torna óbvia em tela, isto é, onde o delírio de Tetsuo é personificado e passa do mental e metafórico ao físico e literal, poderíamos localizar esta sua desumanização na cena em que o antagonista se torna num enorme monstro. Contudo, o braço mecânico de Tetsuo, transformação mais discreta que a previamente mencionada, é, sem dúvida, o começo da sua transformação física – e o agravamento da sua deterioração mental parte daí mesmo.

Tetsuo tem poderes sobrenaturais que lhe provocam um sentimento de superioridade. Consegue ferir os outros, matá-los, escapar, por sua vez, à morte e, no fundo, dominar quem quer que lhe faça frente. Este poder, até certo ponto, não envolve transformações físicas. Quando a personagem cria o braço mecânico através de restos de metal, comenta que “[n]ão é muito bonito, mas funciona muito bem” (OTOMO, 1988:

1:42:57). Ironicamente, logo no momento a seguir, vê-se impedido de controlar a sua força, e o braço parece querer fundir-se com o espaço à sua volta, como é possível observar na cena em que os fios se unem com a cadeira onde está sentado. A partir daqui, o antagonista percebe que não consegue controlar o braço, o qual se desenvolve num amontoado de repulsivas veias, órgãos, músculos, fios e metal, uma fusão de orgânico com mecânico. De repente, tudo o que Tetsuo quer rejeitar e tudo o que deseja torna-se secundário. Pela primeira vez desde que era criança, pede ajuda a Kaneda, descendo do pedestal em que se colocou. A sua fúria incontrolável, espoletada por Kaneda – retratada nas cenas em que Tetsuo se queixa por Kaneda o salvar continuamente, “Porque tens sempre de me ajudar?” (OTOMO, 1988: 00:28:31), e na sua declaração, em forma de humilhação e desprezo, quando Kaneda o tenta salvar outra vez, “[n]ão voltarei a necessitar da tua ajuda. A partir de agora, serei eu quem te vai salvar” (1:01:52) –, passa a um medo alarmante procedente da transformação que sofre, para ele tão horrível que permite acalmar a cólera que a motivou.

O braço mecânico de Kushana revela, ainda que de forma mais subtil do que em *Akira*, a mesma ameaça que consome Tetsuo. Neste caso, a desumanização em Kushana tem a sua origem numa sede de vingança direccionada para os insetos, cujo ataque lhe custou, entre outros membros, o braço, agora substituído por uma armadura metálica. Pela forma como se comporta – e pela sua profissão de general, que lhe garante superioridade –, acredita que o certo a fazer é eliminar os insetos, queimar a floresta e, no fundo, subjugar os outros povos. Consegue, ao contrário de Tetsuo, que está sozinho, mobilizar os Tolmekianos, liderando-os, atacar Pejite, o povo que descobriu o último Deus da Guerra, e acordar este monstro para cumprir os seus objetivos.

A introdução de Kushana no filme de Miyazaki permite-nos observar o seu carácter: impiedosa e fria, astuciosa e hipócrita. Após ter ordenado/permitido a morte imediata do pai de Nausicaä, sem ter enviado um mensageiro que estabelecesse um espaço de negociação, afirma o seguinte: “Não viemos para massacrar, viemos para falar” (MIYAZAKI, 1984: 00:34:39). Um pouco depois, a antagonista dirige-se ao povo do Vale do Vento, anunciando algo parecido: “Viemos com o propósito de unificar as nações fronteiriças e implementar a paz na região” (MIYAZAKI, 1984: 00:35:38). Kushana apresenta-se como uma salvadora ao mesmo tempo que toma como refém a princesa do Vale do Vento, diz querer a paz quando, na verdade, quer queimar a floresta e começar uma guerra com os insetos.

Progressiva, a perda da sua humanidade deve-se ao seu ódio desmedido pelos Ohms, o qual, no fundo, é um sentimento proveniente da sua ignorância a respeito do modo de funcionamento da floresta. Mesmo quando Nausicaä lhe mostra como opera o Mar Putrefacto e como os Ohms podem ser pacíficos, curiosos e até carinhosos, Kushana só cede e abandona o seu ódio por completo quando o sacrifício de Nausicaä, no final do filme, salva o seu povo da destruição, revelando o seu caráter inabalável. Até aí, assume uma posição autoritária, controladora, quase colérica, que a cega, levando-a a cometer atos egoístas e impulsivos, assumindo que são necessários e rejeitando, assim, qualquer sentimento de culpa que a possa impedir de concluir o seu intento inicial: “O derramamento de sangue é inevitável” (MIYAZAKI, 1984: 1:38:16).

O braço mecânico é o aspeto que melhor nos deixa entender de onde vem tanta fúria: Kushana é uma sobrevivente. Tal como Tetsuo, cresceu num mundo em que os fracos morrem e os fortes comandam, e também ela se sentiu injustiçada e atacada. Ambos os antagonistas sofrem com uma revolta interior, proveniente do contexto em que cresceram, e que tentam compensar através de um enxerto mecânico que funciona como memória prótica<sup>3</sup>, memória do que não está e devia estar, memória da injustiça. A necessidade de controlar, ter nas suas mãos o poder de um deus, nasce daí. Rejeitar a sua humanidade é simultaneamente uma forma de se elevarem a um nível sobre-humano e de exteriorizarem a sua fúria, tornando plausível a vingança que sentem conseguir alcançar.

Contudo, Kushana, feroz na batalha, cautelosa e inteligente, possui uma nobreza de caráter que lhe concede o respeito de Nausicaä. É desagradável e cruel para com os seus inimigos, mas preocupa-se com o seu povo e, no fundo, acredita que tudo o que faz é para o seu bem. Ao contrário de Tetsuo, recupera a sua humanidade com a ajuda da princesa do Vale do Vento, que lhe mostra compaixão ao longo de todo o filme, salvando-a, perdendo-a e dando-lhe sempre oportunidades para se redimir.

Tetsuo, mais que Kushana, representa o desejo da transformação em algo sobre-humano. A sua busca por poder é impulsionada por uma necessidade de afirmação e superação. Tetsuo é um produto do sistema que o desumaniza, que o leva a entrar numa espiral de destruição. Kushana, por sua vez, busca poder num mundo devastado, mas as suas motivações também são influenciadas por questões de sobrevivência, mais estratégicas. A capa de Tetsuo, equiparada à capa vermelha do Super-Homem, é uma metáfora clara desta ideia de superação das suas limitações. Esta capa é uma imagem

---

<sup>3</sup> Sobre memória prótica, ver A. LANDSBERG, A. (2004). *Prosthetic memory: the transformation of American remembrance in the age of mass culture*. Columbia University Press.

emblemática daquele que se supera, que é poderoso, mais que os simples mortais. É uma ideia de superioridade, mas, neste caso, alterada: não para o bem da população, como a noção que temos do Super-Homem das bandas desenhadas da *DC Comics*, mas para a proliferação da destruição, do proveito próprio e proveniente de um sentimento de inferioridade. A sua capa vermelha simboliza, exatamente, o contrário do esperado. Já carenciado de identidade humana, já danificado pela sociedade em que se insere e possuindo características que ninguém consegue controlar, inicia-se, em Tetsuo, a intenção destrutiva. Ao ver Tetsuo deter um tanque de guerra, a população, imediatamente, pensa que Akira, a entidade superpoderosa, fonte de vários mitos e figura principal dos cultos que causam desordem na cidade de Neo-Tóquio, está vivo. Comentam: “Por fim, Akira chegou!” (OTOMO, 1988: 1:17:48). Criam, desta forma, um significado místico e messiânico para a aparição do antagonista, que ganha, assim, mais poder ainda. Uma característica pertinente, que ajuda a elevar Tetsuo ao nível de um deus, é o seu poder não só de destruição, mas de criação. Analisarei, no subcapítulo 4.1. *A paleta de cores: vermelho vs. azul*, a formação de um novo universo no final de *Akira*, mas menciono aqui também a sua importância: além da capacidade de transformação, evolução, posse de poderes psíquicos e impacto visível no mundo, Tetsuo detém a capacidade de criar/governar um sistema cosmológico, poder este reservado apenas aos deuses.

Em relação a Kushana, a capa não parece ter importância, pois há diversas personagens que se apresentam com vestes similares, mas é perceptível a forma como pode ser elevada a um estatuto que ultrapassa o do humano: primeiro, o seu poder e controlo militares, que a responsabilizam por várias mortes ao longo do filme, e, mais importante, a forma como comanda o chamado Deus da Guerra, colocando-se acima e em cima dele, tornando-se uma figura que transcende a humanidade. Este controlo que possui sobre uma das máquinas mais destrutivas do mundo fictício de *Nausicaä* concede-lhe uma posição acima dos demais. É um momento de tensão no filme de Miyazaki, onde todos param para ver o que se vai passar. Observamos Kushana em cima de um tanque de guerra, a comandar o Deus da Guerra, chegando, até, ao ponto de o rebaixar: “Queima-os! Que se passa? Não és descendente da tribo mais maligna da Terra?” (MIYAZAKI, 1984: 1:47:07) e “Que tens? Despacha-te e atira!” (1:47:50).

A diferença exponencial entre os antagonistas é evidente: em *Akira*, à medida que adquire poder, Tetsuo afasta-se da humanidade, isolando-se. A sua transformação torna-o ainda mais incompreendido. Kushana, pelo contrário, mantém uma conexão com a

humanidade nos momentos mais complexos. Como se disse, a antagonista de *Nausicaä* é uma líder que procura a concretização da paz, mesmo que de forma brutal. Esta dualidade é, ainda, observada na forma como ambos os antagonistas são consumidos pelo seu desejo de destruição: Tetsuo procura extinguir o mundo em que cresceu, insurgindo-se contra a própria cidade, os seus governantes e população, enquanto Kushana busca o controlo do caos, não querendo ser consumida por ele, ainda que de forma equivocada.

Conseguimos perceber, então, como se vai construindo a distopia em ambos os filmes. O desejo de controlo, que leva ao uso indevido da tecnologia, e a perda da humanidade, que é a sua consequência imediata, possibilitam o nascimento do mundo distópico que é, justamente, o castigo divino com o qual todos os seres sofrem.

## 2.2. O castigo divino

A presente secção apresenta-nos a última fase do nascimento da distopia. Nas obras de Miyazaki e Otomo a destruição é uma consequência da sede de poder, do desejo pelo excepcional e transcendente e da procura pela evolução máxima, que não deveria ser controlada por meros humanos, cujas razões são egoístas. Ecoa, aqui, a análise de Hannah Arendt sobre a condição humana, na qual se funda a ideia resumida por Margaret Canovan: “Human animals unconscious of their capacities and responsibilities are not well fitted to take charge of earth-threatening powers” (CANOVAN, 1998: xi). Esta vontade de se superar através do uso da tecnologia leva, então, ao castigo divino, que é a distopia em si.

Em *Nausicaä*, a construção dos Deuses da Guerra (*kyoshinhei* – palavra construída pelos nomes “kiyo” [grande], “shin” [deus] e “hei” [soldado] – significando, literalmente, grandes deuses guerreiros), criados para servir a humanidade através do uso de força bruta, foi o que determinou o seu fim. O próprio nome evoca medo: estes seres com poderes excessivos existem para destruir, para originar a guerra. O facto de lhes terem atribuído esse nome é ousado e, de certa forma, insultuoso caso exista mesmo um deus, pois mostra que os seres humanos criaram/quiseram criar um ser divino que estivesse sob o seu controlo. Não é, portanto, arriscado conceber a ideia de uma punição divina. No caso de *Akira*, o projeto parapsicológico é o que causa a destruição de Tóquio, pois os poderes de Akira crescem sobremaneira e escapam tanto ao seu controlo como ao dos que o desenvolveram. Aqui, também o nome de Akira tem um significado relevante: brilhante/luminoso. No cristianismo, Deus criou a luz no primeiro dia – “E Deus disse:

Exista a luz. E a luz existiu.” (Gênesis 1:2-3) –, mas Deus também é a própria luz: “E outra vez lhes falou Jesus, dizendo: Eu sou a luz do mundo [...]” (Jo 8:12). Akira é iluminado, alguém com poderes de um deus. É de notar que, além de ambas as destruições terem acontecido devido à sede de poder dos já poderosos, é também pelo mesmo meio que um acontecimento destrutivo quase toma lugar no ponto culminante de cada obra, pois o pesadelo em que o mundo se tornou não chegou para apagar o desejo de controlo – e é assim que assistimos ao retorno, por um lado, do último Deus da Guerra em *Nausicaä* e, por outro, da entidade chamada Akira no filme de Otomo.

A determinado ponto da história de *Nausicaä*, o povo do Vale do Vento é invadido pelos habitantes de Tolmekia, cena em que, pela primeira vez, aparece Kushana, como já se disse, a antagonista principal. Kushana diz ao povo de Nausicaä: “Recuperámos os poderes e os conhecimentos milagrosos que permitiram em tempos aos humanos governar este planeta” (MIYAZAKI, 1984: 00:36:01), não atendendo ao facto de que foi esse poder “milagroso” que destruiu a Terra em questão. A propósito de milagre, Kushana acredita ter uma missão benéfica que se pode classificar como divina: a de purificar o planeta. Quer fazê-lo de forma ética e moralmente errada, no entanto, porque por via da força e da imposição da sua liderança. Uma velha sábia, chamada Obaba pelo povo do Vale do Vento (significando, literalmente, avó), diz-lhes:

Em mil anos de Mar Putrefacto, são incontáveis as vezes que os humanos tentaram queimá-lo. E, contudo, a cada vez, hordas de Ohms, cegos de raiva, invadiram a terra com enxames semelhantes a maremotos. Destruíram nações, engoliram cidades! A ira dos Ohms só esmoreceu quando morreram de fome. Com o correr do tempo, os esporos alojaram-se na carne em putrefacção dos Ohms e envolveram a nossa vasta Terra neste Mar Putrefacto. Não devem tocar no Mar Putrefacto. (MIYAZAKI, 1984: 00:36:33)

Confrontados com estes argumentos, os Tolmekianos não lhe dão importância alguma: “Chega! Não queremos ouvir mais delírios” (MIYAZAKI, 1984: 00:37:24).

