

Universidade Federal de Juiz de Fora
FACULDADE DE LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS: ESTUDOS LITERÁRIOS

Klinsman Elias da Costa

Akira: a semiótica biopolítica no mangá de Katsuhiro Otomo.

JUIZ DE FORA

2021

Klinsman Elias da Costa

Akira: a semiótica biopolítica no mangá de Katsuhiro Otomo.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários, da Faculdade de Letras, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito para a conclusão e a obtenção do título de mestre em Estudos Literários.

Orientadora: Carolina Alves Magaldi

Juiz de Fora

2021

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca
Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Elias da Costa, Klinsman.

Akira: a semiótica biopolítica no mangá de Katsuhiro Otomo /
Klinsman Elias da Costa. -- 2021.

97 p.

Orientador: Carolina Alves Magaldi

Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de
Juiz de Fora, Faculdade de Letras. Programa de Pós-Graduação em
Letras, 2021.

1. História em Quadrinhos. 2. Mangá. 3. Akira. 4. Cyberpunk.
5. Biopolítica. I. Alves Magaldi, Carolina, orient. II. Título.

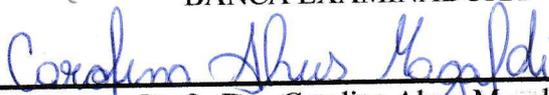
TERMO DE APROVAÇÃO
KLINSMAN ELIAS DA COSTA

Akira: a semiótica biopolítica no mangá de Katsuhiro Otomo

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários, da Faculdade de Letras, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito para a conclusão e a obtenção do título de mestre.

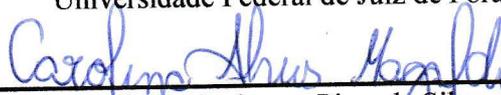
Aprovado em 04 de março de 2021

BANCA EXAMINADORA



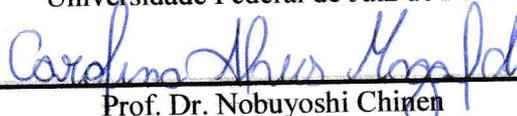
Prof.ª. Dra. Carolina Alves Magaldi

Universidade Federal de Juiz de Fora



Prof. Dr. Anderson Pires da Silva

Universidade Federal de Juiz de Fora



Prof. Dr. Nobuyoshi Chinen

Universidade Federal do Rio de Janeiro

RESUMO

O presente trabalho se propõe a analisar *Akira*, do autor Katsuhiro Otomo, utilizando-se de ferramentas semióticas da teoria de histórias em quadrinhos, bem como abordar aspectos sócio-históricos na construção da narrativa. A pesquisa usará conceitos postulados por Thierry Groesteen (2015) e Scott McCloud (2005), além de investigar assuntos específicos das produções nipônicas tratados por Alfons Moliné (2004) e Paul Gravett (2006). Já Michel Foucault (2019) e Giorgio Agamben (2007) fornecem embasamento para lançar um olhar à história de Otomo a partir dos elementos biopolíticos, visíveis principalmente através da imagem no mangá. Dessa forma, a partir de uma análise semiótica qualitativa, é discutido como as tecnologias anátomo-políticas influenciam a trama, conduzindo e criando personagens que atuam como reflexos de comunidades presentes na Tóquio ficcional.

Palavras-chave: História em Quadrinhos. Mangá, Akira. Cyberpunk. Biopolítica.

ABSTRACT

This research aims to analyze *Akira*, written and drawn by Katsuhiro Otomo, using semiotic tools from comic book theory, and approach the social and historical elements in the narrative development. The study uses concepts postulated by Thierry Groesteen (2015) and Scott McCloud (2005), besides looking into specific topics of Japanese productions discussed by Alfons Moliné (2004) and Paul Gravett (2006). Michal Foucault (2019) and Giorgio Agamben (2007) provided a theoretical basis in biopolitics, which is especially visible in the image of the manga. Therefore, from a qualitative semiotic analysis, we discussed how anatomo-politics technologies influence the plot, leading and creating characters that represent the communities from the fictional Tokyo.

