

A EVOLUÇÃO SEMIÓTICA DOS PERSONAGENS EM AKIRA, DE KATSUHIRO OTOMO

Klinsman Elias da Costa*
Carolina Alves Magaldi**

RESUMO: Busca-se, neste artigo, a apresentação de uma análise das histórias em quadrinhos utilizando a perspectiva de que a imagem construída nesse tipo de manifestação artística apresenta um peso narrativo tão grande quanto e costumeiramente maior do que os significados estruturados através do texto escrito. O trabalho tem o mangá *Akira* (1982), de Katsuhiro Otomo, como objeto de análise, e foca em quatro personagens com papel importante para a produção e evolução semiótica da trama: Akira, Tetsuo, Kaneda e Shikishima.

Palavras-chave: Akira. Katsuhiro Otomo. Semiótica dos Personagens.

Introdução

Neste artigo elaborou-se um estudo acerca de *Akira*, um mangá serializado durante os anos de 1981 e 1989 e criado por Katsuhiro Otomo. O quadrinho trata da história de uma Tóquio reimaginada e atravessada por elementos que mais tarde definiriam o gênero cyberpunk. Assim como algumas produções da indústria dos mangás e animes, *Akira* carrega temas que servem como forma de os artistas japoneses discutirem as consequências da Segunda Guerra Mundial no país. A narrativa de Otomo toca na questão do desenvolvimento científico e do poder destrutivo de tecnologias desenvolvidas pelo *homo sapiens*. O *mangaká*¹ discute essas e outras questões utilizando, principalmente, a evolução de alguns personagens. Esses elementos temáticos, normalmente trabalhados em produtos culturais voltados para jovens e adultos, são comuns na demografia que *Akira* é inserido, o *Seinen*.

O objetivo dessa exposição é entender como Katsuhiro Otomo utiliza seu desenho para erguer parte expressiva dos significados envolvendo o estado de seus personagens em diferentes momentos do mangá. Baseando-se em considerações de McCloud (2005) e no preceito de Groensteen (2015) que atribui ao desenho um peso maior do que o da escrita na construção da narrativa das histórias em quadrinhos. Considerados centrais e com desenvolvimento semiótico construído de forma profunda, os personagens Akira, Tetsuo, Kaneda e Shikishima serão o foco das análises deste trabalho.

Este artigo é consequência da elaboração da dissertação de mestrado defendida em 2021, tratando da semiótica biopolítica presente na narrativa do mangá *Akira*, escrito e desenhado por Katsuhiro Otomo. Uma parte expressiva da pesquisa foi amparada na análise semiótica do mangá a partir do pensamento de Thierry Groensteen, desenvolvido em seu livro *“O Sistema dos Quadrinhos”*. Tal análise será o foco do presente trabalho, que persegue a exposição das transformações dos personagens de *Akira* interpretáveis através dos elementos semióticos da obra.

Análise semiótica dos personagens

O garoto que dá nome ao título de Katsuhiro Otomo é apresentado somente no fim do segundo volume, sendo resgatado por Kaneda e Kei após Tetsuo tentar raptá-lo da câmara criogênica, onde Coronel Shikishima o mantinha desde o incidente inicial do mangá. Sua

* Mestre em Estudos Literários pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da UFJF.
E-mail: klinsman-94@hotmail.com

** Professora Doutora adjunta da Faculdade de Letras (UFJF), membro do colegiado do PPG Letras – Estudos Literários (UFJF).

E-mail: carolina.a.magaldi@gmail.com

IPOSTESI, JUIZ DE FORA, v. 25, n. 2, p. 24-38, jul./dez. 2021 - ISSN 1982-0836

trajetória é o ponto central da evolução dos acontecimentos, e sua representação na arte do *mangaká* é essencial para o entendimento da narrativa.

Em um primeiro momento, Akira é retratado com uma postura sonolenta, seja preso na câmara, ou quando volta para a cidade. O início do volume 3 é representativo dessa postura, uma vez que ele é carregado por Kaneda e Kei ainda dormindo.

Akira passa por uma transformação de representação no volume 3, onde ocorre também o ponto de virada da trama. Durante este período, ele ocupa posições desprivilegiadas na decupagem da página, sendo protegido pelos outros personagens enquanto dorme. Akira ainda não havia despertado de fato e só passou a assumir uma representação mais marcante a partir dos quadros em que Takashi, seu amigo, é assassinado.

FIGURA 1 - Kaneda carrega Akira nas costas enquanto foge com Kei



FONTE: (OTOMO, 2018 b, p. 09).