A quase destruição em *Akira* é também premeditada por Kiyoko (apelidada de Número 25), uma das crianças com poderes psíquicos, que descreve o seu sonho ao Coronel e a Onishi: “Abatia-se uma grande sombra sobre a cidade, que ficava toda destruída. Havia muitos mortos... E nós voltávamos a encontrar-nos com Akira” (OTOMO, 1988: 00:35:29). Aqui assiste-se, novamente, à sede de poder que permite o retorno do elemento que destruiu Tóquio, pois, ao ouvirem o relato de tal sonho – e admitindo mesmo que não têm dúvidas acerca do poder de Kiyoko –, escolhem continuar

com as suas experiências em nome da ciência e do futuro, sabendo que não estão a fazer mais que condenar a sua cidade.

O espectador assiste aos acontecimentos representados em tela através do véu de ironia que ali se estabelece. As pessoas parecem não aprender com os erros, ideia que se comprova pela reativação do Deus da Guerra, criatura responsável pela aniquilação de quase toda a humanidade, achando que desta vez poderia servir de ajuda, porque há uma falsa ideia de controlo humano sobre a criatura divina. A continuação do projeto de parapsicologia por parte do governo em *Akira* comprova que nem uma guerra mundial, nem a morte de inúmeras pessoas ou a necessidade de reestruturação e reconstrução de toda uma cidade, é suficiente para acabar de vez com este tipo de testes. A questão da grandeza, de tudo o que é maior que o ser humano, mas que este quer controlar, está presente na origem da catástrofe, como se esta fosse um castigo divino: por um lado, a construção de armas de guerra autoconscientes, com poder para criar um inferno na Terra; por outro, a exploração de crianças órfãs, à partida já marginalizadas e em desvantagem numa sociedade tão impiedosa como a de Neo-Tóquio, para propósitos militares. Estas personagens parecem ser castigadas por se intrometerem com um poder associado, normalmente, ao de deuses. Ambas as obras, aliás, são atravessadas por esta ideia de divino. A certa altura, em *Akira*, quando o Coronel e a sua equipa raptam Tetsuo, este comenta: “Talvez não devêssemos brincar com semelhante poder”, ao que o cientista responde: “Porque... é o poder de um deus?” (OTOMO, 1988: 00:22:24). O nome “deus” é, aqui, a tradução de “kami” que, em japonês, alude às divindades do xintoísmo. Esta palavra é equivalente a “shin”, o nome utilizado para os Deuses da Guerra em *Nausicaä*. Confirma-se, assim, a existência de uma grandeza que se quer controlar, mas com a possibilidade de causar grandes estragos. Esta questão é, de facto, respondida por Kei, amiga de Kaneda:

Dantes o ser humano era um macaco. E antes disso era um réptil e um peixe. E antes era plâncton e amibas. Mas até nessas formas de vida há uma energia surpreendente. [...] No início de tudo, provavelmente existia ADN na água e na atmosfera. [...] E se assim for, o que poderíamos descobrir através disso? Talvez informações sobre a origem de todas as coisas. [...] Toda a evolução poderia estar registada na memória. Se algum tipo de erro alterasse a ordem das coisas, poderíamos fazer com que uma amiba tivesse o poder de um ser humano... [...] As amibas não constroem casas nem pontes. Só devoram tudo o que encontram. (OTOMO, 1988: 1:09:08)

Kei explica o que parece ser a evolução natural do ser humano, que, no futuro, poderá vir a conseguir controlar poderes psíquicos. Mas se esta evolução for forçada ou acontecer demasiado rápido, como é o caso em *Akira*, é como se uma ameoba conseguisse o poder de um ser humano, o poder de construir, destruir, criar. Contudo, as amebas limitam-se a consumir tudo o que está ao seu alcance e, mesmo que possuam mais poder, essa aptidão servirá apenas para consumir de forma mais agressiva, tal como acontece com Tetsuo, que, apesar de ter a capacidade de um deus, acaba por extinguir, dissipar e esgotar o mundo à sua volta, pois não está preparado para controlar um poder tão gigantesco – lembremo-nos, novamente, do bebé em que Tetsuo se transforma. Forçar, portanto, a evolução cria uma anormalidade no universo, levando ao castigo divino, e tal é representado pelo Doutor Onishi, que diz, fascinado, acerca do poder de Tetsuo: “Se for verdade, poderá significar uma revolução das leis do universo. Afectaria não só a ciência, também toda a humanidade” (OTOMO, 1988: 1:36:20), acabando por morrer esmagado enquanto assiste ao processo de evolução final do antagonista.

Outro aspeto importante que nos leva a assumir que a ideia de castigo divino está presente em *Nausicaä* são os Sete Dias de Fogo – como já sabemos, o evento que levou à destruição do planeta e, posteriormente, ao desenvolvimento do Mar Putrefacto. Estes sete dias são simbólicos se os associarmos aos seis dias que Deus levou a construir o universo, descansando no sétimo. Castigar a humanidade durante o mesmo período com fogos e destruição evidencia o papel de Deus, que pode criar, mas também destruir. Aqui é direta a ligação à maternidade, a um ser que dá vida, faz nascer, acarinha e alimenta, mas pode castigar impiedosamente, pode ser cruel e fazê-lo ou como forma de ensinamento ou para se vingar.

Todavia, a punição pela desobediência ou pecado humanos está também, muitas vezes, associada à água, de que é exemplo a história da Arca de Noé na Bíblia (Génesis 6:1-9:17). A água, como que batismal, neste caso, serve para limpar as impurezas criadas pelo Homem e dar origem a um novo começo, um mundo onde, finalmente, o ser humano se pode redimir. Como cita David Leeming:

Flood myths are found in all parts of the world, usually as aspects of creation stories. Generally the flood marks a new beginning, a second chance for a sinful humankind or for creation itself, as in Hebrew mythology in the biblical Book of Genesis. The flood waters become a second version, as it were, of the primeval maternal waters – a vehicle for rebirth as well as a cleansing element. [...] The persistence of the flood myth in all parts of the world, even those where real floods are unlikely to have occurred, suggests a human vision of both imperfection and the possibility of

redemption. A microcosmic version of the flood can be found, for instance, in various ceremonies of purification by water, including the Christian sacrament of baptism, in which the initiate “dies” to the old ways in the waters of the font and is reborn in Christ. (DUNDES, 1988 *apud* LEEMING, 2005: 138)

Esta ideia de um dilúvio purificador que possibilita um renascimento ecoa, de facto, em *Nausicaä*. Aliás, a ideia das “águas maternas primitivas” que Leeming nos apresenta – as águas que são a origem da criação do mundo – está intrinsecamente ligada ao dilúvio. Uma imagem retirada do mito da Mesopotâmia da criação, associado, claro, à água, ajudar-nos-á a compreender melhor o vínculo do dilúvio à ideia de criação e, posteriormente, à possibilidade de redenção:

There is no life, as we know it, without water. Sweet waters are necessary to sustain human, animal and plant life, while salt waters often set visible boundaries beyond which nothing seems to exist. Thus, it is not surprising that many societies around the world have referred to the watery birth of the universe. The Sumerians were no exception. In their view, water, which can be described as some sort of cosmic sea or ocean, was believed to exist forever. (WASILEWSKA, 2000: 45)

A “mãe” ou criadora da terra e do céu na mitologia sumeriana é Engur ou Abzu, que significa “um tanque de água benta”, “essencial para o sustento da criação” (WASILEWSKA, 2000: 47, 46). Os sumerianos acreditavam que a água era equivalente à criação, fazendo da sua “mãe” um poço de água pura que nunca seca. O dilúvio não é mais que um momento de renascimento, portanto. O mito das árvores *kishkanu*, consideradas sagradas, conta que estas crescem numa zona profunda com água limpa, isto é, no azbu:

In “A prayer to Nanna for Rīm-Sîn (Rīm-Sîn F)” [ETCSL 2.6.9.6] it is said in relation to abzu that “in this place, you see numerous birch trees” (Line 13), i.e., the “birch trees” are the same *kishkanu* trees. According to “Nanna-Suen's journey to Nibru” [ETCSL 1.5.1], Nibru is a place where both black and white/shining birch trees (*ġiškin*) grow in a pure place. (LYASHENKO, s/d: 10)

Esta imagem lembra-nos, certamente, das árvores do Mar Putrefacto, que crescem nas profundezas através de areia e água limpas. Estas árvores simbolizam a possibilidade de salvação, representam o recomeço. São, no início, consideradas nocivas, pois os seus poros podem matar os humanos, mas são elas que – apesar de, à primeira vista, prejudiciais e usadas para castigar – conseguem oferecer uma visão de esperança ao mundo de *Nausicaä*. O mesmo acontece com o dilúvio, o castigo divino mais lembrado

no cristianismo, que, apesar da crueldade que representa, vem oferecer a possibilidade de construir um mundo puro. Claro que em *Nausicaä* não existe um dilúvio propriamente dito, mas o seu simbolismo reproduz-se na história de Miyazaki – um mundo degradado pela corrupção humana é destruído, mas Deus oferece às pessoas a possibilidade de redenção através desse castigo divino.

Em *Akira*, ondas enormes devastam a cidade no final, quando a entidade que dá o nome ao filme cria uma singularidade gravitacional que transporta Tetsuo e os *Espers* para uma outra dimensão. A água acaba por preencher a cratera causada pela singularidade e a imensa destruição arrasta prédios inteiros, carros e pessoas. A comparação com o dilúvio é imediata, e aqui também este leva a um renascimento e a uma criação, neste caso de Tetsuo, o deus de um novo universo. Desta vez, a água não simboliza purificação total – é, em vez disso, um elemento que acompanha a evolução de Tetsuo e a resolução parcial do problema, parcial justamente porque os poderes psíquicos continuarão a assombrar Neo-Tóquio, já que Kei começa a desenvolver capacidades semelhantes às dos *Espers* e nada nos oferece uma sensação de encerramento: só um final em aberto onde a ameaça do castigo continua presente. A criação de um novo começo só acontece para o antagonista e os restantes Números, mas nada muda na cidade de Neo-Tóquio. A última cena mostra Kaneda, Kei e outro amigo a regressar de motociclo à cidade destruída, enquanto a voz de Kiyoko narra o começo de uma nova era da evolução humana.

O nascimento da distopia dá-se, assim, por completo, começando e terminando num ciclo. O conceito de castigo divino demonstra-se, portanto, através de vários ângulos: se esta punição é o nascimento da distopia, que é o cenário das obras em questão, o desfecho do filme representa, também, um nascimento. Por um lado, um castigo que oferece a possibilidade de purificação e, por outro, um castigo que danifica e deixa para trás apenas o luto e a ruína, mas ambos através da mútua criação e destruição que, no fundo, são os poderes de um deus.

### 3. A maturação

Neste capítulo, procuro desenvolver, no primeiro subcapítulo, as características internas das distopias presentes em *Akira e Nausicaä* – ou seja, a sua “natureza” – através da análise das crenças das personagens. O subcapítulo posterior demonstra como os cenários de ambos os filmes representam a parte externa, isto é, o elemento visual destas distopias. Sendo a maturação o processo pelo qual um organismo se torna totalmente desenvolvido, podemos olhar para ambos, as crenças e os cenários, como a melhor forma de representar a distopia: as primeiras revelando a parte interior, o que não se vê de imediato, mas que, se repararmos com mais atenção, nos ajudam a caracterizá-la, e os segundos como a manifestação imediata, mais direta, das distopias, o que é impossível de ignorar. Se os cenários são a face visível, ou rosto, da distopia, as crenças são a sua personalidade. A maturação, que representa plenamente o interior e o exterior das distopias nos filmes, não se confunde com a reprodução, que nos mostra o produto criado por estas distopias, isto é, a forma como as personagens reagem ao mundo em que vivem – conteúdo que se explora no próximo capítulo. As crenças não são uma forma de reagir, não são um produto: são o caráter da distopia e o conceito que lhe subjaz. Ajudam, em conjunto com os cenários, a construir distopias muito distintas uma da outra, com características e modos de pensar diferentes e irrepetíveis, como qualquer organismo.

#### 3.1. As crenças

Ambos *Akira e Nausicaä* nos apresentam a crença, por parte das personagens, numa figura de salvação. O resultado destas crenças, no desfecho da ação, relaciona-se diretamente com o tipo de distopia representado em cada filme. Em *Nausicaä*, uma distopia crítica, a lenda verifica-se e a salvação acontece, mas, em *Akira*, uma distopia clássica, o mito desmistifica-se, destruindo o culto juntamente com a cidade. Contudo, estas crenças não são um produto da distopia: elas surgem, sim, em conjunto com cada mundo distópico, mas para, unidas a este, construir o tipo de distopia que se representa nos filmes, uma clássica e outra crítica. Isto é, a forma como as crenças das personagens nos são apresentadas faz-nos um retrato da “personalidade” de cada distopia. De um lado, temos uma lenda que promove a harmonia entre o mundo envolvente e as personagens: “Trajando roupagens azuis, descendo para um campo de ouro, para se alistar à formidável Terra” e “orientar finalmente as pessoas até à terra pura” (MIYAZAKI, 1984: 00:20:06).

Do outro lado, temos um culto que causa o caos nas ruas e que refuta e contraria a sociedade em si: “Deturpações da verdade sob o pretexto da ciência. A farsa da civilização aniquila o espírito. Fogo purificador! Devem expiar os vossos pecados! A hora está a chegar! A hora do despertar do grande Akira aproxima-se!” (OTOMO, 1988: 00:42:48). A distopia crítica de Miyazaki abre caminho para a esperança num mundo melhor, bem como a lenda que acompanha a narrativa. Pelo contrário, a distopia clássica de Otomo apenas possibilita mais destruição e castigo, tal como o mito em torno de Akira faz transparecer.