Keywords: Comics. Manga. *Akira*. Cyberpunk. Biopolitics

Dedico este trabalho à Adriana, minha mãe, que me ensinou a amar as artes e fomentou meu interesse pelas histórias em quadrinhos ainda na infância.

Dedico ao meu pai, Engelbert, que me mostrou o valor do conhecimento e me incentivou a ocupar os espaços intelectuais.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço à minha orientadora, Carolina Alves Magaldi, por aceitar nortear meu trabalho, pela paciência e pela seriedade no processo de orientação que aconteceu durante um período tão complicado. Sua atenção e esforço me ajudaram a encontrar o pesquisador em mim de forma humanizada.

Agradeço aos meus pais: Engelbert, Adriana e Aline. Próximos em todas as etapas da minha carreira intelectual e que construíram uma base sólida para que eu pudesse realizar meus sonhos. Sem o amor, afeto, apoio e auxílio providos por vocês nenhum caminho seria possível.

Agradeço aos meus familiares Dudu, Tainara, Graça, Joice e Veber, Lucinha, Celeste, Orlando, Jusuel, José e Dolores (in memoriam) que participaram em diversos momentos da minha jornada com ensinamentos, assistência, carinho e subsídio. Cada um escreveu uma parte da minha história e me impulsionou nos momentos que mais precisei.

Agradeço aos meus amigos Fazola, Olavo, Clarice, João, Keydmann, Thomas, Barbara, Thiago e Giroto. Cada momento de ansiedade atenuado pela companhia e cada palavra solidária me colocou no meu centro para que eu pudesse buscar a direção certa a fim de enfrentar os momentos sombrios.

Agradeço à CAPES pelo auxílio financeiro e por acreditar no meu projeto. Em um país com crescente desvalorização da pesquisa acadêmica e os ataques agressivos a essa instituição tão necessária se faz importante que os acadêmicos resistam através da produção intelectual.

Agradeço também aos professores da Pós-graduação em Estudos Literários por cada orientação e conhecimento recebidos. Em especial, agradeço ao professor Anderson Pires da Silva, meu primeiro orientador que me incentivou na escolha da obra tratada aqui.

Esta pesquisa foi feita com a ajuda de suas mãos.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

| | |
|---|----|
| Figura 1 - Ukyo-ê desenvolvido por Hokusai considerado um exemplo de arte sequencial anterior aos quadrinhos. (Acesso em 2019, disponível em: http://www.ukiyoe-ota-muse.jp/exhibition-eng/2016-hokusai-manga-universe) | 16 |
| Figura 2 - O despertar de Astroboy (Acesso em 2019, disponível em: https://www.lambiek.net/artists/t/tezuka.htm) | 20 |
| Figura 3 - Pikachu atacando a Equipe Rocket, que é lançada pelos ares. (Acesso em 2018, disponível em: www.deviantart.com/%2Fdlee1293847/%2Fart/%2FPokemon-Team-Rocket-Blast-off-In-ZigZag-Zangoose-656503870&psig=AOvVaw0WL5Z0m4dduPqzdfnloUAc&ust=1560908966435312) | 21 |
| Figura 4 - Gêneros de mangá na ordem supracitada. (Arquivo Pessoal, 2019) | 24 |
| Figura 5 - Kaneda carrega Akira nas costas enquanto foge com Kei. (OTOMO, 2018 b, p. 09) | 41 |
| Figura 6 - Sakaki capturando Akira. (OTOMO, 2018 b, p. 55) | 41 |
| Figura 7 - Kaneda capturando Akira na casa de Nezu. (OTOMO, 2018 b, p.132) | 42 |
| Figura 8 - Akira segurando a mão de Ryu. (OTOMO, 2018 b, p. 204) | 42 |
| Figura 9 - Akira no trono do Grande Império de Tokyo. (OTOMO, 2019 a, p. 23) | 43 |
| Figura 10 - Tetsuo subindo as escadas em direção ao trono. (OTOMO, 2019 a, p. 23) | 44 |
| Figura 11 - Akira e Tetsuo comandando o Grande Império de Tokyo. (OTOMO, 2019 a, 21) | 44 |
| Figura 12 - Reunião das crianças paranormais. (OTOMO, 2019 c, p. 299) | 45 |
| Figura 13 - Kaneda e Tetsuo são antagonizados. (OTOMO, 2017, p. 132) | 47 |
| Figura 14 - Kaneda em alta velocidade. (OTOMO, 2017, p. 294) | 48 |
| Figura 15 - Tetsuo em alta velocidade. (OTOMO, 2017, p. 295) | 48 |
| Figura 16 - Primeira aparição privilegiada de Tetsuo. (OTOMO, 2017, p. 20) | 49 |
| Figura 17 - Tetsuo ingerindo uma cápsula de entorpecente. (OTOMO, 2019 a, p. 51) | 50 |
| Figura 18 - Tetsuo com cabelo curto e Akira. (OTOMO, 2019 b, p. 67) | 51 |
| Figura 19 - Kaneda e Kei no esgoto de Neo Tokyo. (OTOMO, 2017, p. 174) | 52 |
| Figura 20 - Kaneda e Kei fugindo dos militares. (OTOMO, 2018 a, p. 133) | 53 |
| Figura 21 - Coronel sendo levado de carro. (OTOMO, 2017, p. 70) | 54 |

