
Akira: uma análise do fascismo em uma obra cyberpunk¹

Carlos Felipe de Oliveira SOUZA²

Tiago Coutinho PARENTE³

Universidade Federal do Cariri, Juazeiro do Norte, CE

Resumo

Este artigo analisa o filme Akira (Katsuhiro Otomo, 1988), a partir de elementos da narrativa que nos permite perceber a presença da ideologia fascista em meio a uma sociedade cyberpunk. Recorremos à metodologia da decomposição (PENAFRIA, 2009) e selecionamos personagens para serem descritos e, assim, compreender seus papéis e suas ações na trama. Apesar das personagens não serem as protagonistas, por meio delas, podemos perceber elementos do fascismo e do cyberpunk.

Palavras-chave

Akira; Fascismo; Distopia; Cyberpunk.

Introdução

A obra Akira, publicada inicialmente em forma de mangá, entre os anos de 1982 e 1990, por Katsuhiro Otomo, foi transformada em animação no ano de 1988, antes mesmo da conclusão da publicação. Com um enredo voltado para a história de crianças com poderes psíquicos numa sociedade futurística, este trabalho busca apontar, a partir do plano de fundo da obra, como os personagens compõem e são compostos numa sociedade *cyberpunk* e facista, por meio de análises e comparações teóricas.

O filme, adaptado e dirigido pelo próprio escritor, apresenta o sub gênero cyberpunk, que surgiu na literatura ocidental com *Neuromancer*, de William Gibson, em 1984, apresentando um futuro distópico regado pelo padrão high tech/low life⁴. Entretanto, de acordo com Santos (2016), Akira pode ser considerada uma possível obra-prima do cyberpunk, já que enquanto Otomo publicava o mangá, *Neuromancer* ainda não existia.

¹Trabalho apresentado na IJ04 – Comunicação Audiovisual, da Intercom Júnior – XVIII Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

²Graduando em Jornalismo pela Universidade Federal do Cariri (UFCA), email: oliveira.felipe@aluno.ufca.edu.br.

³Orientador do trabalho. Professor do Curso de Jornalismo da Universidade Federal do Cariri (UFCA); email: tiago.coutinho@ufca.edu.br

⁴Alta tecnologia e baixa qualidade de vida.

Lemos (2004) aponta que o gênero cyberpunk surgiu no final dos anos 80, a partir da literatura como uma ramificação da ficção científica, com protagonistas marginalizados num futuro distópico, situados em ambientes com alta tecnologia e desordem. Dessa forma, é possível ligar a obra com a subcultura *cyberpunk* devido a união de altas tecnologias e caos urbano, premissa do gênero, já que o filme apresenta uma narrativa tipicamente pós-moderna, pois exhibe um futuro próximo e distópico, no qual a tecnologia se desenvolveu de forma desproporcional devido à segregação social, causando uma agravação de diversos problemas sociais, gerando um caos urbano repleto de desordem e vandalismo.

O filme se passa após a terceira guerra mundial, no ano de 2019, em Neo Tokyo, cidade recriada 30 anos após uma explosão que destruiu Tóquio, em 1988. Na cidade, há uma gangue de jovens liderada por Kaneda, protagonista do filme, que trilha uma jornada em busca por Tetsuo, personagem importante na trama, que após um acidente com um experimento científico, desenvolve poderes, que acabam saindo do seu controle.

A obra apresenta uma narrativa de reconciliação, vingança e lutas, enquanto por trás de tudo, há um governo autoritário, desigualdade social e personagens emblemáticos. E é com foco nesses personagens que é possível traçar uma análise na construção da ideologia facista que cerca o enredo. Konder (1979) aponta que o fascismo, o totalitarismo e o autoritarismo promovem um falso nacionalismo, que é visto na obra a partir do líder militar, que busca realizar tudo em prol de seu país.