Estas diferenças ditam logo a conclusão que cada crença vai fabricar, juntamente com o modo de expor cada lenda: em *Nausicaä* é-nos apresentada, num momento de sossego em que as personagens falam umas com as outras numa sala fechada, uma cena acompanhada por uma música tranquilizante e evocadora de um sentimento de esperança. Quem ensina a lenda à princesa Nausicaä é Obaba, uma xamã cega, mas muito sábia. O facto de ser cega tem o seu simbolismo, especialmente se tivermos em conta a afirmação de Mircea Eliade: “[M]uitos xamãs japoneses são cegos de nascença” (ELIADE, 1972: 463). Diz-se que os xamãs têm a capacidade de ver no escuro, ou seja, de conhecer o que os outros não conhecem, entender o mundo de formas que os outros não entendem. O estudo sobre xamanismo de Knud Rasmussen é, aqui, elucidativo:

[A iluminação] consiste numa luz misteriosa que o xamã sente subitamente no seu corpo, dentro da sua cabeça, dentro do cérebro, um holofote inexplicável, um fogo luminoso, que lhe possibilita ver no escuro, tanto literal como metaforicamente, pois agora pode, mesmo com os olhos fechados, ver através da escuridão e perceber coisas e acontecimentos futuros que estão escondidos dos outros [...]. (RASMUSSEN, 1929: 112-113)

Em *Akira*, temos a personagem de Miyako, a líder do culto, que também é cega<sup>4</sup>. Subverte-se rapidamente a ideia de que esta característica esteja relacionada com a perspicácia e passa, então, a representar a ignorância dos adeptos do culto. Aqui, a crença num salvador está diretamente relacionada com a queda de Neo-Tóquio: “Neo-Tóquio vai mudar. É uma cidade demasiado saturada. É como uma fruta que cai e apodrece logo... espalhando novas sementes. Tudo o que temos de fazer é esperar pelo vento que

---

<sup>4</sup> É de notar que esta personagem é representada de forma mais absurda no filme do que no *manga*, no qual desempenha um papel importante. Contudo, sendo este trabalho apenas focado no *anime*, a interpretação das ações e comportamentos desta mulher levam-nos a caracterizá-la como dramática e irracional.

fará cair a fruta. Sim, o vento chamado Akira. [...] Não somos nós quem provocará a mudança. Serão as pessoas que esperam Akira” (OTOMO, 1988: 00:42:17). Estes cidadãos organizam ajuntamentos ilegais, vandalizam as ruas, queimando-as e pintando-as, enquanto também são vítimas da brutalidade policial que atravessa todo o filme. Apresentam os seus ideais de forma extravagante, sendo, no fundo, um culto religioso tornado cego pela decadência da cidade onde vivem. Uma figura de *Akira* similar a Obaba é Kiyoko/Número 25, dotada de poderes psíquicos que lhe permitem adivinhar o futuro. A sua aparência, no entanto, é muito diferente: enquanto Obaba é uma idosa que emana o conforto de uma avó (até o seu nome, como se notou já, significa “avó”), Kiyoko, apesar de ser criança, devido ao envelhecimento precoce provocado pelas experiências governamentais, tem uma pele enrugada, cabelos brancos e um tom azulado que lhe concede um ar doente. A sua aparência é desconcertante, mas também os seus presságios, que descrevem uma cidade completamente arruinada e habitada pela morte.

O desfecho de ambas as obras acompanha o culminar das diferentes crenças. No caso de *Nausicaä*, esse ponto mais elevado é a confirmação de que a lenda é verdadeira através da imagem que se descreve da princesa do Vale do Vento e, no caso de *Akira*, é o aglomerado de órgãos e fios em que Tetsuo se transforma que resulta no retorno de Akira e, depois, no seu desaparecimento, juntamente com Tetsuo e as restantes crianças. A ideia em comum nos dois filmes, que se interliga com o desfecho e, por sua vez, com as crenças, é o sacrifício. Nausicaä sacrifica-se para salvar o seu povo, oferecendo a sua vida em troca da paz e em compensação pelo sofrimento do filhote de Ohm que estava a ser usado como isco. Contudo, ela não morre, sendo salva pelos Ohms que “abriram o seu coração” (MIYAZAKI, 1984: 1:53:50), tal como ela sempre abriu o seu aos Ohms. Este é o verdadeiro milagre que o sacrifício pode alcançar. O caso de *Akira*, que se sacrifica – tal como os outros *Espers* – com o objetivo de impedir uma destruição ainda maior e conter Tetsuo num outro universo, representa o contrário. Akira e os *Espers* conhecem apenas o sofrimento da uma vida anormal rodeada por experiências ilegais. O cenário grotesco que é a metamorfose de Tetsuo em nada se compara ao pacífico panorama em que Nausicaä caminha no que parece ser um campo dourado, rindo de alegria. Além disso, Akira consegue impedir uma destruição maciça, mas não consegue salvar a cidade de Neo-Tóquio e todas as pessoas que foram vítimas de Tetsuo. Este desfecho não evoca esperança ou paz, mas sim perda e carência. O que poderia ser chamado de milagre em *Akira* – o nascer de um universo – é expresso com medo e

confusão. O resultado destes sacrifícios é, em *Nausicaä*, a salvação e a confirmação da lenda, que ganha vida, e, em *Akira*, a morte e o desaparecimento da figura religiosa.

Ao ligar estes acontecimentos à personalidade de cada distopia, podemos perceber que a distopia crítica representada em *Nausicaä* oferece uma perspectiva muito mais positiva, ainda que o cenário de fundo seja um mundo precário em contínua destruição. A lenda é a necessidade de mudar, mas através da fusão entre os seres humanos, os protagonistas e a floresta, que é o cerne da distopia. Já *Akira*, encaixando-se na ideia de distopia clássica, representa a desconsolação e o desespero. O culto é a vontade de rejeitar o mundo, posta em prática através da desordem, do barulho, do caos.

Para analisar as crenças de forma completa há que discutir a importância de dois elementos em cada filme: o fogo e a água, que já atrás se mencionou. Claro que, em *Nausicaä*, o elemento do ar, representado através do vento que move os moinhos do Vale do Vento, tem um papel fundamental, pelo que volto ao tema mais adiante. Começando por examinar o fogo em *Akira*, podemos lembrar a fala de Miyako: “Fogo purificador! Transforma em cinzas esta cidade de destroços! Consume os nossos espíritos contaminados! Não tenham medo! Os vossos corpos serão purificados pelas chamas!” (OTOMO, 1988: 1:20:55). Apesar de este fogo ser conotado com a purificação da alma, devemos notar que este elemento, sempre representado pelo vermelho, contém em si uma ideia de violência e destruição (sabemos, também, que o culto a Akira apela à destruição da cidade e da sociedade). No subcapítulo 4.1. *A paleta de cores: vermelho vs. azul* analiso, precisamente, o simbolismo do vermelho e do azul, pelo que não desenvolverei essa temática nesta secção, e anoro-me apenas na noção de que o vermelho simboliza, normalmente, vigor, agressão e morte e o azul paz, harmonia e pureza. O facto de o vermelho representar destruição é, também, verdade em *Nausicaä*, e o melhor exemplo são o fogo e as explosões que envolvem os Deuses da Guerra e os enxames de Ohms enraivecidos enquanto destroem cidades inteiras.

A ideia de purificação através do fogo em *Akira* estabelece uma relação relevante com a ideia de purificação através da água em *Nausicaä*. Como veremos no próximo subcapítulo, a princesa do Vale do Vento descobre, a determinada altura, que as águas no fundo do Mar Putrefacto são, na verdade, puras e estão ativamente a limpar as toxinas da floresta tóxica. O azul domina nesta cena, bem como o sentimento de esperança que cresce com essa descoberta, ao contrário do fogo e do fumo negro que acompanham Miyako, evocando um sentimento desconcertante. Além disso, está implícito que a líder do culto morre quando, ironicamente, um carro em chamas a arrasta para fora de uma

ponte. Enquanto Neo-Tóquio, uma cidade rodeada de água, é continuamente atingida e devastada por fogos, o mundo de *Nausicaä*, aniquilado devido ao fogo, está a ser salvo pela água. É também num lago abaixo da floresta que assistimos a um vislumbre da infância de Nausicaä, sendo o *flashback* completado noutra cena onde correm as águas limpas – parece que este elemento tem o poder de evocar o passado da princesa, mostrando o seu carácter assertivo, a sua compaixão e motivações, todos os aspetos essenciais para a verificação da lenda.

Aquando do desfecho do filme de Otomo, como já se notou, uma quantidade imparável de água e vento devasta o que ainda resta da cidade. Ficamos com a ideia de que a salvação e a harmonia que a água simboliza já não chegam para impedir a destruição e, mais ainda, subverte-se o simbolismo deste elemento, que passa a representar a perda. O vento, que em *Akira* acompanha as ondas, ajudando a demolir os prédios, é o elemento principal em *Nausicaä*, mas aqui possui uma noção distinta e está associado à lenda. O vento também trabalha em conjunto com a água na obra de Miyazaki, mas para purificar – tal é confirmado quando Obaba refere que “[o]s ventos do oceano protegem o nosso vale” (MIYAZAKI, 1984: 00:19:20). Este elemento protetor anuncia o perigo que assoma antes de Kushana começar a disparar sobre os Ohms: “Não há vento” (MIYAZAKI, 1984: 1:34:03), comunica um homem do Vale do Vento. Quando retorna, vem simbolizar o renascer da princesa, salva pelos insetos.

Em suma, percebemos que o papel das crenças é, no fundo, representar como funcionam as diferentes distopias em questão: se em *Akira* simbolizam uma distopia violenta, destrutiva, sem esperança, enfim, envolta em vermelho, em *Nausicaä* remetemos para uma distopia que ensina a compaixão, onde a possibilidade de criar um mundo melhor se avizinha, um mundo azul, puro.

### 3.2. Os cenários

Nesta segunda parte do capítulo sobre a maturação da distopia, analiso a sua manifestação exterior, ou seja, o seu aspeto. Já entendemos como as crenças das personagens formam a “personalidade” da distopia em ambos os filmes, isto é, o seu lado interior, mas é igualmente importante discutir a aparência da distopia. No fundo, trata-se de pensar a distopia como um signo linguístico – com o significado/conceito e o significante/imagem ou concretização, neste caso, visual-acústica. Tal como, para cada ser vivo, o modo como é observado o distingue dos demais e afeta a sua própria

sobrevivência – a sua capacidade de manutenção da espécie –, também o modo como a distopia é percebida é relevante para a sua capacidade de se manter viva e para a identificar e diferenciar das outras. Abordo, então, as características dos cenários de cada universo, estudando a forma como nos são apresentados inicialmente, algo que formula logo o modo como entendemos aqueles locais através desta primeira impressão, e ao longo de toda a narrativa. As particularidades dos cenários são o aspeto que mais permite reconhecer o afastamento entre ambas as obras, mas que, ao mesmo tempo, deixam adivinhar uma afinidade que se relaciona com o obstáculo à proliferação da vida nos locais ficcionados. Por um lado, existe uma cidade sobrelotada, mas sempre assombrada pela morte e, por outro, um planeta onde poucas personagens conseguem sobreviver. É relevante estabelecer esta ligação entre dois mundos aparentemente tão distintos, mas onde, no seu âmago, reinam as mesmas preocupações. Explicarei também como o termo *colossal*, do grego *kolossós* (estátua de dimensões enormes), aqui se insere e de que forma ajuda a criar as ideias de estranheza, pequenez e separação. Discuto os filmes através do significado que o termo veio a ter mais tarde – e manteve até à atualidade – quando passou a ser associado a algo de tamanho gigantesco/de uma grande imensidão.

A primeira imagem de Neo-Tóquio é-nos apresentada desta forma: carros destruídos, lixo no chão, prédios degradados, luzes artificiais e arranha-céus gigantescos – sendo o maior deles o hospital militar, com mais de um quilómetro de altura. A primeira fala sugere logo uma sociedade caótica: um grupo de desempregados formam um motim contra o Governo. O primeiro cenário é um bar que impulsiona o consumo de álcool, tabaco e drogas. Explosões de granadas, barulho e desordem constituem o pano de fundo deste universo, tal como a violência policial, o fumo e fogos por todo o lado, gangues e sangue. Estes elementos definem o tom do filme, que cada vez se torna mais caótico, barulhento e violento. A escola, espaço de aprendizagem, é alvo de vandalismo. Há, novamente, lixo por todo o lado, os alunos dormem durante as aulas e o *bullying* é normalizado. Os professores, humilhados pelos estudantes, disciplinam-nos com violência. Este espaço ajuda a frisar o lugar das personagens principais na sociedade: são delinquentes, sem esperança no futuro, desprovidos da possibilidade de se tornarem alguém.

Também a banda sonora criada pelo coletivo Geinoh Yamashirogumi, com o uso de sintetizadores, sons da percussão dos instrumentos de bambu da Indonésia, música teatral japonesa e música clássica europeia, reforça este ambiente. Como é defendido por Mike Smaczylo, produtor e supervisor de música na agência *Adelphoi Music*: “«Battle

Against Clown» is yet another rolling polyrhythmic beast, but this time including urgent and intense aspirated vocals, reminiscent of Goblin's nagging, discomfiting theme from *Suspiria*” (SMACZYLO, 2020). Apesar de este artigo não ser um estudo académico, podemos perceber que na atualidade ainda suscita interesse, quer em elementos diegéticos quer extradiegéticos, como é o caso. O pertinente é que a música ajuda a definir o espaço. O som da aspiração faz-nos prestar atenção à nossa própria respiração, como se estivéssemos a sufocar, tal como as personagens também estão sufocadas por aquele lugar demasiado cheio de gente, rodeadas de prédios e de uma esmagadora injustiça social.

O espaço mais marcante em *Akira* é, sem dúvida, o Estádio Olímpico que está em construção para a realização dos Jogos Olímpicos de 2020. É o local onde o último conflito entre Kaneda e Tetsuo acontece, mas, mais especificamente, onde Akira está contido. Este espaço, que simboliza o progresso e a superação da guerra para as personagens de Neo-Tóquio, é, na verdade, mais do que este ideal aparente, pois é usado como um esconderijo secreto onde as forças militares mantêm Akira, considerado uma arma de destruição poderosíssima. Este sítio passa, então, a representar o maior marco distópico deste universo, onde a ideia de esperança que lhe é associada é rapidamente transformada numa imagem horripilante que traz a verdade ao de cima, destruindo não só o Estádio em si, como também o ideal de uma cidade vitoriosa e progressista.