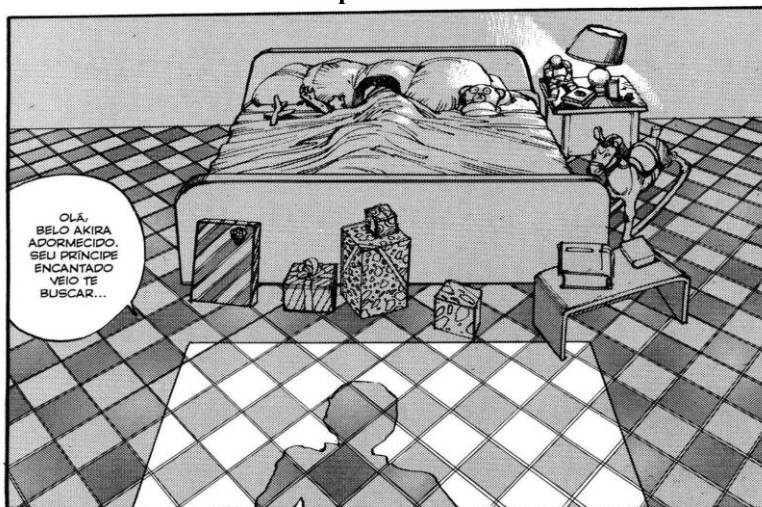
Na tira acima, Akira é representado dormindo nas costas de Kaneda, com o rosto escondido. É alocado próximo da extremidade do quadro, possuindo uma posição desprivilegiada quando comparada com a posição de Kaneda, mais central. No quadro abaixo Akira está envolto em sombras, no fundo do quadro, impedindo que seja possível ver seus olhos.

FIGURA 2 - Sakaki capturando Akira



FONTE: (OTOMO, 2018 b, p. 55).

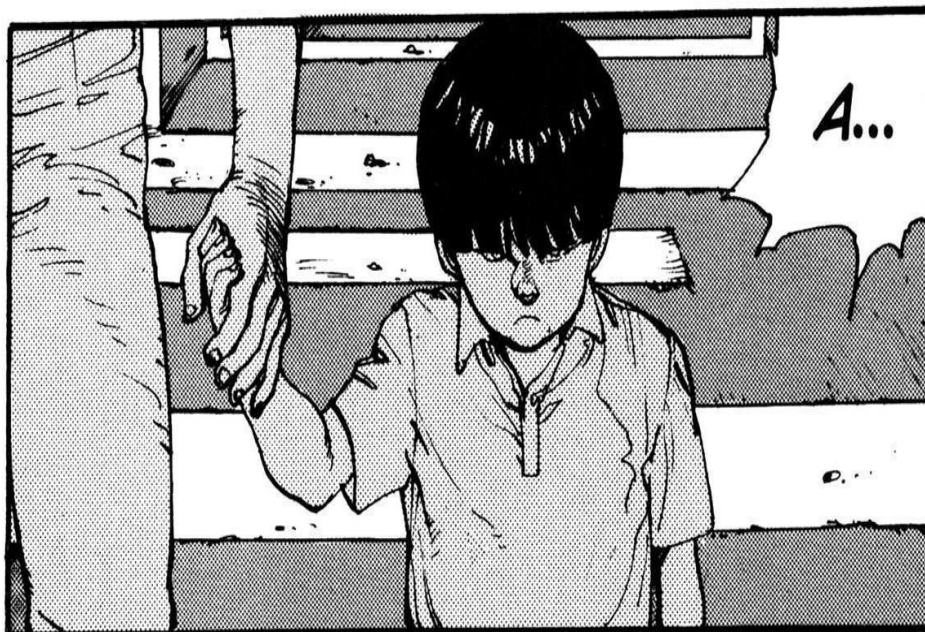
FIGURA 3 - Kaneda capturando Akira na casa de Nezu



FONTE: (OTOMO, 2018 b, p.132).

Outro elemento importante da sua representação são objetos e atitudes que exaltam sua condição infantil. No quadro acima, quando em posse de Nezu, o quarto é decorado com brinquedos e objetos lúdicos. No quadro abaixo a postura corporal de Akira, dando a mão para Ryu, ressalta sua postura de criança.

FIGURA 4 - Akira segurando a mão de Ryu



FONTE: (OTOMO, 2018 b, p. 204).

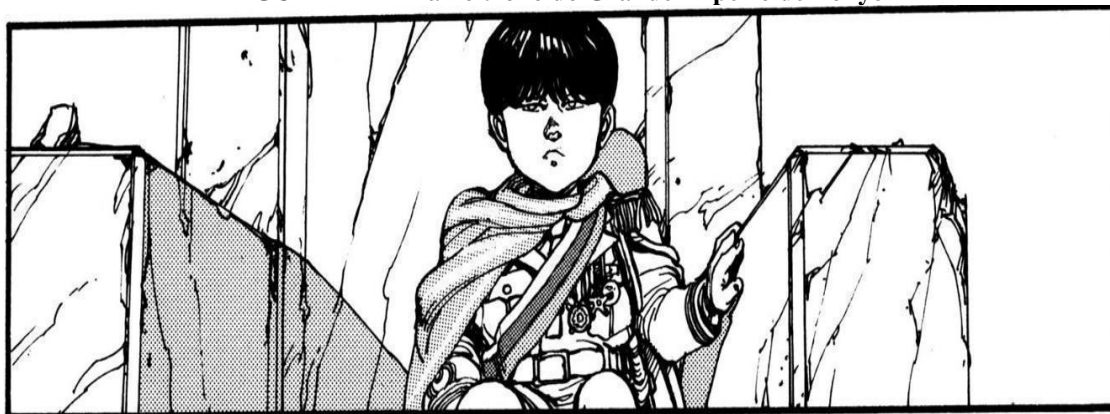
O processo de decupagem, ou seja, as escolhas de como e onde representar Akira nessa fase ainda não totalmente desperta, são essenciais para a construção do menino e para o entendimento de seu papel. Durante todo o volume 3, Akira é conduzido por diversos personagens para caminhos que ele não escolhe.