Em relação ao objetivo do estudo, pode-se considerar que a pesquisa tem caráter exploratório e explicativo, e dessa forma, proporciona uma maior profundidade no conhecimento do que foi exposto, tornando-o explícito. Como Penafria (2009) discorre,

analisar um filme é sinônimo de decompor esse mesmo filme. E embora não exista uma metodologia universalmente aceita para se proceder à análise de um filme é comum aceitar que analisar implica duas etapas importantes: em primeiro lugar decompor, ou seja, descrever e, em seguida, estabelecer e compreender as relações entre esses elementos decompostos, ou seja, interpretar (PENAFRIA, 2009, p. 01).

Dessa forma, este artigo busca compreender o papel de alguns personagens que são importantes para a obra, mas não são necessariamente os principais, mas que afetam e foram afetados pela sociedade em que vivem, e como essa sociedade pode ser entendida como facista e cyberpunk.

Considerações sobre o objeto de análise

Partindo para a análise, o primeiro personagem a ser observado é o Sargento Shikishima, que durante o filme tem seu nome citado poucas vezes, talvez porque seu posto como líder das forças militares de Neo Tokyo seja o suficiente para o conhecer. É ele quem está ao lado dos diversos líderes políticos, com a pretensão de dar seguimento aos testes em cobaias humanas para um possível desenvolvimento bélico. No decorrer da obra, ao se irritarem com os diversos gastos do Sargento em seu projeto de armamento militar, que acaba sendo vago e suspeito, os políticos cancelam a verba destinada a ele, o que acarreta em um golpe militar com a desculpa de necessidade para o país.

Em seguida, há Tetsuo, órfão de pais, mas filho de uma pátria que se reconstruiu desajeitadamente após a 3ª guerra, segregando cada vez mais os ricos dos pobres. Essa segregação é nítida durante todo o filme, com prédios enormes e luxuosos em certas partes da cidade, enquanto em outras lixo por toda parte, pessoas em situação de rua, depredação de ambientes públicos, etc.

E é nessa segunda parte da cidade que encontramos Tetsuo, outro personagem importante para a nossa análise. Ele cresce e forma sua personalidade sobrevivendo como pode. Tem como lazer andar de moto com sua gangue, vai à escola, mas não pra estudar (já que a educação está sucateada). Andando de moto, o personagem sofre uma colisão com Takashi, uma das crianças usadas como experimento científico, e a partir do contato, ele começa a desenvolver os poderes do experimento.

Logo após, Tetsuo é capturado pelo governo para se tornar mais uma arma devido ao seu desenvolvimento de poderes psíquicos, mas acaba conseguindo fugir e, sem os devidos cuidados, perde o controle de suas habilidades recém adquiridas.

No meio de todas as catástrofes sociais, experimentos científicos e poderes telecinéticos, há o terceiro grupo para a análise, formado por revolucionários que são responsáveis por enfrentar o exército. Eles lutam constantemente com as forças militares e muitos dão suas vidas em prol de acabar com o plano das autoridades e assim, derrubá-las, para finalmente poder erguer uma sociedade justa.

Compreender Akira é algo difícil, devido às suas diversas abordagens, sejam elas filosóficas, sócio-políticas ou ideológicas. Porém, é possível afirmar que o filme abrange um público diverso, devido a sua apresentação em animação, e possibilita

espaço para um debate acerca do autoritarismo, que deve ser observado atentamente para que não ocorra.

O sargento e o arquétipo de herói

Frente ao militarismo de Neo Tokyo, há o Sargento Shikishima, responsável por experimentos científicos em crianças para desenvolver o poder bélico do país, e principal inimigo dos movimentos reacionários sobre a situação social apresentada. Ele apresenta o arquétipo do herói, um padrão ou modelo que marca presença em governos totalitários, acreditando ser o único capaz de solucionar os problemas do país, usando tudo o que estiver ao seu alcance. “Em qualquer mitologia, o “herói” é um ser excepcional, mas na ideologia fascista o heroísmo é a norma” (ECO, 2018).

Durante a trama, pequenas mudanças evidenciam a posição que o personagem ocupa. No início, Shikishima é apresentado de maneira imponente, vestindo ternos, que o associam à uma figura corporativista. Logo, quando Shikishima aplica o golpe militar em Neo Tokyo, começa a aparecer somente trajando o uniforme do exército.