O mundo de *Nausicaä* é igualmente tóxico e quase inabitável: aqui, a vastidão, a enormidade da floresta de fungos e o vazio são aspetos que reinam. A primeira cena não nos mostra habitações, não inclui música, apenas o som do vento. A natureza cobre o espaço, consome aldeias, expelle poros em nuvens enormes. Também há morte e tristeza, mas, ao contrário do que se passa em Neo-Tóquio, as pessoas são consumidas pelo silêncio de um mundo quase desabitado. A primeira fala, “Mais uma aldeia destruída” (MIYAZAKI, 1984: 00:01:34), comprova logo esta precariedade, esta escassez, a permanente destruição silenciosa de um planeta já tão solitário. O espaço mais marcante deste universo é o Mar Putrefacto, mas principalmente o que está nas profundezas dessa floresta: um sítio onde o ar e a água são, afinal, puros. Nausicaä percebe que se encontra num espaço que parece desconstruir a ideia do seu mundo criada pelas personagens que o habitam e pelos espectadores ao longo da história. De repente, a floresta de fungos deixa de ser um mar tóxico que castiga e passa a ser a chave para a salvação: “As árvores do Mar Putrefacto foram crescendo e purificando um mundo poluído por humanos. Absorvem as toxinas da terra, transformam-nas em cristais puros, morrem e transformam-se em areia” (MIYAZAKI, 1984: 1:09:15). A cena em que Nausicaä explora as

profundezas do Mar Putrefacto, acariciando as enormes árvores que deixam passar a água e deitando-se na areia purificada a chorar, não só é emocionante como também mostra uma mudança profunda na forma de olhar este mundo distópico, onde um caminho esperançoso se abre perante os nossos olhos. Esta característica é, como vimos no subcapítulo 1.1. *A distopia em construção*, típica das distopias críticas.

No início do filme de Miyazaki aparece Nausicaä, que explora o Mar Putrefacto. Num ponto da sua viagem, encontra o rasto de um Ohm, tão grande que parece uma caverna. Estes insetos, embora normalmente dóceis, são consumidos por uma fúria frenética quando se destrói ou danifica a natureza. Possuem uma compaixão avassaladora por todas as criaturas, o que comprova a sua inteligência. Devido ao seu grande tamanho, à força e à característica que lhes permite comunicar com outros Ohms à distância, facilmente podem ser nocivos para o ser humano. Seres quase alienígenas para nós, espectadores, que representam o incomparável, o bizarro. A certa altura, quando o povo do Vale do Vento é invadido, o colossal aparece na forma de aviões gigantes que se intrometem naquela realidade e, mais tarde, conseguimos observá-lo quando a povoação carrega o enorme órgão de um Deus da Guerra, que destoa completamente do sítio rural onde vive este povo. O não-familiar penetra assim no mundo familiar. Na verdade, estes conceitos de familiar e não-familiar são assinalados por Elizabeth Carlyon, investigadora e autora de livros de fantasia, que os associa à banda sonora, um trabalho de Joe Hisaishi, aclamado compositor japonês, que justapõe elementos orquestrais, *loops* de sintetizadores e melodias infantis com piano:

Humanity is predominantly associated with typified orchestral music. Familiar film score clichés such as dramatic marches for war and soaring strings for celebration allow the viewer to recognise and associate with the human cultures portrayed. The music for the toxic jungle, however, is full of electronic tones and minimalist themes that aid in providing a sense of abnormality and otherworldliness. [...] The result is an illusion that nature itself is in control of the music. It is not bound by human timing or instrumentation and the viewer cannot be sure what will become of it. It aids in establishing nature as alien, separate from humanity, that despite its beauty, promotes a sense of wariness through unfamiliarity and uncertainty. (CARLYON, 2023)

Os espaços onde decorre *Nausicaä* são, para nós, onde se observa a anormalidade, tornada exuberante pelo tamanho dos insetos e pela música associada à floresta, cheia de sons invulgares e, por vezes, arrepiantes. Há um sentimento de impotência, de pequenez e insignificância quando as personagens se deparam com algo tão gigante e inexplorado.

Também em *Akira* se promove o mesmo sentimento de impotência que surge da existência, naquela cidade, de construções monstruosas – prédios de altura quase infindável, pontes que os conectam, túneis, vários andares de estradas e camadas de edifícios que se sobrepõem. O colossal vem, então, promover a ideia de distopia nestes locais, criando, em *Akira*, uma sensação de desconexão com o mundo em que vivem as personagens e, em *Nausicaä*, um medo e fascínio face ao poder dos Ohms e da floresta de fungos. Aliás, se pensarmos na origem do termo *colosso*, que se refere a uma estátua de grandes dimensões, os esqueletos dos Deuses da Guerra que estão espalhados pelo mundo de *Nausicaä* são, de facto, colossos, marcas que não deixam esquecer a destruição que o planeta sofreu.

Neo-Tóquio, sendo o único espaço apresentado em *Akira*, é uma ilha artificial que não abre a possibilidade de conhecer outros locais, outros países e pessoas. É como se este espaço estivesse completamente fechado dentro das suas próprias muralhas, enclausurado no seu exagero de enormidade e violência – uma realidade que não é estranha ao Japão, que se isolou ao estrangeiro entre 1639 e 1854 e confinou, durante esse período, os holandeses à ilha, também artificial, de Dejima. O facto de Neo-Tóquio se situar numa ilha artificial ajuda a compreender melhor esta separação. Aqui não é viável viver, especialmente para os marginalizados, mas podemos perceber que nem os agentes de poder conseguem, face a todos os acontecimentos incontrolláveis, manter o seu estatuto. Um bom exemplo desta situação é o Sr. Nezu, um membro do parlamento que lidera o grupo chamado *A Resistência* com o intuito de ganhar mais poder político e que morre ao fugir dos militares carregando uma mala cheia de dinheiro e documentos que comprovam os seus atos de corrupção. Em relação a *Nausicaä*, existe o espaço abrangente – o próprio planeta Terra – que é praticamente inabitável. Não é viável viver em praticamente nenhum lugar. Apesar de, no Vale do Vento, a vida ser relativamente pacífica e confortável, a personagem do rei Jhil, pai de Nausicaä, que está imóvel devido a uma doença causada pelas toxinas da floresta, vem reafirmar a crise em que a vida humana se encontra mergulhada.

Enquanto os filmes se aproximam na ideia de colosso/colossal e na forma como esta ajuda a definir a distopia, representada por espaços, edifícios ou seres vivos de grande dimensão, uma das diferenças mais claras entre *Akira* e *Nausicaä* encontra-se nas imagens do céu, mais especificamente no efeito que a presença ou ausência do céu produz. Enquanto no primeiro os edifícios tomam o lugar do céu, não abrindo espaço para observar o horizonte e criando, assim, uma imagem de clausura, no segundo o céu quase

parece fazer par com Nausicaä, a personagem principal, construindo um espaço vasto e aberto, por vezes agradável, mas contendo sempre a ideia de ausência e escassez.

Em *Akira*, ver o céu é um acontecimento raro. É logo no momento inicial do filme que Otomo nos apresenta a cidade de Neo-Tóquio através de várias cenas em sequência que mostram, principalmente, prédios de uma altura exuberante, tão altos que não deixam adivinhar o céu. Durante a noite, não se consegue perceber se o fundo preto é o céu noturno ou se são apenas prédios abandonados sem iluminação. No final do primeiro quarto do filme, conseguimos vislumbrar uma cor cinzenta entre os prédios que parece revelar um céu nublado, mas que poderia também ser uma nuvem de poluição tão densa que esconda completamente os edifícios mais afastados. A primeira vez que vemos claramente o céu é num *flashback* da infância de Tetsuo, há muito perdida, que rapidamente se torna num pesadelo onde a cidade e o próprio Tetsuo se desfazem, desaparecendo. Quando uma imagem do céu azul nos é finalmente apresentada, é quando Kaneda descobre que um amigo seu foi morto por Tetsuo. A maior parte da ação acontece dentro de portas e túneis. O último quarto do filme, pelo contrário, mostra-nos várias imagens do céu, ora azul, ora nublado, ora de um vermelho profundo, mas esta imagem do céu não simboliza a liberdade – simboliza a magnitude de uma destruição. Rodeados pelos restos de uma cidade em ruínas e pelo vasto céu escuro e nublado, as personagens parecem flutuar num mar de devastação onde o vislumbre do céu tem de ser sempre acompanhado pela destruição da cidade que, de outra forma, lhes cobre a vista.

Ao analisarmos *Nausicaä*, percebemos que o céu é um dos elementos visuais mais importantes da obra, presente em quase todas as cenas, não só devido à quantidade de aeronaves com que o filme conta, mas também devido à escassez de civilizações e, conseqüentemente, de prédios ou edifícios de grandes dimensões. Aparentemente harmonioso logo no início do filme, o céu surge quase sempre acompanhado de imagens da floresta tóxica, do deserto ou de aviões em queda. O peso do cenário onde Yupa encontra uma vila destruída é aliviado pelo aparecimento da princesa Nausicaä, alegre e fascinada com os grandes Ohms, mas rapidamente se toma consciência de que o povo do Vale do Vento também corre perigo, em especial o seu rei doente. O céu representa a distopia deste mundo, que não surge da superpopulação, mas sim da falta de civilizações e da constante ameaça à sobrevivência das personagens. Contudo, ao contrário do que acontece em *Akira*, onde os edifícios constroem uma muralha claustrofóbica, o Vale do Vento, ainda que bastante espaçoso, cria uma espécie de fortaleza protetora à volta do povo de Nausicaä, abrindo caminho para o vento purificador, cobrindo o céu – cuja

imensidão enfatiza a escassez – e, portanto, auxiliando as personagens e impedindo a devastação.

Em suma, os cenários representam a parte exterior da distopia em ambos os filmes. Este lado visual da maturação, fase final do desenvolvimento de um organismo, é o expoente máximo da distopia que nasce do mau uso da tecnologia, linha de pensamento analisada no capítulo anterior 2. *O nascimento*. O aspeto da distopia é, portanto, este: Neo-Tóquio está obstruído por enormidades e o planeta na obra de Miyazaki está repleto de gigantescos seres. Um artificial, o outro natural, mas ambos monstruosos. Em qualquer um dos mundos, o colossal domina, seja através dos prédios em *Akira* ou dos Ohms e do vasto deserto em *Nausicaä*. Tal como um ser vivo, a distopia é mantida viva através do seu contínuo crescimento, que culmina com a reprodução, ideia principal do próximo capítulo.

## 4. A reprodução

Na presente secção analiso os elementos que são, no fundo, os descendentes da distopia. Vamos observar que, em *Akira*, a reprodução ajuda a garantir a prevalência e difusão dos aspetos em que se apoia a distopia – a rejeição e a violência –, mas que, em *Nausicaä*, este processo biológico é, na verdade, o que leva ao enfraquecimento da distopia – no final do filme, um mundo esperançoso surge por entre as árvores da floresta de fungos. Os elementos que o mundo distópico cria são as vontades e os sentimentos das personagens principais: a vontade violenta de rejeitar o progenitor malvado, que, muitas vezes, leva à imitação das características que se detestam nos pais, ou a sua aceitação pacífica, o que permite um desprendimento saudável dessas características prejudiciais. Veremos, então, como as cores e o meio de transporte ajudam a explicitar estas ideias, sendo, em suma, o vermelho a violência e o azul a pacificidade; os motociclos a revolta e as aeronaves a liberdade.

### 4.1. A paleta de cores: vermelho vs. azul

Este subcapítulo aborda a importância e o significado da escolha do vermelho, por um lado, e do azul, por outro, como a base que define cada personagem principal e o modo como cada uma destas cores ajuda a evidenciar o ambiente de certas cenas ao longo das obras. Estas cores são importantes para ajudar a construir a ideia de distopia, ainda que de forma mais indireta do que os cenários ou o uso da tecnologia, por exemplo. No fundo, representam uma predisposição para que se mantenham as ideias que levaram à construção da distopia ou para que estas sejam postas de lado. O vermelho e o azul são as possibilidades de desfecho e estabelecem a estrutura de cada filme: *Akira* como distopia clássica e *Nausicaä* como distopia crítica. Retratam a guerra entre ideais: a violência, o caos e a raiva que levaram à distopia ou a harmonia, paz e calma que a podem eliminar. Estas ideias estão diretamente ligadas à reprodução, ou seja, ao começo de um novo ciclo.

No caso de *Akira*, não podemos ignorar o fato completamente vermelho de Kaneda: é, sem dúvida, uma figura de destaque, tal como o seu motociclo, característica que desenvolverei no subcapítulo seguinte. Em qualquer pesquisa rápida sobre esta obra, percebemos que o vermelho é a sua cor principal: podemos observá-lo no próprio título,

no *poster* de promoção do filme, nas roupas, no sangue (que é sempre recorrente) e em inúmeros outros sítios, que exemplifico adiante.

Na vasta obra de Michel Pastoureau sobre as cores, a sua história e os seus significados, encontramos vários exemplos da forma como o vermelho é visto, ora conotado com a positividade, ora com a negatividade, sendo esta última mais recorrente em termos, pelo menos, de interpretação da cor em si. Ou seja, pondo de lado a questão da riqueza associada ao vermelho ou, anteriormente a isso, ao facto de esta cor ter sido, nas palavras de Pastoureau, a primeira de todas, a única verdadeira que, mais tarde, abriu caminho para todas as outras (PASTOUREAU, 2019: 17), podemos entender que esta pigmentação acabou por ser, umas vezes, destronada pelo azul e outras tantas tornada lembrança de violência e morte.

São vários os momentos em que Pastoureau nos apresenta o vermelho com uma conotação desfavorável, como é o caso dos egípcios na Antiguidade, que interpretavam o vermelho da seguinte forma: “[É] mais frequente o vermelho ser negativo do que positivo. Não só é a cor do deserto queimado pelo sol, mas também a dos povos que de lá vêm, todos inimigos dos egípcios: é sinal de violência, de guerra, de destruição. É também a cor do deus Set, [...] simboliza a crueldade, a ruína, o caos” (PASTOUREAU, 2019: 26). O vermelho como cor de perigo é, no fundo, a mensagem que os sinais de trânsito nos transmitem. Que a violência e o caos moldam *Akira*, isso já sabemos. E Kaneda é, mais que o próprio Tetsuo, quem abre caminho para a violência. Sendo ele o líder do gangue de vigilantes adolescentes *bōsōzoku*<sup>5</sup>, é também o símbolo principal da instigação contra a autoridade, conhecido por agir antes de pensar. Estes aspetos falam por si, mas há ainda outra nota importante a registar: Kaneda, que sempre protegeu Tetsuo, causa neste uma animosidade proveniente da dependência e da necessidade de se tornar superior. Nas palavras de Susan Napier: “Kaneda has always come to the aid of his weaker friend, a situation that, it becomes clear later, has bred a contradictory mixture of dependence and resentment in Tetsuo” (2005: 41).