Não existe nenhum tipo de resistência do garoto, ele não julga os outros indivíduos como dignos de o conduzirem ou não, apenas os acompanha. Aqui é possível interpretar uma metáfora na condição do personagem com a condição do desenvolvimento científico. Akira é

como uma tecnologia, utilizado por quem o possui, desprovido de moralidade e ética, completamente instrumentalizado.

Após o fim do volume 3, Akira passa uma grande parte da história sob o domínio de Tetsuo. Depois de finalmente despertar, ele é capturado por Tetsuo que o utiliza para a instauração de um novo governo.

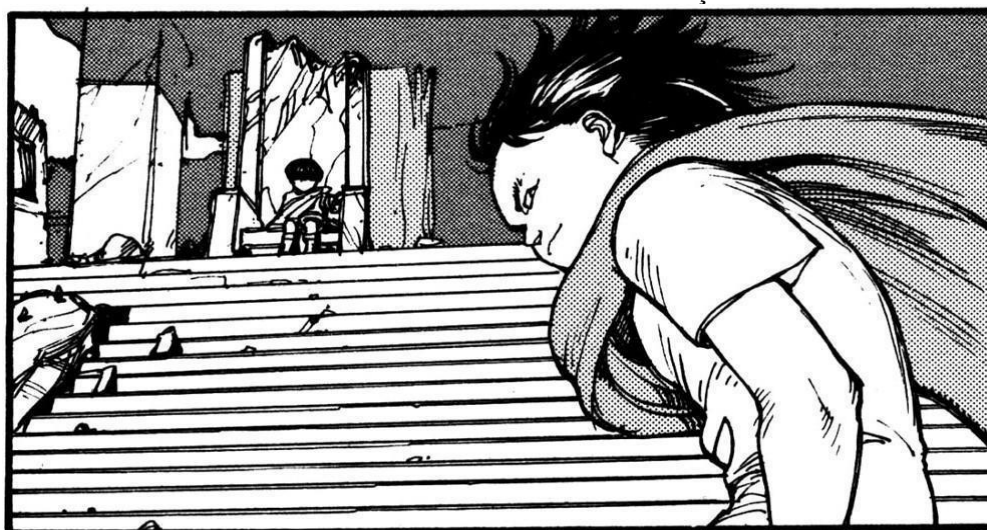
FIGURA 4 - Akira no trono do Grande Império de Tokyo



FONTE: (OTOMO, 2019 a, p. 23).

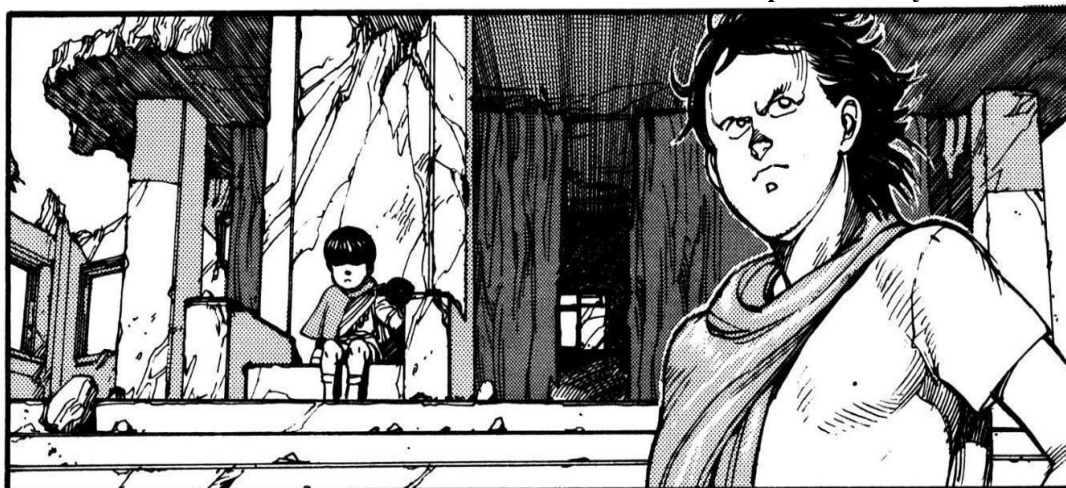
Nessa nova fase, Otomo passa a representar Akira de uma outra perspectiva, menos infantil e mais gloriosa. O garoto começa a aparecer em posições de destaque na decupagem de alguns quadros, e é associado a elementos de poder como seu uniforme de governante e seu trono. Também é frequentemente desenhado em posições contemplativas, admirando pedras que controla com a mente, por exemplo. Apesar dessa mudança, ele é desprivilegiado em quadro nos momentos em que Tetsuo compartilha o ambiente (ressaltando quem realmente comanda o Grande Império de Tokyo) como é possível examinar nos quadros abaixo.

FIGURA 5 - Tetsuo subindo as escadas em direção ao trono.



FONTE: (OTOMO, 2019 a, p. 23).