Imagens 01 e 02 - O “Sargento” pondo seu ideal nacionalista à frente da ciência e liderando militares para realizar um golpe de Estado.





Fonte: AKIRA, (1988).

Por conta dos altos custos para manter os experimentos e de falhas consecutivas na pesquisa, o governo decide cancelar a verba para o projeto do Sargento, que se utiliza deste argumento para dar um golpe e tomar o poder do país. Eco (2018) aponta “o desacordo como instrumento de avanço dos conhecimentos. Para o Fascismo, o desacordo é traição”. Dessa forma, o Sargento controla o exército e os volta para os líderes políticos, como também para a população, algo que ele já fazia com frequência no decorrer do filme, em prol de uma suposta salvação.

Konder (1979, p. 123) reforça o estereótipo do pretense herói “nacionalista”, que atua manipulando o exército, e assim limitando brutalmente a sua participação ativa na luta política em que são utilizadas, impondo-lhes diretivas substancialmente imutáveis “de cima para baixo”. Dessa forma, o Sargento se apossa do poder político com o uso de forças armadas, e segundo De Oliveira (2009), é a partir do reconhecimento mútuo entre o que manda e o que obedece que a estrutura hierárquica de um governo autoritário se funda.

O poderoso antagonista

O *cyber* retrata a tecnologia avançada, normalmente com robôs, riquezas descomunais, etc. É possível identificar vestígios do modernismo na cidade com prédios imensos que “separam de maneira radical o novo espaço utópico do moderno do tecido urbano decaído e degradado” (JAMESON, 2006, p. 66-67), e quase nenhuma pessoa

rica (já que o filme traz uma visão da periferia de Neo Tokyo), como mostra a imagem 03.

Imagem 03 - A parte rica de Neo Tokyo



Fonte: AKIRA, (1988).

Em contrapartida, Amaral (2003) relata que “o cyberpunk é visto como uma visão de futuro no qual há uma ambiguidade intrínseca à época, sendo por vezes nostálgico, romântico e anti-tecnológico e por vezes deslumbrado com os “brinquedinhos” proporcionados pela tecnologia”. Essa visão nostálgica é construída na obra a partir das diversas motos (não-voadoras) pilotadas pelas gangues, fliperamas frequentados pelos personagens, etc.

De acordo com Jameson (2006, p. 45), “os produtores culturais não podem mais se voltar para lugar nenhum a não ser o passado: a imitação de estilos mortos, a fala através de todas as máscaras estocadas no museu imaginário de uma cultura que agora se tornou global”. Dessa forma, por não haver uma certa orientação do que virá, a cidade futurista imaginada por Otomo “combina símbolos da era espacial de alta tecnologia com a visão vitoriana do crescimento desordenado e não planejado” (AMARAL, 2003).

Indo mais fundo na análise, a cultura cyberpunk apresentada no filme é retratada “com situações ligadas ao cotidiano das grandes metrópoles atuais, assoladas pelo caos urbano, o crime, a poluição e a degradação das relações sociais” (LEMOS, 2004). O autor ainda afirma que