Parte da raiva de Tetsuo, que cresce com a progressão do filme, provém destes sentimentos de impotência, que adquirem ainda mais sentido quando observamos a inferiorização de Tetsuo por parte de Kaneda, tal como quando este lhe diz: “[Esta moto] foi feita à minha medida. É potente demais para ti” (OTOMO, 1988: 00:03:28). Outro

---

<sup>5</sup> *Bōsōzoku*: tendo a sua origem no pós-Segunda Guerra Mundial, é uma subcultura japonesa centrada na condução e personalização de motociclos. Geralmente são jovens considerados rebeldes, barulhentos e que arriscam a sua vida (e a dos outros) devido à sua condução imprudente.

exemplo acontece quase no ponto culminante do filme, quando Kaneda confronta Tetsuo, dizendo-lhe: “Tive medo que te pusesse a chorar de novo” (1:29:52), ao que este lhe responde: “Kaneda, já me estou a fartar de ti. Desde pequenos que me dizes o que fazer. Estás sempre a tratar-me como um puto! Tens sempre de ser o chefe” (1:29:55). Kaneda é, então, o detonador desta explosão de cólera.

Sendo, por outro lado, o vermelho “a cor da força, da energia, da vitória e do poder” (PASTOUREAU, 2019: 70), não é de surpreender que Kaneda seja a personagem da solidez, do vigor e da força, sempre pujante e corajoso, pronto para ajudar os outros e defender as causas em que acredita. Não creio que seja por acaso que a capa de Tetsuo seja de um vermelho vibrante e intenso. Tetsuo, propenso a uma violência sem limites, destrói tudo e todos os que se colocam à sua frente – mas é esta a sua forma de se apoderar do vermelho de Kaneda, do seu vigor e capacidade de liderança, transformando-os em hostilidade e desejo de devastação para assim chegar aos seus objetivos. Quando Kaneda percebe que não consegue competir com os poderes de Tetsuo, este último, satisfeito, pergunta-lhe: “Agora já sabes como se sente alguém frustrado” (OTOMO, 1988: 1:31:50), mostrando que a sua insatisfação, causadora de todos aqueles estragos, provém do seu sentimento de insuficiência e inferioridade.

Também no cristianismo esta cor é simbólica de agressividade e intensidade: “Vermelho do poder, vermelho da infracção, vermelho da punição, vermelho do sangue que vai correr” (PASTOUREAU, 2019: 94). Além disto, diz-nos este autor que a simbologia cristã do vermelho se organiza “em torno de quatro pólos, sendo cada um dos dois principais referentes da cor – o fogo e o sangue – considerado sob os seus aspectos positivos e negativos” (76). Pondo de lado os pontos negativos e positivos que se possam encontrar no vermelho-fogo e no vermelho-sangue, é importante o vínculo da cor a estes dois referentes porque, atrevo-me a dizer, são o sangue e o fogo os aspetos que mais se repetem em *Akira*, desde o início ao fim.

Na mesma nota, ao analisarmos *Nausicaä*, o vermelho, mesmo aparecendo em significativamente menor quantidade, é representado, quase sempre, de igual modo: para demonstrar agressividade, violência, raiva. A primeira vez que assistimos a uma cena de violência real, e não implícita – como é o caso, por exemplo, da imagem de uma cidade destruída onde conseguimos perceber o quão violento é aquele mundo, mas não assistimos a uma situação extrema ou intensa –, é quando Nausicaä tenta vingar-se da morte do seu pai, cena onde é evidenciada, num *close-up*, a cor vermelha do sangue que

gorra pela sua espada, contrastando com as cores pastel, azuis e verdes que, na sua maioria, dominam o filme.

É também o caso dos olhos dos Ohms que, quando se sentem furiosos, passam de azul a vermelho. Já abordámos estes insetos, de uma brutalidade imparável quando zangados e, ao mesmo tempo, com uma capacidade de empatia e brandura quando calmos. “Têm os olhos injetados” (MIYAZAKI, 1984: 00:57:39): esta frase remete-nos, outra vez, para o livro de Pastoureau, quando este afirma que “[o] sangue é de facto um símbolo de vida, e a vida pertence a Deus: quando um homem faz derramar o sangue de outro homem, atenta contra o que pertence a Deus” (PASTOUREAU, 2019: 78), visão que nos interessa pela sua ligação ao castigo divino, já explorado no capítulo 2.2. *O castigo divino*, mas também pela sua veracidade no próprio filme: os olhos dos Ohms tornam-se vermelhos quando presenciam a morte de outros insetos às mãos de um humano, situação vista como um atentado contra o mundo natural.

Nas cenas de abertura do filme de Miyazaki, que já mencionei, temos acesso a um vislumbre da catástrofe que destruiu o mundo, onde o fogo reinava, e é esse vermelho-fogo que Pastoureau menciona, o símbolo da ruína e destruição, “o fogo infernal que queima sem lumiar” (PASTOUREAU, 2019: 77). Da mesma forma, também o Deus da Guerra que o povo de Tolmekia quer ressuscitar está coberto por grossas veias vermelhas, enredado nesse desejo de violência e destruição que é o seu propósito.

Por outro lado, não obstante o simbolismo negativo do vermelho, temos também uma outra visão. Ainda em relação à ideia de Pastoureau sobre o vermelho-fogo, é-nos apresentada a seguinte descrição, quando salienta a sua característica positiva: “[E]sse mesmo vermelho-fogo, de origem divina, representa o Espírito Santo, que, segundo a palavra do credo, «dá a vida». [...] Um tal vermelho brilha, anima, regenera, congrega, fortifica, purifica” (PASTOUREAU, 2019: 77). Esta definição remete-nos para a forma como o povo do Vale do Vento utiliza o fogo para seu benefício, mas nunca enquanto ameaça, queimando, controladamente, os pequenos fungos que surgem na sua floresta. Podemos ver esta cor como representante do amor que estes habitantes nutrem pelo seu vale, que durante muito tempo os protegeu do Mar Putrefacto, o que se comprova pela forma como tratam as suas feridas, dando-lhe a oportunidade de se regenerar. Fazendo-o de forma ordenada e com noção da importância de não perturbar ou zangar os Ohms, nunca são atacados pelos insetos, ao contrário de outras ocasiões ao longo do filme, que mostram estes animais enfurecidos pelos incêndios. Dois habitantes do Vale do Vento dizem a Kushana, a certa altura: “Vocês usam o fogo. Nós também usamos um pouco”,

“Se queimarem demais, nada crescerá” (MIYAZAKI, 1984: 1:32:59). A princesa Nausicaä vem, também, subverter o simbolismo negativo do vermelho associado às pessoas ruivas que, no cristianismo, simbolizam a traição – Pastoureau menciona, acerca do assunto, representações de Judas e Caim (2019: 30). Neste caso, a cor do seu cabelo representa o vermelho suave que revitaliza e robustece o planeta.

Ao azul, por sua vez, como demonstra Pastoureau, são atribuídos significados mais dissonantes ao longo da história, dependendo do local, da cultura e da época em questão. No entanto, não podemos deixar de observar a sua associação com o vermelho, “seu contrário, seu cúmplice e seu rival ao longo dos séculos” (PASTOUREAU, 2016: 12). Veremos como esta associação é importante, especialmente no caso de Kaneda e Nausicaä.

Trazendo de volta o caso dos egípcios, Pastoureau afirma que, para este povo, “o azul é uma cor benéfica, que afasta as forças do mal” (2016: 26). No caso dos romanos era uma cor sombria, pouco apreciada. Apesar disto, ainda que o azul pudesse ser interpretado de várias formas, demorou a tornar-se uma cor central, pois cores como o vermelho, o branco ou o preto, até o amarelo por vezes, o terão ultrapassado. Mesmo tendo associados a si diferentes significados, foi, durante muito tempo, visto, digamos, com desinteresse em praticamente todas as culturas: para o bem ou para o mal, tinha pouca importância. O azul é uma cor que possui, no entanto, um aspeto fundamental: a de ser, ainda nos dias de hoje, neutra. Não é como o vermelho, que praticamente nunca simboliza a calma ou a pacificidade, sendo sempre vigor, tanto negativa como positivamente. O azul “não cria problemas, é calmo, pacífico, distante, quase neutro. [...] O azul não agride, não transgride; dá segurança e congrega. [...] O azul tornou-se uma cor internacional encarregada de promover a paz e o entendimento entre os povos” (PASTOUREAU, 2016: 199-200).

No cristianismo, o azul passa de discreto a símbolo de luz divina por volta do ano 1000; a partir daqui, haverá sempre pelo menos uma porção da Igreja que lhe associará este papel de “luz divina, luz celeste, luz sobre a qual se inscreve tudo o que é criado” (PASTOUREAU, 2016: 49). A Virgem, vestida de azul, veste a cor “de alegria, de amor, de lealdade, de paz e de reconforto” (85) – como vimos, Nausicaä encaixa-se perfeitamente nesta noção, também ela vestida de azul, coberta por todos estes aspetos positivos. A presença preponderante do azul, na obra de Miyazaki, é sinal de paz – é por isso que, em *Nausicaä*, é possível presumir a criação de um mundo habitável e acolhedor.

A “revolução” do azul que Pastoureau apresenta no seu livro *Azul, história de uma cor* (2016) vem com a Igreja e é reforçada pela sua valorização artística e também na área da tinturaria, ascendendo, no século XVIII, a “cor do progresso, das luzes, dos sonhos e das liberdades” (PASTOUREAU, 2016: 134). Também a revolução newtoniana ajudou neste processo, tornando o azul uma cor central, primária. Podemos evocar *Nausicaä* novamente, filme que contém, também ele, uma revolução do azul, ou melhor, de todos os aspetos que ele passa a representar – a paz, a liberdade, a alegria e o amor, o sacrifício desinteressado que abre caminho a um mundo melhor, onde o azul finalmente pode ter um papel central e primário, tal como as águas puras e cristalinas sob o Mar Putrefacto.

Os Ohms, como já vimos, desempenham um papel fundamental no filme de Miyazaki. A cor dos seus olhos, já sabemos, passa a azul quando se acalmam. Mas há outro aspeto que é importante salientar: o seu sangue também é azul. Além disso, é pertinente o modo como vimos a saber disto, perto do ponto culminante do filme, quando observamos um filhote de Ohm perfurado por vários pedaços de metal, a sangrar, pendurado de uma aeronave enquanto serve de isco. É, de facto, uma imagem de crueldade, revoltante e perturbadora. A cor parece, aqui, simbolizar que estas criaturas estão verdadeiramente em comunhão com a natureza, pois contêm dentro de si a cor da paz e do amor que, quando derramada, perturba. Um pouco depois, quando Nausicaä consegue libertá-lo, verificamos que o pequeno Ohm começa a caminhar para um lago de ácido, a esguichar sangue, desorientado. A princesa do Vale do Vento coloca-se, então, à sua frente, empurrando-o para evitar a sua morte, queimando-se no lago e encharcando as suas roupas avermelhadas de sangue azul, que as mancha. É igualmente relevante perceber que a princesa aparece sempre vestida de azul, menos quando é raptada e, portanto, precisa de se disfarçar para escapar, usando vestes vermelhas, as quais, talvez por força do destino, são tingidas de azul de qualquer forma.

Este sangue é, na verdade, o que vai permitir a verificação da lenda, que se torna realidade. A lenda refere uma figura de vestes azuis que caminha por campos dourados, como já foi mencionado no subcapítulo 3.1. *As crenças*. Nausicaä caminha sobre as estruturas filiformes dos Ohms, de cor dourada, vestida de azul, qual cavaleiro dos contos literários do século XIII, quando esta cor, associada ao herói, passou a representar “personagens corajosas, leais, fiéis” (PASTOUREAU, 2016: 63). Esta situação já tinha sido premeditada pelos *flashbacks* da sua infância a que temos acesso, durante os quais aparece num prado dourado, protegendo um Ohm bebé do seu povo, sabendo, desde logo, que estes seres são pacíficos e têm o direito à vida. A música é a mesma – “Contact with

the Ohmu” de Joe Hisaishi –, com um tom um pouco desconcertante cantado por uma voz infantil que se repete no final, quando os Ohms levantam Nausicaä no ar, curando as suas feridas. A princesa sorri, sabendo que, desta vez, conseguiu salvar o pequeno Ohm da morte, a qual, caso contrário, seria novamente causada pela ignorância humana.

Por mais que sejam cores simbolicamente contrárias uma à outra, não deixam, no entanto, de trabalhar em conjunto em ambos os filmes. São inúmeras as imagens em que estas duas cores se complementam, se misturam e comunicam a dicotomia entre o sonho de um futuro melhor e a ameaça do presente. Uma outra imagem particularmente relevante é a da sala onde os restos de Akira se encontram: fechado num local subterrâneo, congelado, envolto no azul, apenas com uma pequena luz vermelha acesa. O vermelho consumido pelo azul – o caos contido à espera de se libertar.

Ainda em *Akira*, assistimos literalmente à guerra entre as cores. Aparece-nos uma imagem repleta de vermelho: Tetsuo, a sua capa e o sangue após ter perdido o braço. Rapidamente a tela passa a azul devido a um enorme laser proveniente de uma plataforma de armas orbital que tenta conter os seus avanços. Segundos depois, Tetsuo danifica o satélite e o que observamos são explosões e lasers descontrolados – vermelho, azul, vermelho, azul. Finalmente, temos a proliferação do vermelho, uma verdadeira imagem do apocalipse: o céu torna-se avermelhado, partes do satélite chocam com a Terra e há destroços por todo o lado. O cenário muda novamente: observamos o cientista-chefe do projeto de pesquisa psíquica maravilhado com o desenvolvimento desmedido do poder de Tetsuo, numa sala completamente iluminada por uma luz vermelha. Com o triunfo desta cor, Tetsuo cria um novo braço a partir de destroços, fios e restos de metal, perdendo ainda mais a sua humanidade, ao contrário do monstro de Frankenstein, que ganha a sua humanidade através dos destroços que se animam com a eletricidade.