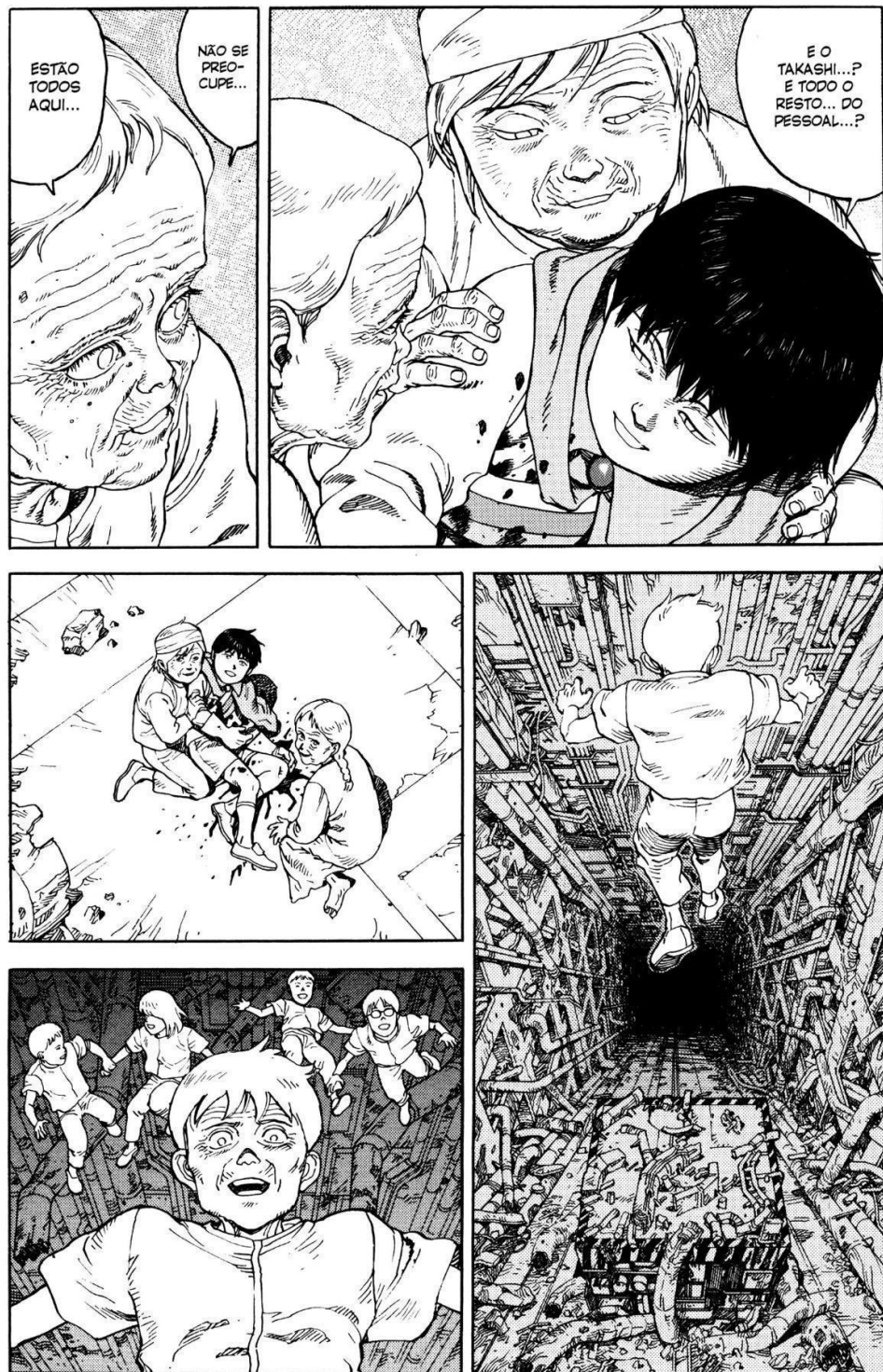
FIGURA 6 - Akira e Tetsuo comandando o Grande Império de Tokyo



FONTE: (OTOMO, 2019 a, 21).

Nas figuras 5 e 6, mesmo que Akira esteja sentado no trono, é posto atrás de Tetsuo, desenhado de maneira a ressaltar seu tamanho pequeno e sem a possibilidade de enxergar seus olhos. Akira continua com uma atitude passiva nos volumes em que é usado como fantoche no governo de Tetsuo, sempre sendo deslocado para o direcionamento que seu acompanhante deseja. O único momento no qual é possível capturar algum tipo de proatividade acontece nos seus segundos finais, quando as outras crianças paranormais estão envolvidas.

FIGURA 7 - Reunião das crianças paranormais



299

FONTE: (OTOMO, 2019 c, p. 299).

Em um dos últimos momentos do mangá, Akira adquire balões de fala pela primeira vez. A situação trata-se do clímax narrativo e o garoto está reunindo suas forças com seus amigos para, no fim, absorver a energia de Tetsuo. A ocasião é emotiva e revela a resolução do arco, com Akira e seus amigos enfim conseguindo se reunir em um evento transcendental. IPOTESI, JUIZ DE FORA, v. 25, n. 2, p. 24-38, jul./dez. 2021 - ISSN 1982-0836

A humanidade em Akira só é despertada quando seus laços afetivos estão próximos. Existe, entretanto, uma espécie de senso do tempo certo para agir, uma vez que ele acompanha Tetsuo por um grande período e só começa seu deslocamento quando a humanidade do adolescente está se perdendo completamente.