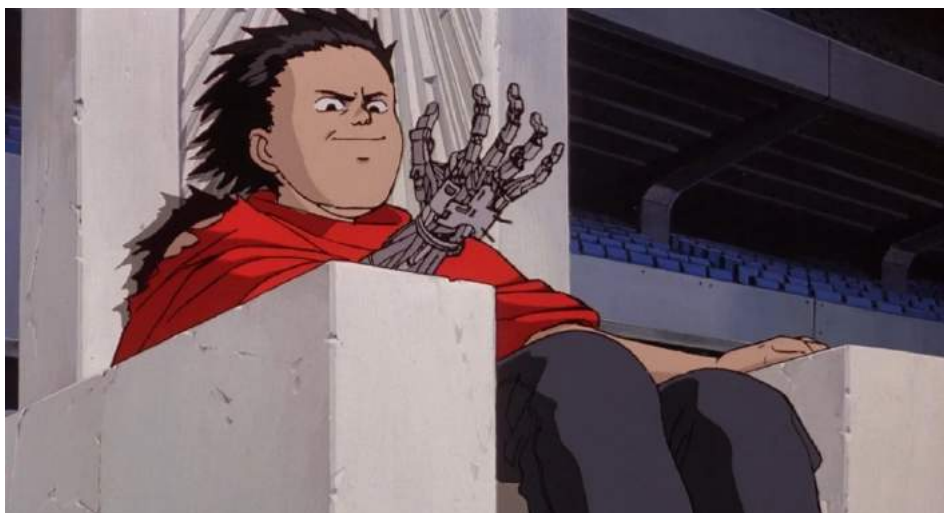
a ficção cyberpunk ambienta-se em um futuro próximo, distópico, no qual a tecnologia foi tomada pelas ruas, se desvirtuou da one best way e não resolveu nenhum dos problemas sociais que prometia, sendo, assim, o contrário da utopia moderna. Para a modernidade, a ciência e a tecnologia seriam os principais fatores de melhoria das condições de existência da humanidade. Não deu certo. O futurismo da tecnocultura moderna transformou-se no presenteísmo da cibercultura pós-moderna. As histórias cyberpunks falavam de indivíduos marginalizados em ambientes culturais de alta tecnologia e caos urbano, daí a origem do nome, colocando em sinergia cyber, de máquinas cibernéticas; tecnologia de computadores, meios de comunicação de massa, implantes neurais, etc., e punk, da atitude “faça você mesmo” do movimento punk inglês da década de 70 do século passado (LEMOS, 2004, p. 02).

E é nessa realidade que Tetsuo se vê, abandonado pelos pais, marginalizado pela sua própria nação e menosprezado pelos amigos, não sendo nunca o protagonista, mas sim o antagonista, que está sempre oposto a tudo que lhe ocorre.

A trama tem sua reviravolta quando Tetsuo adquire seus poderes psíquicos, e logo busca todo tipo de vingança que suas habilidades podem proporcionar, dentre elas matar diversos soldados, alguns ex-colegas de gangue, e chegar a quase dominar Neo-Tokyo. Essa reação ocorre devido à sua repressão de sentimentos, ocasionados pela construção do personagem em condições de miséria e desprezo.

Numa análise mais aguçada, o personagem evolui junto de seus poderes, deixando de ser um garoto calado e se tornando um anti-herói (ou um vilão). Também é possível perceber em diversas cenas uma representação de sua superioridade, onde Tetsuo sempre está em destaque, sendo visto de baixo para cima (indicando uma posição mais elevada em relação aos outros personagens), um constante contemplamento de seus poderes, além de suas atitudes, como mostra a Imagem 04.

Imagem 04 - Tetsuo no trono do Grande Império de Tokyo.



Fonte: AKIRA, (1988).

A revolução no meio de tudo

Em paralelo a isso, temos o *punk*, imagens de extrema pobreza e repressão, atos em massa contra o atual governo e um cenário caótico, onde habita o foco da narrativa. É visto como eles subvertem o uso das ferramentas tecnológicas criadas pelo sistema, para diversos objetivos. Essa é a parte punk da ficção cyberpunk (LEMOS, 2004), como mostra a imagem 05, com protestos de rua e carros queimados.

Imagem 05 - Protestos realizados contra a reforma tributária.



Fonte: AKIRA, (1988).

As manifestações ocorrem em prol de reformas tributárias, sugerindo que as três décadas de pós-guerra foram boas apenas para os milionários. Ao descrever uma cidade no imaginário cyberpunk, Amaral (2003) apresenta alguns elementos que podemos associar a situação de Neo-Tokyo.

A cidade aparece como uma entidade negativa, um espaço escuro e superpovoado, quebrado por formas de neon e estruturas corporativas, sendo claustrofóbica e monádica. Os detritos do passado reaproveitado misturam-se aos shoppings-centers onde o tempo parece não passar. O espaço terminal é o domínio do cyberpunk (AMARAL, 2003, p. 06 - grifos nossos).