No final da obra-prima de Otomo, está implícito que Tetsuo não existe mais neste universo, mas que a sua essência transcendeu para um outro, bem como a das outras crianças e Akira. Uma luz branca envolta em vermelho, que simboliza este recomeço, é acompanhada pela voz de Tetsuo, que se anuncia, como já notado, dizendo “[e]u sou... o Tetsuo...” (OTOMO, 1988: 1:55:42). É notável o emprego da expressão “boku wa”, que em japonês é um uso formal de referência ao “eu”, a qual implica humildade e respeito. Até então, Tetsuo usa apenas a expressão “ore wa”, uma forma mais vulgar que demonstra a sua rigidez e autoridade. Esta mudança de caráter, acompanhada, em tela, por uma transição da luz vermelha para uma mancha azul no Espaço, implica que Tetsuo, superando a sua forma física, deixa de lado a agressividade e adquire um senso de

humildade perante o novo universo de que faz parte. Sofre, então, duas metamorfoses – uma na terra, outra quando, no fundo, se dissolve no espaço.

Da mesma forma que conseguimos observar uma relação entre o vermelho e o azul em *Akira*, estando o primeiro ligado à destruição e violência e o segundo à paz e harmonia, também é possível fazê-lo em *Nausicaä*. São inúmeros os momentos em que estas duas cores aparecem simultaneamente em tela, em claro contraste uma com a outra. Talvez o exemplo mais proeminente da luta entre estas cores em tela seja a figura de Nausicaä, sempre associada ao azul, rodeada por um mundo em que o vermelho, sempre presente, é uma metáfora visual que representa os instrumentos de violência e a sede pela devastação – Nausicaä no meio do fogo ou cercada por insetos vermelhos e Ohms enraivecidos. É o caso dos planos em que o avião que carrega os órgãos do último Deus da Guerra, adormecido, se despenha no Vale do Vento. A princesa corre apressada, por entre os destroços e o fogo, para socorrer os viajantes: um ponto azul cercado pelo vermelho.

Se observarmos as armas de guerra, a relação entre cores é acentuada no filme repetidamente, seja pela imagem de um avião vermelho, prestes a atacar, no meio de um céu luminoso, seja pela cena em que enxames de insetos furiosos voam pelos céus de um profundo azul escuro, pela figura do Deus da Guerra de cor vermelha, ao anoitecer, que morre rapidamente, desfazendo-se, ou até pelo pequeno recipiente em que Nausicaä carrega pólvora – uma imagem que, embora breve, mostra um enorme contraste entre as duas cores, dando primazia à quantidade de azul, mas centrando o vermelho vibrante no ecrã.

O quadro em que se desenvolve a marcha de cólera dos Ohms, no final do filme, é central no estudo do contraste entre o vermelho e o azul. O espectador assiste a uma quantidade excessiva de luzes vermelhas – os olhos dos Ohms vistos de longe – a tornarem-se azuis quando, finalmente, Nausicaä os consegue acalmar, abrindo caminho para que a harmonia possa, agora, reinar sobre um povo que quase foi destruído. É esta passagem de vermelho a azul que prova que a esperança existe e que a paz está, pelo menos por enquanto, estabelecida. Ao contrário do que acontece em *Akira*, esta paz alcança-se neste mundo, isto é, no universo do qual fazem parte as personagens, e não apenas num outro universo criado para conter um poder, de outra forma, incontrolável. São a serenidade e o equilíbrio que se observam em *Nausicaä*, quando a ameaça deixa de existir, e o oposto acontece no filme de Otomo – quando Tetsuo desaparece, o que resta de Neo-Tóquio são as ruínas de uma cidade novamente destruída.

Sendo Kaneda e Nausicaä as personagens principais dos dois filmes em questão, não é de surpreender que representem a essência de cada uma das obras através da sua paleta de cores. No centro de cada universo encontra-se uma luta profunda entre o vermelho e o azul, entre a guerra e a paz. E apesar de aqueles dois protagonistas serem propensos a lutar por aquilo em que acreditam, apesar de quererem proteger os seus, são o contraste evidente um do outro – e a forma como procedem reflete exatamente esta discrepância: Kaneda com violência e de forma impulsiva, Nausicaä com bondade e paciência. É por isso que *Akira* é um mundo sem salvação, consumido pela ganância, construído e reconstruído através do caráter desumano das pessoas, e *Nausicaä*, pelo contrário, contém em si uma ideia de caridade e humanitarismo que torna possível a construção de um mundo melhor. Estas características estão de acordo com o simbolismo dos meios de transporte, matéria discutida de seguida.

#### 4.2. O meio de transporte: motociclos vs. aeronaves

Paralelamente à importância da paleta de cores, a relevância do meio de transporte em ambos os filmes é inquestionável. Se num universo são os motociclos em que a atenção está posta, no outro são indiscutivelmente as aeronaves e a sua variante minúscula, o aeroplano. Estes meios de transporte retratam os sentimentos que uma distopia pode espoletar nas personagens, como já foi notado. A revolta e a rebelião, o desejo de liberdade ou a sede pela guerra, a conexão ou desconexão com o mundo à volta. Rejeitar, no fundo, a sua realidade ou aceitá-la e fundir-se com ela. Em *Akira* conseguimos facilmente perceber que este veículo não só representa o desejo de liberdade como também, e talvez mais ainda, a insurgência contra a autoridade, contra o próprio mundo em si. Já *Nausicaä* apresenta-nos duas visões: os aviões simbolizam, por um lado, o poder e a guerra e, por outro, a possibilidade de paz, a liberdade e a conexão com a natureza.

Foquemo-nos em *Akira* e no simbolismo do motociclo. Sheila Malone, investigadora e especialista em estudos de motociclos, normalmente relacionando, no seu trabalho, o significado simbólico dos motociclos com eixos argumentativos como género, tecnologia e performance, afirma que:

The noise of bikes, the rumble of pipes, the thunder of machines, the howling of hogs, the low frequency of combustion, and the vibration of air arrest the ears of listeners — listeners at protests, at parades, at processions. Where you hear the sonic explosion perhaps dictates how you hear the

intention of the rider, the message of the motorcyclist, the mission of the organization, the call of the collective—through the ring of pistons, the unifying of running motors. (MALONE, 2017: 8)

Interpretando o motociclo desta forma, enquanto símbolo de protesto coletivo, cujo barulho serve como um alerta que não se consegue ignorar, prontamente reconhecemos o sentido destas ideias no filme de Otomo. Num mundo onde reina a injustiça, injustiça essa causada pelo Governo e tornada aflitiva pelos grupos militares, não é de surpreender que o grupo de jovens marginalizados escolha este meio de transporte para percorrer a cidade de Neo-Tóquio. Já Napier examina o simbolismo do motociclo da seguinte forma: “[T]he motorcycle is also an agent of change, a symbol of subversive flexibility against a monolithic and indifferent state. The vigorous but fluid movement of the motorcycles serve as a kinetically realized contrast with the unmoving structure of power and authority” (NAPIER, 2005: 41). Esta visão vem confirmar que o motociclo é, de longe, o meio de transporte mais associado, principalmente, à revolta, à mudança e à rebeldia, mas também ao espírito de aventura e ao barulho – sempre ao barulho. Acerca desta afirmação, podemos ainda citar Malone:

Creating noise means we indicate our position, our politics. As we recognize noise as noise, we need to listen, not normalize the sound. We need to make noise, not mask noise. We need to disrupt. Noise creates space; noise reverberates; noise is unexpected; noise interjects; noise makes us feel (something); noise makes us think. Noise can be disruptive, and productive. And if we normalize noise, we run the risk of not being heard. (2017: 8-9)

O motociclo em *Akira* é simultaneamente um pedido de ajuda e um desejo de independência – e este desejo de independência provém, precisamente, do facto de Kaneda e o seu grupo não terem recebido apoio da sociedade em que vivem, das pessoas que deveriam cuidar deles. Mesmo assim, são um grupo que ainda não desistiu. A sua insurgência e agressividade mostram, pelo contrário, vontade de viver. Jacques Attali descreve o barulho nestes termos: “[N]oise is violence: it disturbs. To make noise is to interrupt a transmission, to disconnect, to kill. It is a simulacrum of murder” (ATTALI, 2009: 26). Este conceito de que o barulho é um simulacro de assassinato é pertinente porque nos remete diretamente para a forma como o gangue de Kaneda nos é apresentado: logo no início do filme assistimos a uma luta entre gangues que acaba com a morte de alguns dos seus membros. Para estes jovens, causar a morte de alguém não é algo

impactante e não lhes causa remorso – a morte dos outros é necessária para que a sua verdade prevaleça, para que a revolução não pare.

Ainda na mesma nota, Attali revela o seguinte: “Noise only produces order if it can concentrate a new sacrificial crisis at a singular point, in a catastrophe, in order to transcend the old violence and recreate a system of differences on another level of organization” (ATTALI, 2009: 34) – pensamento que parece descrever a progressão da narrativa de Otomo. Isto é, parece realmente que Kaneda vê acontecer uma situação de crise, participa nela e observa-a enquanto aumenta de tamanho (podemos imaginar a cena em que Tetsuo se transforma num monstro asqueroso, que vai engolindo tudo à sua volta, tornando-se cada vez maior) até que se dá a catástrofe que poderia transcender todo esse caos, fazendo retornar uma paz há muito perdida – algo que não vemos realizar-se.

Os aviões de *Nausicaä* contam-nos uma história de guerra e, ao mesmo tempo, de libertação dela. Estes veículos remetem sempre para a guerra, mas de uma forma excepcional: aludem ao que não deveriam ter sido inventados para fazer – matar e controlar. Nas obras de Miyazaki, os aviões são um ponto recorrente, chegando a ser, até, a questão principal no filme *As asas do vento* – acerca da história de vida real do engenheiro Jiro Horikoshi, que construiu aviões de combate usados na Segunda Guerra Mundial – e no filme *Porco rosso* – acerca de um ex-piloto na Primeira Grande Guerra que se transforma num porco. Sabe-se que o pai de Miyazaki era diretor de uma fábrica de aviões durante a Segunda Guerra, tornando-os uma constante na vida deste cineasta e uma enorme paixão sua. Surpreende a forma como Miyazaki trata os seus aviões, como se os personificasse, lhes atribuísse personalidades. Quase não parecem ser desenhados enquanto meios de transporte, mas sim enquanto construções colossais que possuem almas.

No entanto, no meio de todos os aviões usados em *Nausicaä*, temos, certamente, o desejo de poder: são os instrumentos usados pelos Tolmekianos para subjugar povos, juntamente com as armas de fogo. Grandes construções de metal, mesmo assim revelam a fragilidade que este desejo representa face a uma sociedade que não se curva perante as más ações de outros, nunca escolhendo lutar contra os insetos ou queimar o Mar Putrefacto. São aeronaves que se desmontam facilmente quando atingidas, que explodem em pleno ar quando atacadas, tal como é observado por um habitante do Vale do Vento: “As naves deles desfazem-se!” (MIYAZAKI, 1984: 00:47:21). Em contrapartida, a nave de Nausicaä é feita de um material robusto, quase inquebrável: carcaças de Ohms. Também a sua vontade é inquebrável, nunca desistindo de proteger o seu povo e os

insetos, mesmo face a todas as adversidades pelas quais passa. O material de que é feito o avião tem extrema importância, porque mostra a forma como, aproveitando o que a natureza lhe dá, sem causar destruição, a princesa do Vale do Vento consegue construir um veículo leve, confiável e, acima de tudo, forte. Tais características são as da própria Nausicaã que “voa como uma ave!” (MIYAZAKI, 1984: 1:40:40). Esta última citação, que tem que ver com a forma fluida como voa, também revela o próprio formato da nave, que parece um pássaro branco – figura associada, no cristianismo, à paz.

Voar, nos trabalhos de Miyazaki, é mais que elevar-se – é transcender. É esta a visão de Maya Phillips, crítica de arte e cultura em *The New York Times*, a qual nos é apresentada num artigo sucinto, mas muito pertinente. Passo a citá-la: “[T]he sky is one of Miyazaki’s favorite playgrounds, where flight is about more than just elevation; it’s about transcendence. Characters in flight often traverse physical and spiritual realms. They move between worlds and states of being” (PHILLIPS, 2023). Ao longo do trabalho de Miyazaki, podemos, sem dúvida, afirmar que voar verdadeiramente não é algo reservado a todos. Na realidade, os antagonistas também comandam aviões, mas apenas os protagonistas o fazem munidos de boas intenções: voam porque a sua bondade transcende a maldade do mundo, voam porque lhes é intrínseco, porque não o fazem em nome da destruição. E, evidentemente, é fácil de entender a diferença entre os que apenas comandam os aviões e os que voam com o coração.

Contudo, Miyazaki não se limita a criar personagens-tipo que são sempre agradáveis e generosas, pacifistas e cobertas por um véu de pureza e ingenuidade. Também faz o contrário, apresentando-nos pessoas desagradáveis, que têm ações normalmente associadas a vilões (mentir, roubar, matar, entrar em conflito por questões triviais, etc.), mas que, nos momentos de crise, deixam revelar a sua bondade e altruísmo. Até as personagens que estão à margem da lei têm direito a voar, pois são elas que, muitas vezes, contêm dentro de si a essência da mensagem do artista para o mundo: é preciso transmitir bons valores às crianças, ensiná-las e, especialmente, aprender com elas. É possível ser bom, mesmo se nos afastarmos das normas sociais. É possível criar e acreditar num mundo que mantém as tradições e ao mesmo tempo nos permite fazê-lo procurando o progresso, nunca esquecendo que o progresso não deve destruir o mundo que está ao nosso redor.

Um bom exemplo de personagens à margem da lei que se diferenciam facilmente dos antagonistas são os membros do gangue de Dola no filme de Miyazaki *O castelo no céu* (1986), nomeados “piratas do céu” – essencialmente, ladrões. Inicialmente, Dola

parece gananciosa e egoísta, porém, revela-se uma mulher afetuosa e protetora para com os dois protagonistas, Sheeta e Pazu. A sua personalidade carinhosa e preocupada, disfarçada de rispidez, manifesta-se na sua relação com os seus subordinados, que lhe chamam “mama” em vez de “capitã”. Esta palavra pode significar, em japonês, ama de leite ou, se se juntar com a palavra “haha” (mãe) para criar “mama-haha” (madrasta) – evidenciando que, mais que uma capitã, é como se Dola fosse uma mãe adotiva. O seu objetivo principal, roubar as riquezas de Laputa (uma terra mítica que flutua nos céus), é rapidamente colocado de lado quando vê que Sheeta está em apuros, largando tudo para a salvar e mostrando que, afinal, não é tão orgulhosa e autocentrada como parece.