| | |
|--|----|
| Figura 22 - Shikishima dentro de um helicóptero com trajes militares. (OTOMO, 2018 b, p. 119) | 54 |
| Figura 23 - Coronel com roupas sujas e rasgadas. (OTOMO, 2019 a, p. 181) | 55 |
| Figura 24 - Kaneda pilotando sua moto de noite. (OTOMO, 2017, p. 17) | 57 |
| Figura 25 - Kaneda e Kei aprisionados na base do exército. (OTOMO, 2018 a, p. 57) | 59 |
| Figura 26 - Kaneda abraça Kei. (OTOMO, 2018 a, p. 57) | 60 |
| Figura 27 - Os espões lutam com os capangas de Tetsuo. (OTOMO, 2019 a, p. 85) | 61 |
| Figura 28 - Kaneda conhecendo a história das crianças paranormais. (OTOMO, 2019 c, p. 361) | 66 |
| Figura 29 - Kaneda encontra as versões das crianças paranormais anteriores aos experimentos. (OTOMO, 2019 c, p. 363) | 67 |
| Figura 30 - Coronel conversa com as crianças paranormais. (OTOMO, 2017, p. 155) | 70 |
| Figura 31 - Kaneda e Kei se lembram de Akira. (OTOMO, 2019 c, p. 422) | 71 |
| Figura 32 - O colégio de Kaneda e Tetsuo. (OTOMO, 2017, p. 30) | 74 |
| Figura 33 - Garotos sendo agredidos pelo professor. (OTOMO, 2017, p. 33) | 75 |
| Figura 34 - Adereços da cultura bosozoku na parada de Akira. (OTOMO, 2019 a, p. 97) | 77 |
| Figura 35 - Cidadãos de Neo Tokyo realizando tarefas cotidianas antes da explosão de Akira. (OTOMO, 2018 b, p. 240) | 79 |
| Figura 36 - Prédios e ruas de Neo Tokyo. (OTOMO, 2017, p. 36) | 81 |
| Figura 37 - Shikishima na parte interna de um arranha-céu. (OTOMO, 2017, p. 120) | 82 |
| Figura 38 - Políticos de Neo Tokyo. (OTOMO, 2017, p. 163) | 83 |
| Figura 39 - Coronel repreende seus capangas. (OTOMO, 2017, p. 141) | 84 |
| Figura 40 - O Grande Império de Tokyo sendo anunciado. (OTOMO, 2019 a, p. 39) | 85 |
| Figura 41 - Reconstrução espontânea da Tóquio de Katsuhiro Otomo. (OTOMO, 2019 c, p. 432, 433) | 87 |

