

STEAMBOY (2004)

Katsuhiro Ōtomo

Duração: 126 minutos

A curadoria, por vezes, não é o ato de selecionar, mas a confirmação de uma escolha destinada. A iniciativa Japão Torna-Viagem é uma oportunidade para Portugal se aproximar do Japão, aprofundando o conhecimento das suas artes, costumes e cultura. Por sua vez, este ciclo de atividades teve como ponto de partida a realização da Expo Ōsaka, evento no qual o Japão, como anfitrião, recebe representações de todo o mundo, dando-se a conhecer e servindo de palco para o diálogo transnacional.

Nesse âmbito, que filme mais apropriado do que *Steamboy*? Nesta obra de animação do aclamado realizador Katsuhiro Ōtomo (mais conhecido por *Akira*, 1988), somos convidados a visitar a Expo Londres de 1866 (que, historicamente falando, foi, na verdade, em 1851). Ainda no campo das felizes coincidências, este é, para além de uma épica aventura *steampunk*, um filme que demonstra como o Japão retrata e idealiza o Ocidente. Em suma, uma visão artística do Outro. Um “Occidentalismo”, se quisermos.

Steamboy chegou aos ecrãs após uma meticulosa década de produção, estabelecendo-se como um dos filmes de animação mais caros da história do cinema japonês. Ainda assim, para lá do orçamento megalómano e da estética de ponta (pelo menos, segundo os padrões da década em que foi lançado), a trama adota uma estrutura clássica de aventura centrada em arquétipos e com uma relativamente simples dicotomia “bem contra o mal”.

A narrativa centra-se em Ray Steam, um jovem inventor de Manchester que se vê embrenhado numa conspiração internacional quando recebe uma misteriosa esfera de vapor enviada pelo seu avô, Lloyd Steam. Esta invenção revolucionária, fruto de experiências científicas na Islândia, torna-se o epicentro de uma batalha pelo futuro da humanidade.

O conflito desenrola-se numa Inglaterra vitoriana alternativa, onde a tecnologia a vapor evoluiu para além dos seus limites históricos, criando máquinas colossais e armas de destruição massiva. Entre a Fundação O'Hara, que pretende comercializar a tecnologia, e os ideais pacíficos do avô, Ray é forçado a navegar num mundo onde a inocência da juventude colide com as ambições adultas. A Expo de Londres torna-se o palco final desta luta, transformando-se num campo de batalha onde se decidirá o destino da nova tecnologia.

Mesmo sendo primordialmente um filme de aventura e ação acessível à maioria das faixas etárias, *Steamboy* não se fica pela mera exposição narrativa, explorando, igualmente, os eternos dilemas do progresso científico. Ōtomo apresenta uma reflexão pertinente sobre a responsabilidade ética dos inventores e cientistas, interrogando se a aparente inocência de determinada descoberta ou invenção pode justificar as suas consequências nefastas.

O conflito geracional constitui outro eixo narrativo basilar da obra. Ray simboliza uma nova geração que deve escolher entre os caminhos traçados pelos seus antecessores: o idealismo utópico do avô, Lloyd, que sonha com a ciência ao serviço da humanidade, e o realismo do pai, Eddie, que aceita

a militarização da tecnologia como inevitabilidade histórica. Esta tensão desafia a capacidade de os jovens escreverem o seu próprio destino à luz do pesado fardo que lhes é deixado de herança pelos seus antepassados.

A juventude, representada por Ray, é retratada como um catalisador de mudança. *Steamboy* parece surgir que só uma perspetiva não corrompida pela experiência empírica pode encontrar caminhos alternativos aos ciclos destrutivos da história. O realizador Orson Welles proferiu semelhantes palavras numa aula de Cinema em Paris, em 1982, defendendo que o verdadeiro cinema não pode ser “maculado por homenagens” e que só um olhar virgem pode atingir a verdadeira sublimação artística. Similarmente, no âmbito do papel da ciência no mundo, Ray, representa a pureza que pode reconciliar o progresso e a humanidade, a prática científica e a ética.

Do ponto de vista linguístico, *Steamboy* é uma espécie de *melting pot* com um só ingrediente. O filme apresenta um elevado número de estrangeirismos, maioritariamente anglicismos (incluindo o próprio título do filme), mas sem nunca abandonar a língua japonesa. Mesmo as dinâmicas interpessoais entre personagens adotam uma lógica japonesa de uso de linguagem honorífica ou humilde consoante o estatuto social ou a simetria/assimetria de determinada relação. Nesse aspeto, não vemos apenas personagens britânicos, americanos ou de outras nacionalidades falando em japonês, como também assistimos a resquícios da lógica de interação interpessoal nipónica imiscuírem-se nas interações destas pessoas cuja cultura, em circunstâncias normais, as levaria a relacionarem-se de um modo diferente. A plateia ocidental poderá estranhá-lo ou até sentir-se desconfortável perante estas interações artificiais. Contudo, temos aqui uma boa oportunidade, no espírito do Japão Torna-Viagem, para nos perguntarmos honestamente: porventura, enquanto país e civilização, não temos feito o mesmo ao chamado “Oriente” durante séculos?

Segundo o sociólogo americano Milton Bennett¹, a sensibilidade intercultural tem seis estágios de relação com a Diferença: 1-Negação, 2-Defesa, 3-Minimização, 4-Aceitação, 5-Adaptação e 6-Integração. Em muitos aspetos da sua relação de entusiástico fascínio pelo Japão, Portugal ainda está na fase de aceitação à diferença, selecionando (ou, se quisermos, fazendo curadoria) de aspetos do outro que lhe agradam, enquanto ignora ou oculta facetas menos aprazíveis do mesmo, especialmente quando a opinião do outro não coincide com a nossa visão idealizada.

É nesse sentido que Ray Steam, o nosso *Steamboy*, nos cai em cima, com um baque, não de paraquedas, mas sobre a sua esfera de vapor, levando-nos numa viagem onde não só veremos o outro a olhar para nós como nos veremos a nós mesmos a olhar para o outro. Quiçá aí as engrenagens comecem a mover-se e exclamemos, pasmados com os avanços tecnológicos da perceção: それでも地球は動く ! *Eppur si muove!*

André Pinto Teixeira

Tradutor literário japonês-português

Japão Torna-Viagem 2025

¹ Bennett (1986), *A developmental approach to training for intercultural sensitivity*.