Neste trecho, Akira protagoniza o evento, sendo desenhado de maneira mais detalhada e privilegiada em quadro. A amizade com as outras crianças paranormais desencadeia sua autonomia, que é expressa através de seus traços mais detalhados e humanizados.

A temática da amizade é recorrente na obra e aparece desde o início, com o grupo de Kaneda e Tetsuo e seus integrantes frequentando a escola, o bar e as corridas ilegais dotados de um senso de comunidade. A ligação entre Tetsuo e Kaneda recebe um tratamento mais elaborado do que a maioria dos relacionamentos presentes no enredo, iniciando no volume 1 e finalizando apenas no último volume.

A dicotomia entre eles serve como linha condutora dos embates da história, e funciona como uma disputa de perspectivas de dois indivíduos da mesma geração. Otomo realiza rimas narrativas entre os dois personagens a fim de ressaltar suas igualdades e disparidades. O relacionamento dos adolescentes é rompido logo no primeiro volume, com Tetsuo recusando-se a receber ordens de Kaneda, uma vez que havia recentemente descoberto seu potencial destrutivo nos poderes paranormais.

FIGURA 8 - Kaneda e Tetsuo são antagonizados



132

FONTE: (OTOMO, 2017, p. 132).

Na imagem acima ambos são representados, nos dois quadros finais, com olhar ativo e desafiador, ocupando a mesma importância na decupagem, mas colocados em lados opostos numa disposição espelhada. O rompimento é importante uma vez que ambos são unidos pela gangue, com códigos de conduta e cadeia hereditária bem estabelecidas. A rigidez dos *bosozokus*² não é tão explorada por Katsuhiro Otomo, mas o não cumprimento das ordens de Kaneda fazem com que a relação dos dois piore com a progressão narrativa, recebendo um ato de redenção no final.

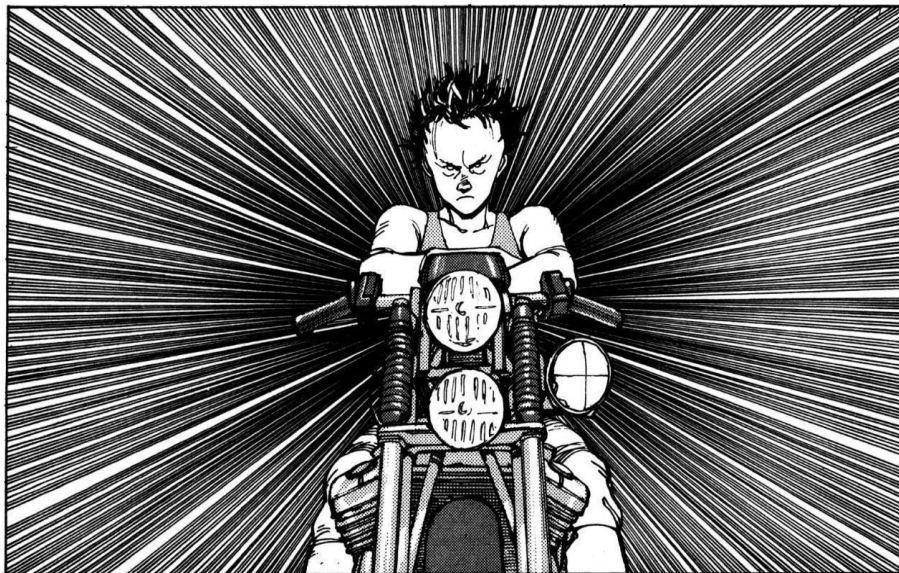
FIGURA 9 - Kaneda em alta velocidade



294

FONTE: (OTOMO, 2017, p. 294).

FIGURA 10 - Tetsuo em alta velocidade



295

FONTE: (OTOMO, 2017, p. 295).

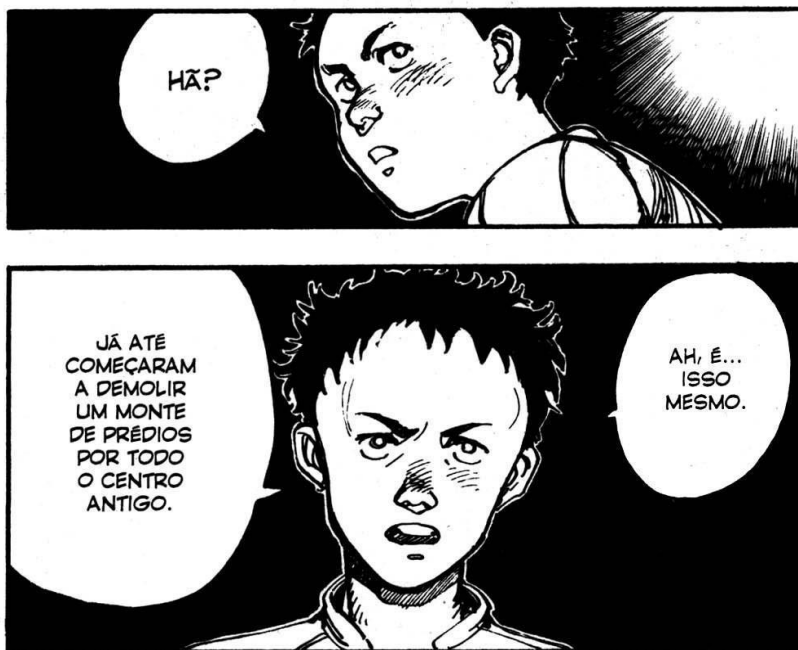
Os quadros acima finalizam duas páginas seguidas, sequenciados por acontecimentos que retratam seus deslocamentos para o confronto. Novamente o privilégio em quadro é compartilhado por ambos, que possuem uma postura corporal determinada. É importante observar como a imagem de Tetsuo muda drasticamente já no primeiro volume, e continua sua

progressão e regressão, mostrando a instabilidade do personagem, sempre servindo ao seu estado na situação.