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1 INTRODUÇÃO..... | 11 |
| 2 O CAMINHO DO MANGÁ..... | 14 |
| 2.1 Artes tradicionais japonesas e seus impactos na concepção dos mangás e animes..... | 14 |
| 2.2 As primeiras décadas dos mangás..... | 17 |
| 2.3 As divisões dos mangás..... | 22 |
| 2.4 O cenário editorial dos Estados Unidos e a entrada de Akira no ocidente..... | 25 |
| 2.5 A popularização dos animes e mangás no Brasil..... | 26 |
| 2.6 Os elementos <i>cyberpunk</i> | 28 |
| 3 O NASCIMENTO DE AKIRA..... | 31 |
| 3.1 O papel dos personagens em Neo Tokyo..... | 32 |
| 3.1.1 Os <i>bosozoku</i> | 33 |
| 3.1.2 Os militares..... | 35 |
| 3.1.3 Os Revolucionários e a Sacerdotisa..... | 36 |
| 3.1.4 As conexões entre os grupos..... | 37 |
| 3.2 Conceitos semióticos de Groesteen (2015) | 38 |
| 3.2.1 A evolução semiótica dos personagens..... | 40 |
| 3.2.2 O ritmo de Otomo..... | 56 |
| 4 AKIRA E O BIOPODER..... | 63 |
| 4.1 A questão do biopoder em duas perspectivas (Agamben e Foucault)..... | 63 |
| 4.2 As crianças paranormais..... | 65 |
| 4.3 Os <i>bosozoku</i> e o biopoder..... | 72 |
| 4.4 As metamorfoses da Tóquio Otomiana..... | 79 |
| 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 89 |
| REFERÊNCIAS..... | 92 |

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem por objetivo analisar, com um olhar principalmente semiótico, a série de mangás *Akira* (1982), do *mangaká*¹ Katsuhiro Otomo, além de discutir conceitos sociológicos presentes na obra. Para isso, a pesquisa foi realizada embasando-se em conceitos dos teóricos Michel Foucault (2019) e Giorgio Agamben (2007), e em ideias propostas pelos teóricos de quadrinhos Thierry Groesteen (2015), Scott McCloud (2005) e Paul Gravett (2006).

Pretende-se evidenciar como Katsuhiro Otomo pode contribuir para a discussão acerca da biopolítica, através de assuntos abordados na narrativa de *Akira*. Dentre os temas importantes para essa reflexão estão a noção de construção de identidade performada por indivíduos marginalizados em um sistema capitalista, no qual são utilizadas tecnologias anátomo-políticas para o gerenciamento da população; o experimento científico enquanto nível máximo do controle dos indivíduos e a representação de modelos sociais repressivos relacionados com a literatura Cyberpunk.

Akira foi originalmente serializado na revista *Young Magazine*, entre 1982 e 1990, e recebeu uma versão compilada posterior de seis volumes, lançada pela editora *Kodansha*. A obra adentrou os Estados Unidos através do selo *Epic Comics* da editora *Marvel*, mas alcançou o reconhecimento no mundo pop quando obteve sua adaptação cinematográfica em 1988. Katsuhiro Otomo assina o roteiro e a arte da história em quadrinhos que impactou diversos elementos da cultura popular, ajudando a elevar ícones e temas e a internacionalizar as animações e mangás japoneses.

Akira, assim como outras obras nipônicas, repercute algumas das questões e situações originadas pelo intervencionismo dos EUA no país, iniciado após a segunda guerra mundial. A presença estadunidense provocou consequências sociais refletidas em diversas obras no Japão, produzidas desde os anos 50. Esse reflexo é uma constante até os anos atuais, com ênfase no tratamento conceitual do embate entre o tradicionalismo japonês e a modernidade importada através do imperialismo cultural. Tal dinâmica configura-se como a provocadora do surgimento de grupos sociais diversos, influenciados por produtos ocidentais, mas amalgamados a dilemas e ideais nipônicos. Os mangás se tornaram populares com o tempo, através de várias investidas do que se tornaria a indústria cultural japonesa. Anteriormente, outras obras haviam recebido certa

¹ Termo que se refere aos autores de mangá no Japão.

atenção das comunidades internacionais dos quadrinhos e das animações, mas o lançamento de *Akira* (1988) nos cinemas solidificou a entrada do Japão no cenário cultural pop e abriu espaço para outros autores adquirirem visibilidade.