As personagens de Miyazaki que conseguem voar com o coração, sejam elas crianças ingénuas e respeitadoras – Satsuki de *O meu vizinho Totoro* –, crianças que fogem de casa – Ponyo de *Ponyo à beira-mar* –, personagens que cometem atos clandestinos – Dola de *O castelo no céu* ou Lupin de *O castelo de Cagliostro* (1979) –, ou até personagens que brigam – Marco de *Porco rosso* – e matam – Nausicaä de *Nausicaä do Vale do Vento* –, contêm todas no seu âmago a bondade que permitirá que se estabeleça/mantenha a reconciliação, a amizade, a união e a paz.

Voltando ao texto de Phillips, é-nos exposto o simbolismo que preside ao ato de voar em Miyazaki, não se limitando apenas a uma ação sem significado. A autora do artigo em questão apresenta quatro hipóteses diferentes que mostram exatamente isto. A primeira é o ato de voar com rumo à idade adulta, no caso de *Kiki, a aprendiz e feiticeira* ou *A viagem de Chihiro* (2001), onde ambas as protagonistas são “forçadas a confrontar as dificuldades de um mundo imperfeito” (PHILLIPS, 2023). Voar para o Paraíso é o segundo exemplo, de que fazem parte *O castelo no céu* e *Nausicaä*, onde se pode avistar um mundo ideal mesmo no meio da guerra, da ganância e da injustiça. Na mesma nota, o ato de voar em direção à liberdade, longe da guerra, como é o caso de *As asas do vento* ou *O castelo andante* (2004), obras onde as personagens se perdem nos sonhos e fogem da destruição, é o terceiro caso que Phillips menciona. O quarto significado que atribui ao ato de voar, voar para a vida após a morte, está presente no último filme de Miyazaki, *O rapaz e a garça*. Concluindo o seu artigo, Maya Phillips escreve ainda que:

Miyazaki's heroes are born into imperfect worlds where people get sick, die, wage war and cause destruction, but even in the filmmaker's most cynical renderings of humanity, even when he reminds us of our worst impulses, his films are ultimately dreams of the most hopeful variety — like that classic dream we've all had some night or another... the dream of flying. Flying, Miyazaki

tells us, is one of the few concrete ways humans can achieve a kind of transcendence, and this transcendence is beautiful. It allows us to see our true selves, our true potential. (PHILLIPS, 2023)

Em todas as formas de voar se encontra um simbolismo através deste desejo humano de elevação, como se fosse um chamamento que leva as personagens a observar o mundo de outra perspectiva, transcender, por momentos, a sua condição. Aqui retorna-se à ideia da ambição humana que foi a causa da destruição que serve como pano de fundo em ambos os filmes, mas, desta vez, uma ambição saudável, próxima do sonho inocente de simplesmente ser livre, ser um com o espaço que está ao nosso redor. Num universo inseguro e perigoso como o de *Nausicaä*, voar com o coração significa perseguir a paz e aceitar as dificuldades, aprendendo com elas. Acredito que Phillips capta de forma simples e direta o que Miyazaki faz transparecer através das suas obras acerca de voos e aeronaves, mais concretamente aviões. E a obra que mais revela este pensamento é, talvez, *As asas do vento*, onde se resume numa passagem a relevância dos aviões: “Os aviões não são ferramentas de guerra. Não são para fazer dinheiro. Os aviões são belos sonhos” (MIYAZAKI, 2013: 00:12:07).

Neste subcapítulo foi possível estabelecer uma comparação entre as duas personagens principais de cada obra, comparação esta que veio revelar que a relação de Kaneda e Nausicaä com os seus respetivos mundos e o papel que lá lhes foi atribuído, embora contrastante, está diretamente conectado com o meio de transporte que usam. Estas características são criação da distopia, pois provêm dela como se de uma mãe se tratasse, e representam a reação das personagens ao mundo que conhecem, ao ambiente onde cresceram. Evidentemente, o desfecho de cada filme, construído em conjunto com estas reações, está em sintonia com o tipo de distopia presente em cada filme, clássica (*Akira*) ou crítica (*Nausicaä*).

## A morte: distopia clássica vs. distopia crítica

A morte é a última fase de vida da distopia. Este processo dá origem, nos filmes, a duas possibilidades e cada uma delas corresponde ao tipo de distopia representado em cada filme. Nesta secção final, que é também a conclusão do meu trabalho, trato o modo como o falecimento dos ideais que servem de apoio à distopia acontece e o que resulta desse processo, isto é, se a distopia pode vir a morrer de forma natural e pacífica, como se de uma libertação se tratasse, ou se consegue a continuidade, morrendo de forma violenta, mas deixando para trás a sua cria – ou, se quisermos, o seu fantasma. Os dois tipos de distopia passam pelas mesmas fases de vida, nascendo da mesma forma – devido ao uso impróprio da tecnologia, cuja consequência é o castigo divino. No entanto, como a maturação evidencia, a estrutura interior e exterior das distopias é onde se encontra a primeira grande diferença – essa diferença é a causa das reações díspares no processo de reprodução, pois dão origem a diferentes sentimentos. A morte, portanto, também não pode simbolizar o mesmo nas duas obras.

Em primeiro lugar, existe a morte enquanto mudança e libertação, proveniente da aceitação – é o caso de *Nausicaä*. Esta distopia crítica – ou seja, este mundo desagradável no qual o ser humano luta pela sua sobrevivência diariamente, mas que, ao mesmo tempo, permite uma alternativa esperançosa, mostra-nos que a morte acontece de forma natural. É como um ser que chega ao final da sua vida, esperando pacificamente a sua passagem para o outro lado, sem arrependimentos, sem medos. Esta aceitação do mundo como ele é relaciona-se, principalmente, com a princesa Nausicaä, que se sacrifica para salvar um Ohm bebé e para acalmar a fúria dos insetos. Ao sacrificar-se, a princesa aceita a morte, aceita morrer pelo mundo como ele é – aparentemente estéril e hostil – em vez de ir contra ele, porque percebe que este mundo é, na verdade, a chave para a salvação, porque em vez de estéril e hostil é frutífero e gentil das formas mais complexas. O Mar Putrefacto e a morte que este causa simbolizam a limpeza da Terra, a sua purificação: “As árvores do Mar Putrefacto foram crescendo e purificando um mundo poluído por humanos” (MIYAZAKI, 1984: 1:09:15). A possível sobrevivência do povo do Vale do Vento e do resto da população depende somente das árvores, água e areia provenientes das profundidades do Mar Putrefacto. O falecimento da distopia não é, portanto, um desaparecimento total, mas sim uma transformação, não do mundo em si, mas da perspectiva das personagens. É a morte do ódio e aversão, emoções que propagam a

distopia e o nascimento do afeto e benevolência a partir da aprendizagem. Esta mudança é o que autoriza a recuperação, que, no fundo, é a chave numa distopia crítica.

Em segundo lugar, podemos entender a morte enquanto permanência e assombração, provocada pela rejeição. A distopia clássica de *Akira* – que representa um mundo injusto e cruel no qual não existe uma previsão de melhoria – trata a morte de forma diferente. Aqui, a distopia deixa para trás a sua cria, a semente para a continuação da propagação da distopia. O sacrifício dos *Espers* pode ser relacionado com o de Nausicaä através das suas motivações, mas o resultado é diferente, pois apenas conseguem prevenir a destruição de Neo-Tóquio por enquanto. Este corte repentino, o desaparecimento de Tetsuo, cria um buraco literal e metafórico que simboliza a perda, como já notei no capítulo 3.1. *As crenças*. Esta perda é, na verdade, o fantasma da distopia que continua a assombrar o mundo, pois não pode morrer em paz. A assombração da permanência é evidenciada pela explicação de Kiyoko, que mostra a predisposição para o desenvolvimento dos poderes psíquicos de Kei – o problema que causou a destruição inicial prevalece, conserva-se em *Akira*, sem um indício de melhoria, sem uma solução que tranquilize as personagens. A rejeição parece vir a permitir o retorno da distopia – ou sugerir que esta nunca morreu realmente. Tetsuo é quem melhor retrata este sentimento de repulsa pelo mundo, querendo destruir tudo ao seu redor. O conflito surge da sua natureza obstinada e ingénua, em conjunto com o poder que obtém e cresce a partir do seu rancor, direcionado, provavelmente, aos pais que o abandonaram, aos seus amigos que o inferiorizaram e, finalmente, a si mesmo. No entanto, Kaneda também parece rejeitar Tetsuo: uma situação muito distinta do que acontece no filme de Miyazaki, onde Kushana muda a forma como vê o mundo através da gentileza e determinação de Nausicaä. Em *Akira* não há uma compreensão mútua que se alcança no final. Kaneda luta contra Tetsuo, ridiculariza-o como sempre fez e tudo acontece com uma intenção óbvia de matar por parte de ambos. Só quando Tetsuo desaparece parece haver uma aceitação vinda de Kaneda, mas já é tarde demais. A morte da distopia em *Akira* é, então, uma permanência, como se de uma morte inacabada se tratasse.

A característica fundamental que diferencia uma distopia crítica de uma distopia clássica é, como podemos ver, a positividade em torno da situação – e esta positividade é sentida pelos espectadores ao reconhecê-la também nas personagens do filme. Como já referi, uma distopia crítica contém sempre uma possibilidade de ultrapassagem dessa própria distopia. Claramente, o efeito da distopia não termina no final do filme de Miyazaki, pois a morte não é uma desapareção completa: dá, primeiro, lugar à

decomposição. Este processo em que a matéria orgânica se transforma em mineral é conseguido através de decompositores, de que são exemplo os fungos – é pertinente a relação deste facto com o mar de fungos em *Nausicaä*. O mundo continua quase igual: a ameaça do Mar Putrefacto não desaparece, mas, agora, esta floresta de fungos representa também um renascimento, a limpeza do planeta, e promete uma hipótese de sobrevivência em comunhão com a natureza e os insetos. O sacrifício de Nausicaä e a morte do Deus da Guerra favorecem este futuro em que, finalmente, as pessoas podem prosperar. Kushana desempenha, aqui, um papel fundamental: ela simboliza a mudança interior necessária e a aceitação plena de que as suas ações foram erradas. Nos créditos do filme, conseguimos perceber que Nausicaä aborda Kushana. Após presenciar a situação milagrosa que fez parar a raiva dos Ohms, sem força bruta, apenas uma bondade genuína e uma prontidão para o sacrifício, a antagonista parece, finalmente, perceber que a violência não é a solução. Kushana deixa de ver o mundo à sua volta como uma ameaça, para o passar a entender como um aliado com quem tem muito a aprender.

Uma distopia clássica como *Akira*, como já foi argumentado, não estabelece o mesmo sentimento de conforto. Neo-Tóquio acaba por ser novamente destruído, ficando parcialmente em ruínas. Podemos ver a diferença no simples elemento que é a ruína: *Nausicaä* começa com uma imagem dos destroços de uma cidade e termina com o povo do Vale do Vento alegre, os moinhos a funcionar novamente, o vento a purificar o ar, as novas árvores a serem plantadas. No fundo, reina a paz. Com a descoberta do poder curativo que as árvores do Mar Putrefacto possuem e a paz entre povos, a utopia é avistada. Mesmo no final, uma imagem de uma árvore acabada de nascer no meio da floresta, ao lado da máscara de proteção de Nausicaä, passa a ideia de que, com os humanos unidos, a Terra está finalmente pronta para rejuvenescer. As máscaras podem ser postas de parte: o ar ficará novamente puro. Já *Akira* começa e termina com a ruína: uma cidade arruinada, como se fosse um ser doente que corre em direção à própria morte e não se deixa curar, é o pano de fundo desta obra. Inicia-se e conclui-se com a devastação, que é derivada do mesmo problema. As palavras de Kiyoko, que anunciam a difusão e crescimento dos poderes psíquicos de Kei, parecem mais uma ameaça do que um aconchego. O espectro da distopia paira sobre Neo-Tóquio, nunca sossegado, nunca sereno, para sempre conservado e tornado lembrança do infortúnio que o ódio e a rejeição permitem.

A conclusão é que a sede de conhecimento do ser humano é faustiana, revelando-se através de acontecimentos que põem em causa a vida como a conhecemos. O uso da

tecnologia para fins egoístas pode ter trazido vantagens imediatas, mas as consequências que implicou foram nocivas, mortíferas e comprometeram também os que não desejavam envolver-se. É pertinente, neste debate, discutir a perspectiva de Hannah Arendt, quando analisa os conceitos de *eternidade* e *imortalidade* como os gregos antigos os interpretavam:

A preocupação dos gregos com a imortalidade resultou de sua experiência de uma natureza imortal e de deuses imortais que, juntos, circundavam as vidas individuais de homens mortais. Inserida num cosmo onde tudo era imortal, a mortalidade tornou-se o emblema da existência humana. Os homens são “os mortais”, as únicas coisas mortais que existem porque, ao contrário dos animais, não existem apenas como membros de uma espécie cuja vida imortal é garantida pela procriação. A mortalidade dos homens reside no fato de que a vida individual, com uma história vital identificável desde o nascimento até a morte, advém da vida biológica. [...] Por sua capacidade de feitos imortais, por poderem deixar atrás de si vestígios imorredouros, os homens, a despeito de sua mortalidade individual, atingem o seu próprio tipo de imortalidade e demonstram sua natureza “divina”. (ARENDDT, 2007: 27-28)

Se transportarmos estas ideias para os filmes de animação aqui estudados, percebemos que o problema principal é que os seres humanos se apercebem da sua mortalidade e, ao louvar uma figura divina, desejam aproximar-se da imortalidade que a distingue. Arendt menciona os vestígios que o ser humano vai deixando no mundo, que o imortalizam de certa forma. Estes vestígios são coisas que produzimos: “obras e feitos e palavras” (28). Contudo, em *Nausicaä* e *Akira*, o ser humano vai além da simples produção de “coisas”. No primeiro caso, as pessoas manufaturam os Deuses da Guerra, mas com a ideia de que são realmente deuses, deuses produzidos e controlados por humanos – e a consequência óbvia é a seguinte: por mais que o Homem queira controlar deus, nunca o consegue, sendo castigado e causando um estrago irreversível no mundo. Em *Akira* produzem-se instrumentos de guerra – os Números, que, especialmente por serem assim chamados, ainda mais parecem armas, pois são despersonalizados. Ao relacionar estes poderes psíquicos com as capacidades de um deus, ultrajam a sua própria natureza, ultrajando também os deuses. Sendo assim, no caso destas duas obras, o ser humano nunca consegue demonstrar a sua natureza “divina”, nunca se imortaliza, apenas fabrica a sua própria morte.