No início da história, Tetsuo é introspectivo e aparentemente adequado à sua posição submissa a Kaneda dentro da gangue. Suas atitudes passam a mudar depois do incidente que o faz ser levado pelos militares e após o personagem Shikishima começar a fazer experimentos com o garoto, envolvendo o uso de uma substância tóxica que potencializa seus poderes recém-descobertos. A partir daí, Tetsuo começa sua jornada para conseguir manter o uso das drogas que fazem com que ele não sinta dores e desenvolva seus poderes. Sua trajetória, no entanto, não o possibilita estabilidade e o adolescente varia entre momentos de lucidez e de loucura, o que o leva a desejar a aquisição de poderes políticos cada vez maiores, começando com a liderança de um grupo *bosozoku* rival ao seu original e culminando em seu governo sobre o Grande Império de Tokyo.

Existe um aspecto semiótico bem delimitado que ilustra a sua variação de controle sobre si mesmo e sobre seus poderes. Otomo utiliza a mudança do tamanho e cor do cabelo do *bosozoku* para marcar suas fases, o que em uma primeira leitura pode parecer aleatório, mas, ao associarmos com sua fase no mangá, demonstra essa tradução das suas variações.

FIGURA 17 – Primeira aparição privilegiada de Tetsuo



FONTE: (OTOMO, 2017, p. 20).

Nos quadros acima pode-se verificar Tetsuo em uma abordagem que o retrata com seu aspecto inicial: mais introspectivo e tímido. Os olhos possuem grande diferença quando comparados à sua representação futura, com pálpebras mais baixas em contraponto ao olhar mais aberto de quando seus poderes estão desenvolvidos. A primeira mudança de cabelo acontece de maneira orgânica e gradual, com a passagem do tempo.

FIGURA 18 – Tetsuo ingerindo uma cápsula de entorpecente



51

FONTE: (OTOMO, 2019 a, p. 51).

A partir do volume 5, o *mangaká* utiliza do cabelo de Tetsuo para marcar suas mudanças de estado de espírito. Após ascender ao poder de Neo Tokyo e começar a questionar suas motivações, Tetsuo passa um tempo afastado da narrativa e volta com uma postura mais centrada, além de seu cabelo estar menor.

FIGURA 19 – Tetsuo com cabelo curto e Akira



67

FONTE: (OTOMO, 2019 b, p. 67).

Depois da mudança, ele percorre caminhos que o faz voltar a enfrentar seus problemas com seu controle de poder, e seu corpo volta a se metamorfosear aos poucos para culminar em seu aspecto grotesco do fim da trama.

Tetsuo termina a história com um arco de redenção, em um acontecimento transcendental no qual Kaneda visita vários momentos-chaves do seu amigo e revisita acontecimentos de sua difícil infância, quando a ligação entre os dois começa. Ambos passam por um processo durante o desenrolar de suas trajetórias. Tetsuo de forma mais caótica e Kaneda influenciado pelas personagens com quem passa a se relacionar.

Os dois garotos apresentam a divergência que demonstra duas formas de se lidar com a condição de um jovem marginalizado no sistema capitalista. Tetsuo é mais sério e ambicioso, enquanto Kaneda é inicialmente descontraído e despreocupado. Tais características também são possíveis de serem observadas através de uma análise semiótica. O líder *bosozoku* muitas vezes revela um estilo de desenho que foge à seriedade da narrativa, além de referenciar produções que possuem comédia mais presente.

Kaneda é desenhado, em alguns trechos, com um aspecto corporal diferente do padrão em *Akira*, sendo retratado com anomalias anatômicas (comuns em mangás para expressar características de humor). Essa representação pode estar ligada com sua total falta de maturidade, no início, e seu jeito descontraído, o que serve de alívio cômico em muitos momentos.