Akira é iniciado com uma gangue de jovens motociclistas percorrendo avenidas inóspitas. O grupo é liderado por Kaneda, além de ser composto também por Tetsuo, ambos possuindo maior desenvolvimento psicológico e destaque na história do que os outros integrantes. Esses adolescentes possuem diversos problemas para se encaixar socialmente em uma Tóquio distópica, chamada no mangá de Neo Tokyo. A narrativa ainda apresenta participantes importantes, que compõem outros núcleos, como a militante revolucionária Kei, o líder militar Coronel Shikishima e a sacerdotisa Myiako. Esses núcleos, juntamente com o de Kaneda, ilustram os objetivos principais a ser explorado pelo presente trabalho: as várias construções de identidades realizadas e sofridas pelos membros da cidade fictícia, ocorridas principalmente por consequência da aplicação prática de tecnologias anátomo-políticas, e as disputas desses indivíduos pelo controle de Neo Tokyo.

O gibi de Otomo é repleto de dinâmicas complexas entre os protagonistas no decorrer da narrativa. Um dos principais fatores para os acontecimentos são os espaços e funções ocupados pelos atores da trama, que são influenciados pela biopolítica de maneiras diferentes. Esta dissertação pretende analisar como esses elementos relacionados ao biopoder são representados através da imagem, e como eles direcionam as atitudes dos personagens, além de extrair da narrativa a perspectiva da obra sobre o assunto, diluída em diversos elementos.

Esta pesquisa tem por metodologia a perspectiva do estudo bibliográfico exploratório, que será disposto para contextualizar e exhibir as formas artísticas aqui traçadas como importantes para o surgimento do mangá. Os gêneros e nuances do romance gráfico nipônico também serão abordados no decurso. Da mesma forma, serão evidenciadas as características do gênero *cyberpunk* e suas relações tanto com os componentes presentes em *Akira* quanto suas similaridades com o conceito de biopoder teorizado por Foucault (2019) e Agamben (2007). Similarmente, pretende-se utilizar as óticas de teóricos dos quadrinhos que contribuam para a análise da obra, a fim de localizar, conceituar e destacar o objeto investigado e sua relação com séries lançadas prévia e posteriormente. Do mesmo modo, objetiva-se averiguar alguns excertos de *Akira*, novamente com um olhar semiótico, que contribuam para a discussão da hipótese de que a biopolítica representada

através da imagem na arte de Otomo tem um papel fundamental no destino dos cidadãos de Neo Tokyo e nas relações entre eles.

O primeiro capítulo terá como prioridade: a investigação do mangá enquanto forma de arte, bem como suas subdivisões de gênero e sua relação influenciador/influenciado com a cultura pop; contextualizações históricas para um melhor entendimento do período no qual os gibis nipônicos surgiram e se firmaram na cultura mundial; uma breve exposição do *cyberpunk*, sua origem enquanto termo, seus princípios e seus trabalhos mais conhecidos; e por último, o tratamento da narrativa gráfica a ser estudada e suas relações com os pontos anteriormente citados.

O segundo capítulo foca na análise dos elementos narrativos, semióticos e temáticos da obra, tendo como ferramenta teórica principal a conceituação proposta por Thierry Groesteen (2015), para a realização de uma investigação do quadrinho de Katsuhiko Otomo, utilizando excertos que se mostram importantes para a construção de significado através da arte do autor.

O terceiro capítulo abordará as relações entre *Akira* e conceitos teóricos do biopoder postulados por Agamben (2007) e Foucault (2019) O principal objetivo será determinar como as dinâmicas foram impactadas pelas tecnologias anátomo-políticas e como tais influências determinam as escolhas dos indivíduos escolhidos.

As considerações finais sintetizam alguns dos pontos principais tratados neste projeto, destacando-se o objetivo principal de investigar os papéis semióticos que os personagens e a cidade de Neo Tokyo possuem dentro da narrativa, ditando os caminhos da trama e de seus participantes.