O filme aborda ainda temas sociais, como a desqualificação do governo e uma democracia quase inexistente, que são comuns numa distopia cyberpunk (sendo

“distopia cyberpunk” praticamente uma redundância, já que a visão de um futuro onde há uma segregação social, extrema pobreza etc, já é em si uma distópica).

Assim, um grupo de revolucionários é formado e guiado para derrotar as forças que estão à frente do governo. Uma de suas primeiras aparições ocorre quando salvam uma das crianças modificadas do exército, que iria expor os planos armamentistas que o Sargento comanda para a população.

Já a população, que já estava organizada em busca dos seus direitos, acaba fortalecendo a luta com suas crenças. Akira, a criança usada no experimento científico que destruiu Neo Tokyo, agora é um símbolo de salvação e de esperança quase que cristão, e que pode tornar tudo igual a como era antes da Terceira Grande Guerra.

E dessa forma, os revolucionários e o proletariado afetado pela crise econômica se unem para combater o governo. Luxemburgo (1999, p. 25) afirma que “os que desejam o reforçamento da democracia devem desejar igualmente o reforçamento e não o enfraquecimento do movimento socialista, e que, renunciando aos esforços socialistas, renunciam-se tanto ao movimento operário quanto à democracia”.

Imagens 06 e 07 - Líderes revolucionários observam um protesto público.





Fonte: AKIRA, (1988).

Conclusão

Mostramos neste artigo a possibilidade de uma leitura sócio-política de Akira. Uma das maiores características do movimento cyberpunk é como ele é apresentado num ambiente de desigualdade social. Em Akira, podemos perceber o ambiente desencadeado por um governo autoritário que comanda a cidade de Neo Tokyo, até o desenrolar de um golpe militar, que desencadeia numa revolta popular.

Para esta pesquisa, foram estudadas a ideologia política fascista e a subcultura cyberpunk. Embora esta não seja a trama principal do filme, podemos conectar Akira (1988), a partir das personagens escolhidas, mesmo com uma análise rápida, com o fascismo e suas consequências. Enquanto Tetsuo e o Sargento, respectivamente, mostram as consequências e a construção de um governo fascista; os revolucionários apontam para uma discussão da necessidade de combater a ideologia autoritária.

Konder (1979, p. 25) afirma que “nem todo movimento reacionário é fascista. Nem toda repressão – por mais feroz que seja – exercida em nome da conservação de privilégios de classe ou casta é fascista. O conceito de fascismo não se deixa reduzir, por outro lado, aos conceitos de ditadura ou de autoritarismo”. Logo, quando o enredo do filme é analisado, é possível compreender a presença de um governo fascista que molda a estrutura da obra, mas que fica em segundo plano devido a trama do filme se concentrar na luta entre protagonista e antagonista.

Referências

- AMARAL, A. **Cyberpunk e Pós-modernismo**. Biblioteca On-Line de Ciências de, 2003.
- DE OLIVEIRA, D. S. **Hannah Arendt**: a origem da noção de autoridade. Revista *Ética e Filosofia Política*, v. 1, n. 9, 2006.
- ECO, U. **O Fascismo Eterno**. Editora Record. Rio de Janeiro, 2018.
- JAMESON, F. **Pós-modernismo**: a lógica cultural do capitalismo tardio. Trad. Maria Elisa Cevalco. São Paulo: Ática, 2006.
- KONDER, L. **Introdução ao fascismo**. Ed. do Graal, 1979.
- LEMOS, A. **Ficção científica cyberpunk**: o imaginário da cibercultura. *Conexão-Comunicação e Cultura*, v. 3, n. 06, 2004.
- LUXEMBURGO, R. **Reforma ou Revolução?**. São Paulo: Expressão Popular, 1999.
- PENAFRIA, M. **Análise de Filmes-conceitos e metodologia (s)**. In: VI Congresso Sopcom. 2009. p. 6-7.
- SANTOS, L. G. S. G. **O cinema sonha com filmes cyberpunks?**. 2016.