FIGURA 20 – Kaneda e Kei no esgoto de Neo Tokyo

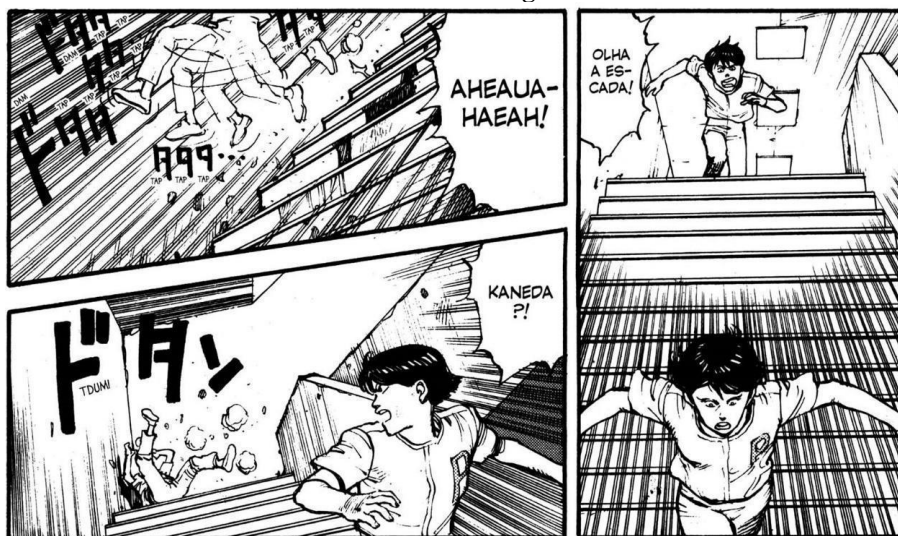


174

FONTE: (OTOMO, 2017, p. 174).

Após uma explosão Kaneda é desenhado com olhos arregalados, cabelo bagunçado e uma onomatopeia atravessa sua cabeça pelos ouvidos, para denotar os efeitos sonoros do ocorrido.

FIGURA 21 - Kaneda e Kei fugindo dos militares



FONTE: (OTOMO, 2018 a, p. 133).

Existe uma variação de técnica que também serve para enfatizar as circunstâncias cômicas do mangá. Otomo abre exceções nas representações de movimento apenas em situações relacionadas à Kaneda, como é possível notar nos quadros acima, onde desenha múltiplas pernas quando ele desce as escadas de forma descontrolada.

Kaneda figura os quadros leves, mas também apresenta um aspecto de dramatização que evolui junto com a trama. Sua atitude, sempre proativa, o coloca como um líder em campo de batalha, combinando com sua posição na gangue. Devido à sua postura de líder, os paralelos com o Coronel Shikishima são constantes durante a obra. Apesar de desprezar o garoto no início, ele é obrigado a reconhecer a importância de Kaneda ao longo dos acontecimentos.

O Coronel Shikishima também passa por mudanças de representação em *Akira* que traduzem muitos dos momentos importantes da história e evidenciam a posição que o personagem ocupa. No início, Shikishima é desenhado de maneira imponente, movimentando parte da narrativa com suas investidas quando Akira e as crianças paranormais fugiam de seu domínio de alguma forma.

FIGURA 22 - Coronel sendo levado de carro



FONTE: (OTOMO, 2017, p. 70).

Além da sua postura corporal e sua decupagem em cena, sempre ressaltando o seu poder na cadeia hierárquica dos militares, na primeira fase de Akira ele se veste com ternos, o que associa sua imagem a uma figura corporativista parecida com a vastamente utilizada na literatura *cyberpunk*. Suas roupas passam pela primeira mudança quando Shikishima aplica o golpe militar em Neo Tokyo, e começa a trajar o uniforme do exército.

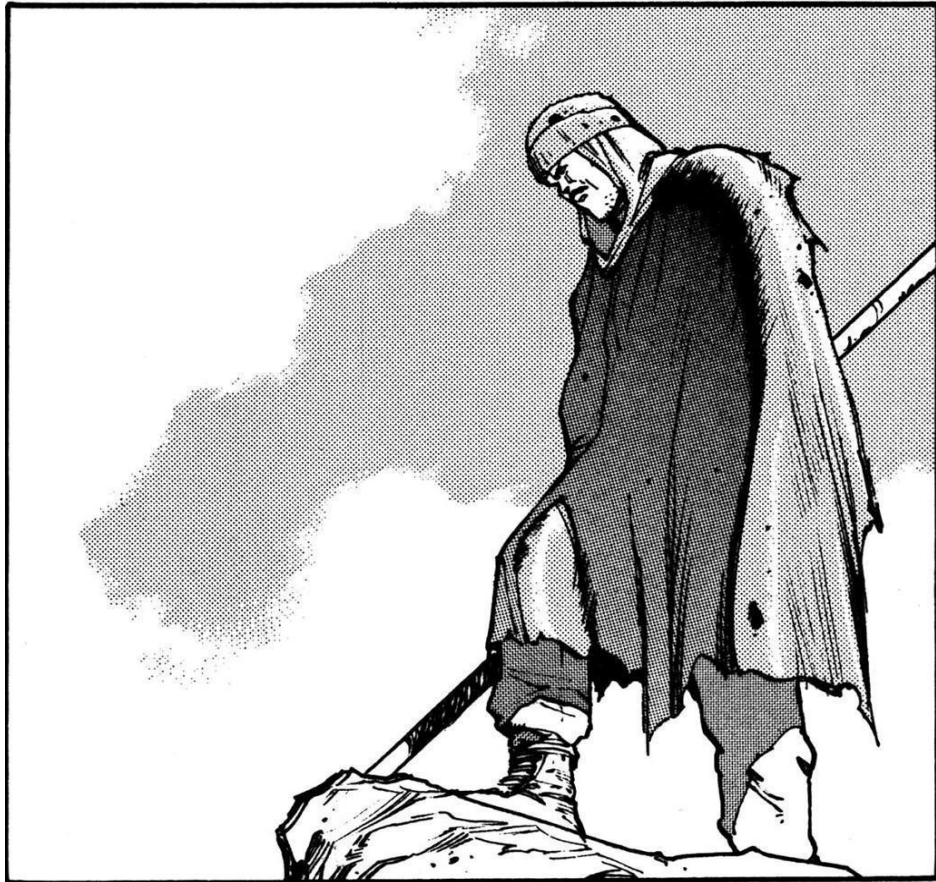
FIGURA 23 - Shikishima dentro de um helicóptero com trajes militares



FONTE: (OTOMO, 2018 b, p. 119).