Analisar obras com uma importância cultural tão grande como *Nausicaä* e *Akira*, especialmente se pensarmos na predisposição japonesa para tratar o apocalíptico e a

distopia, enriquece sobremaneira esta vertente dos estudos utópicos. O que estes dois filmes asiáticos trazem de novo para a distopia são narrativas e perspectivas orientais que moldam uma noção que surgiu no ocidente. O termo *distopia* parece ter sido criado para que os japoneses o pudessem fazer florescer. Não só a já mencionada crença na doutrina *mappō* e os bombardeamentos nucleares frutificam a “identidade apocalíptica” japonesa, como também o fazem outros aspetos culturais: a noção de *mono no aware* que Napier (2005) descreve como a ideia filosófica de uma melancolia impermanente que enfatiza a natureza transitória da vida (253) ou, como acresce a autora, a imensa quantidade de catástrofes naturais e nucleares que assolam o Japão, país já isolado por se situar numa ilha. Esta tendência para tratar aspetos apocalípticos envolve-se de forma natural com a ideia de *distopia*, pois nem todas as distopias são apocalípticas, mas a grande maioria das narrativas apocalípticas são distópicas. Devido a todos estes aspetos, o *anime* oferece uma perspectiva única moldada pela cultura e pelas preocupações sociais japonesas.

Com esta dissertação, foi-me possível comparar dois dos filmes de animação distópicos mais conhecidos, tanto no Japão como no resto do mundo, que, à primeira vista, nada pareciam ter a comunicar entre si. Dois seres que nascem do mesmo desejo, que maturam, que se reproduzem e morrem. Fazer esta análise permitiu-me compreender os diferentes tipos de distopia e a forma como podem ser representados, ainda assim deixando-se dialogar uns com os outros. Desenvolvi, com toda a certeza, a minha capacidade de investigação e fortaleci as minhas competências de interpretação e atenção ao detalhe, características que me fizeram apaixonar, novamente, por estas obras.

Ainda assim, como já aponte, algumas limitações pessoais em torno do estudo destas obras, e do *anime* em geral, prendem-se com o facto de não conhecer o idioma original e facilitam a circunscrição da investigação a uma visão ocidental. No entanto, essa visão ocidental é também importante para a análise dos filmes em questão, pois levanta questões que, caso contrário, não teriam, provavelmente, um lugar tão central nesta discussão. Esse é o exemplo dos símbolos cristãos que debato ao longo da dissertação, especialmente relevantes na exploração das cores (subcapítulo 4.1. *A paleta de cores: vermelho vs. azul*) e da punição (subcapítulo 2.2. *O castigo divino*). Claro que o cristianismo está presente no Japão, mas não é, de todo, a principal religião, pelo que os seus simbolismos também não são expostos tão regularmente nos *media* – nem na vida social em geral. Além disso, trazer tais simbolismos para um trabalho onde o *anime*, um fenómeno cultural obviamente marcado pelas crenças do xintoísmo e do budismo, é o

foco, permite um entendimento que aproxima o espectador ocidental dos ideais que melhor conhece.

Por ser um objeto artístico tão variado e que admite várias leituras, dependendo dos elementos que desejamos destacar, o *anime* tem potencial para se tornar um tema de investigação natural nos Estudos Comparatistas. A escassa divulgação deste meio no mundo acadêmico, sendo este um aspeto tão importante da cultura japonesa e um elemento inigualável no mundo do cinema global, salienta o valor do seu estudo. Espero que o presente trabalho suscite o interesse neste *medium*, que pode ter tanto um propósito educativo como humorístico, pode ser romântico, dramático, nostálgico ou aterrador, mas, no fundo, sempre japonês.

## Referências

ARAKAWA, K. [realizador]. (2019, 23 de fevereiro). Episódio 2. *10 years with Hayao Miyazaki* [documentário]. NHK World TV.

<https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/en/shows/10yearshayaomiyazaki/>

ARENDR, H. (2007). Eternidade versus imortalidade. *A condição humana* (26-30). (RAPOSO, R., Trad.). Forense Universitária.

[https://www.academia.edu/49188812/A\\_Condi%C3%A7%C3%A3o\\_Humana\\_Hannah\\_Arendt](https://www.academia.edu/49188812/A_Condi%C3%A7%C3%A3o_Humana_Hannah_Arendt)

ATTALI, J. (2009) [1977]. Sacrificing. *Noise, the political economy of music* (21-45). University of Minnesota Press. <https://doi.org/10.1017/S026114300000667X>

BACCOLINI, R. (2012). Ursula K. LeGuin's critical dystopias. In M. K. BOOKER (Ed.), *Critical insights: dystopia* (37-53). Salem Press.

[https://salempress.com/Media/SalemPress/samples/dystopia\\_pgs.pdf](https://salempress.com/Media/SalemPress/samples/dystopia_pgs.pdf)

BACCOLINI, R. & MOYLAN, T. (2003). Introduction: dystopias and history. *Dark horizons: science fiction and the dystopian imagination* (1-12). Routledge.

<https://doi.org/10.4324/9781315810775>

BÍBLIA (1959). *Bíblia sagrada*. (SOARES, M. PE., Trad.). Edições Paulinas.

BUDAKOV, V. M. (2010). Dystopia: an earlier eighteenth-century use. *Notes and Queries* 57(1): 86-88. <https://doi.org/10.1093/notesj/gjp235>

CANOVAN, M. (1998). Introduction. *The human condition* (vii-xx). The University of Chicago Press.

CARLYON, E. (2003). *Music in Nausicaa: valley of the wind*. Elizabeth Carlyon. [Consult. 29/9/2024]. <https://www.elizabethcarlyon.co.uk/film-and-game/musical-symbolism-in-studio-ghiblis-nausicaa-of-the-valley-of-the-wind-1984/>

CARTLEDGE, S. T. (2012) *Rebuilding Neo-Tokyo: the search for normality in the apocalypse of Akira*. The Manifold. [Consult. 15/01/2025].

<https://themanifold.wordpress.com/2012/01/20/rebuilding-neo-tokyo-the-search-for-normality-in-the-apocalypse-of-akira/>

CLEMENTS, J. (2023) [2013]. Introduction: What do we talk about when we talk about anime? *Anime: a history* (1-19). Bloomsbury Publishing.

<https://books.google.pt/books?id=dyBdDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=pt-PT#v=onepage&q=doi%20&f=false>

DOMÍNGUEZ, C., SAUSSY, H. & VILLANUEVA, D. (2015a). Preface. *Introducing comparative literature: new trends and applications* (ix-xviii). Routledge.  
[https://www.academia.edu/9824553/Introducing\\_Comparative\\_Literature\\_New\\_Trends\\_and\\_Applications](https://www.academia.edu/9824553/Introducing_Comparative_Literature_New_Trends_and_Applications)

DOMÍNGUEZ, C., SAUSSY, H. & VILLANUEVA, D. (2015b). Interartistic comparison. *Introducing comparative literature: new trends and applications* (107-124). Routledge.  
[https://www.academia.edu/9824553/Introducing\\_Comparative\\_Literature\\_New\\_Trends\\_and\\_Applications](https://www.academia.edu/9824553/Introducing_Comparative_Literature_New_Trends_and_Applications)

ELIADE, M. (1972) [1951]. Symbolism and techniques: Tibet, China, the Far East. *Shamanism archaic techniques of ecstasy* (428-465). (TRASK, W., Trad.). Princeton University Press.

FERGUSON, G. (1954). *Signs & symbols in Christian art*. Oxford University Press.  
<https://books.google.pt/books?id=GF4XDp-eSTwC&printsec=frontcover&hl=pt-PT#v=onepage&q&f=false>

GOUANVIC, J.-M. (1994). La science-fiction, poétique de l'altérité: problématique d'ensemble. *La science-fiction française au XX<sup>e</sup> siècle (1900-1968). Essai de socio-poétique d'un genre en émergence* (27-38). Rodopi.  
<https://doi.org/10.1163/9789004650572>

HEPBURN, J. C. (1872). *Japanese-English and English-Japanese dictionary*. American Presbyterian Mission Press.

HIRSCH, M. (2012). Introduction. *The generation of postmemory: writing and visual culture after the Holocaust* (1-25). Columbia University Press.

ICHIKI, M. (2011). Embracing the victimhood: a history of a-bomb manga in Japan. *IJAPS*, 7(3): 35-52. <https://ijaps.usm.my/?s=Embracing+the+victimhood&submit=>

KAWAGUCHI, T. (2011). *Barefoot Gen* and “A-bomb literature”: re-recollecting the nuclear experience. In J. BRENDT (Ed.), *Comics worlds and the world of comics: towards scholarship on a global scale* (233-244). (NOPPE, N., Trad.). International Manga Research Center.  
<https://imrc.jp/images/upload/lecture/data/20101227Comics%20Worlds%20and%20the%20World%20of%20Comics.pdf>

KODA, N. (2018). *The long Japanese sixties*. Verso. [Consult. 27/03/2025].  
<https://www.versobooks.com/blogs/news/3828-the-long-japanese-sixties>

LEEMING, D. (2005). *The Oxford companion to world mythology*. Oxford University Press.

[https://books.google.pt/books?id=kQFtlva3HaYC&printsec=frontcover&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.pt/books?id=kQFtlva3HaYC&printsec=frontcover&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)

LYASHENKO, O. s/d. *E-engura: a myth or reality?* Academia.edu.  
[https://www.academia.edu/105890123/E\\_engura\\_a\\_myth\\_or\\_reality](https://www.academia.edu/105890123/E_engura_a_myth_or_reality)

MALONE, S. (2017). The politics and policy of noise: motorcycles making, masking, and muddling the noise of protest. *Lateral*, 6(2). <https://doi.org/10.25158/L6.2.3>

MILL, J. S. (1868). The state of Ireland. In J. M. ROBSON & B. L. KINZER (Eds.), *Public and parliamentary speeches: November 1850 – November 1868* (247-261). University of Toronto Press.

MIYAZAKI, H. [realizador]. (1984). *Nausicaä of the Valley of the Wind* [filme]. Topcraft. Netflix.

MIYAZAKI, H. [realizador]. (2013). *The wind rises* [filme]. Studio Ghibli. Netflix.

MIYAZAKI, H. (2014). Works. *Starting point: 1979-1996* (314-506). (CARY, B. & SCHODT, F., Trad.). VIZ Media.

NAPIER, S. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: experiencing contemporary Japanese animation*. Palgrave Macmillan.

NYMAN, R. (2015). *The hunger games as dystopian fiction*. [Consult. 28/10/2024].  
<https://openjournals.neu.edu/nuwriting/home/article/view/127/114>

OTOMO, K. [realizador]. (1988). *Akira* [filme]. TMS Entertainment. DVD.

PASTOUREAU, M. (2016). *Azul, história de uma cor*. (ALFARO, J. & CALDEIRA, A. C., Trad.). Orfeu Negro.

PASTOUREAU, M. (2019). *Vermelho, história de uma cor*. (ALFARO, J., Trad.). Orfeu Negro.

PHILLIPS, M. (2023, 12 de agosto). *How Hayao Miyazaki's films continue to take us to the skies*. The New York Times. [Consult. 6/9/2024].  
<https://www.nytimes.com/2023/12/08/movies/miyazaki-flight.html>

POITRAS, G. (2008). Contemporary anime in Japanese pop culture. In M. W. MACWILLIAMS (Ed.), *Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime* (48-67). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315703152>

PORFÍRIO, J. L. (1989). *As tentações: um pintor, Hieronymus Bosch: um escritor, Antonio Tabucchi*. Fotografia de Nicolas Sapiéha. Quetzal.

RASMUSSEN, K. (1929). Chapter V: the angákut or shamans. *Intellectual culture of the Iglulik eskimos* (109-148). (WORSTER, W., Trad.). Gyldendalske Boghandel, Nordisk Forlag.

SARGENT, L. T. (1984). More's "Utopia": an interpretation of its social theory. *History of Political Thought*, 5(2): 195-210. <http://www.jstor.org/stable/26212483>

SARGENT, L. T. (1994). The three faces of utopianism revisited. *Utopian Studies* 5(1): 1-37. <https://www.jstor.org/stable/20719246?origin=JSTOR-pdf>

SARGENT, L. T. (2010). Introduction. *Utopianism, a very short introduction* (20-27). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/actrade/9780199573400.003.0001>

SMACZYLO, M. (2020). *Inside the daring score of the 1988 anime masterpiece Akira (a grand fusion from Geinoh Yamashirogumi)*. Muse by Clio. [Consult. 4/10/2024]. <https://musebyclios.com/music-film/inside-daring-score-1988-anime-masterpiece-akira/>

STEFFLER, A. W. (2002). *Symbols of the Christian faith*. Wm. B. Eerdmans Publishing Co. <https://books.google.pt/books?id=CiOLT8mkAQoC&printsec=frontcover&hl=pt-PT#v=onepage&q&f=false>

STIÉNON, V. (2015). La dystopie française d'Émile Souvestre à Léon Daudet. Petite traversée générique. In J-P. ENGÉLIBERT & R. GUIDÉE (Eds.), *Utopie et catastrophe. Revers et renaissances de l'utopie (XVIe-XXIe siècle)* (111-123). Presses universitaires de Rennes. <https://doi.org/10.4000/books.pur.177836>

TAKAHATA, I. [realizador]. (1988). *Grave of the fireflies* [filme]. Studio Ghibli. Netflix.

WASILEWSKA, E. (2000). Part 2: creation of the universe. *Creation stories of the Middle East* (44-119). Jessica Kingsley Publishers. <https://books.google.pt/books?id=sMj1tyho3CoC&printsec=frontcover&hl=pt-PT#v=onepage&q=abzu&f=false>