A mudança mais significativa de Coronel Shikishima no que tange à sua representação semiótica ocorre depois do ponto de virada no volume 3. Se antes o personagem era sempre privilegiado em cena, ocupando espaços centrais com uma postura elevada, a partir do volume 4 ele passa a ocupar espaços periféricos com posturas mais introspectivas, constantemente curvado. Essa mudança ocorre em consonância com a alternância de seu papel, uma vez que perde o comando das forças militares, agora inexistentes.

URA 24 - Coronel com roupas sujas e rasgadas



FONTE: (OTOMO, 2019 a, p. 181).

Apesar de não ocupar o mesmo posto de poder, Coronel ainda carrega recursos provindos da época que recebia equipamentos do governo. Além do controle do satélite SOL, Shikishima possui um modelo de veículo robótico que utilizava na vigilância urbana durante o período militar. O design do objeto é completamente diferente de qualquer equipamento existente em exércitos reais, e configura-se como um dos vários elementos do *cyberpunk* presentes em *Akira*.

Considerações finais

O esforço em analisar os elementos semióticos de *Akira*, amparando-se na teoria de Groensteen (2015) e de McCloud (2005) é uma proposição de investigação para o estudo das histórias em quadrinhos. Essa perspectiva auxilia na compreensão de questões muitas vezes não expostas através do texto. Katsuhiro Otomo consegue construir parte expressiva dos sentidos de sua obra usando seu desenho. Os elementos psicológicos, estados emocionais e mudanças de personalidade dos personagens são melhor entendidos quando o desenho é considerado como ponto basilar da criação narrativa.

No caso do personagem que dá nome a obra, por exemplo, é possível entender parte significativa de seu desenvolvimento psicológico ao observar seu estado dormente e desperto refletido na maneira como é representado nas imagens. Sua falta de autonomia e sua condição instrumentalizada também fica exposta quando analisadas as suas posturas quando acompanhado dos outros personagens da trama.

As maneiras como Shikishima é apresentado, além de caracterizar suas fases ao longo da história, também demonstra o estado que o exército se encontra. Suas posturas e suas

vestimentas traduzem as três fases da força militar: no início imponente e corporativa, no meio autoritário e tentando estabelecer-se como poder central de Neo-Tokyo, e no fim decadente e marginal.

Kaneda e Tetsuo, além de seus desenvolvimentos psicológicos e desenvolvimento de personalidade exprimidos através dos desenhos, também representam a dicotomia que circunda toda a trama. Suas posições replicadas e as rimas visuais realizadas com os adolescentes demonstram o teor polarizado da disputa na história além de evidenciar suas semelhanças, reforçando a ideia de que *Akira*, no fim, é uma história de amizade e redenção.

THE SEMIOTIC EVOLUTION OF CHARACTERS IN *AKIRA*, BY KATSUHIRO OTOMO

Abstract: This article aims to present an analysis of comics in a perspective that consider the image as an important part of the narrative construction, usually contributing more than the written text itself. It focuses on the manga *Akira* (1982), by Katsuhiro Otomo, and approach four characters with important roles in the semiotic production and evolution in the story: Akira, Tetsuo, Kaneda and Shikishima.

Keywords: Akira. Katsuhiro Otomo. Character Semiotics.

¹ Termo utilizado para caracterizar os quadrinistas que desenvolvem quadrinhos japoneses.

² Gangues de motoqueiros inserido em um contexto cultural e social do Japão, com origem no pós-Segunda Guerra Mundial. Suas atividades incluíam a disputa de corridas ilegais pelas avenidas e o confronto físico entre gangues rivais utilizando armas brancas.

REFERÊNCIAS

GRAVETT, Paul. *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos*. São Paulo: Conrad Editora, 2006.

GROENSTEEN, Thierry. *O sistema dos quadrinhos*. Trad. Érico Assis. - 1. ed. Nova Iguaçu, Rio de Janeiro, Marsupial Editora, 2015.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. Trad. Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

MOLINÉ, Alfons. *O grande livro dos mangás*. 2. ed. São Paulo: JBC, 2006.

OTOMO, Katsuhiro. *Akira vol. 1*. Trad. Drik Sada. São Paulo: JBC, 2017.

_____. *Akira vol. 2*. Trad. Drik Sada. São Paulo: JBC, 2018 a.

_____. *Akira vol. 3*. Trad. Drik Sada. São Paulo: JBC, 2018 b.

_____. *Akira vol. 4*. Trad. Drik Sada. São Paulo: JBC, 2019 a.

_____. *Akira vol. 5*. Trad. Drik Sada. São Paulo: JBC, 2019 b.

_____. *Akira vol. 6*. Trad. Drik Sada. São Paulo: JBC, 2019 c.

Data de submissão: 30/09/2021

Data de aceite: 30/11/2021

IPOTESI, JUIZ DE FORA, v. 25, n. 2, p. 24-38, jul./dez. 2021 - ISSN 1982-0836