2 O CAMINHO DO MANGÁ

Akira (1982), do ilustrador e escritor Katsuhiro Otomo configura-se como um expoente dos gibis mundiais, tanto no sentido artístico quanto no sentido editorial. O romance gráfico foi um marco dos quadrinhos nipônicos em diversos países, e direcionou os leitores acostumados com conteúdos estadunidenses e europeus a uma admiração e curiosidade acerca dos materiais produzidos no Japão.

Este capítulo pretende tratar do surgimento do mangá enquanto manifestação artística, investigando formas que possivelmente proporcionaram influências, traçando as primeiras décadas da sua produção e elencando nomes importantes para seu desenvolvimento, além de mapear as suas principais divisões demográficas.

Também será abordado neste primeiro momento o caminho que o modelo artístico percorreu mundialmente e culturalmente, sua entrada nos Estados Unidos e finalmente sua popularização no Brasil. Por fim, será introduzido o gênero *cyberpunk* e suas características, analisando seu surgimento e os responsáveis pela sua difusão mundial.

2.1 Artes tradicionais japonesas e seus impactos na concepção dos mangás e animes

Várias figuras criadas nas narrativas japonesas tornaram-se ícones da cultura pop, ganhando adaptações cinematográficas estadunidenses, linhas de *action figures*², servindo de inspiração para *cosplay*³ e impactando a indústria cultural internacional. É possível enumerar algumas composições importantes dessa invasão japonesa: *Dragon Ball* (1984); *Naruto* (1999); *Death Note* (2003); *Sailor Moon* (1991) e *Cavaleiros do Zodíaco* (1986). A atual popularidade dos produtos culturais japoneses é consequência de diversos fenômenos artísticos que aos poucos estabeleceram um estilo característico no cenário mundial das animações e dos gibis.

O lugar ocupado atualmente pelos mangás na cultura popular começou a ser construído ao longo dos anos posteriores à Segunda Guerra Mundial, época divisora tanto devido às tragédias ocorridas no Japão quanto pelo fato dos Estados Unidos tornarem-se presentes política e culturalmente na ilha, após os aliados derrotarem os países do eixo. Alfons Moliné (2006) aponta

² Estatuetas colecionáveis de diversos tamanhos imitando personagens de filmes, livros, histórias em quadrinhos etc.

³ Prática de se fantasiar de personagens de animações, histórias em quadrinhos, filmes etc.

a entrada do entretenimento estadunidense no país asiático e sua relação com as artes tradicionais japonesas como fator essencial na gênese do mercado hoje prolífero.

Ao sondar as manifestações artísticas antigas que influenciaram o nascimento dos quadrinhos no Japão, Moliné (2006) considerou o *chojugiga* como o mais antigo a se relacionar com o formato que conhecemos. A arte é constituída de imagens satíricas de animais, reproduzidas em rolos de pergaminho, e tem o artista-sacerdote Toba (1053-1140) como o nome mais reconhecido. Durante os séculos seguintes alguns artistas do país utilizaram a reprodução de caricaturas em gravuras e pergaminhos de maneira mais difundida, sendo comum o tratamento de temáticas escatológicas e eróticas.

Outras manifestações artísticas que serviram para o experimento de elementos visuais são os *zenga*, imagens monocromáticas utilizadas para auxílio na meditação; os *otsu-e*, amuletos artesanais que consistiam em representações caricaturais; e os *nambam*, retratos ilustrados da chegada dos portugueses e holandeses à ilha. As formas de arte relatadas até aqui possuem sua importância no sentido gráfico e no sentido de disseminação, nenhuma delas possuindo, entretanto, aspectos que remetem a algum tipo de narrativa e continuidade. Os *emakimono*s e alguns *ukyo-e* já se aproximam dessas características dos quadrinhos.

Os *ukyo-e*, ou imagens do mundo flutuante, foram os que conseguiram mais aderência popular e circulação, normalmente abordando temas cômicos e às vezes eróticos, em desenhos feitos a partir de pranchas de madeira. Essa representação artística, ao contrário das supracitadas, era mais apreciada pelas camadas populares da sociedade japonesa e priorizava a sátira e a crítica social, não se preocupando com a perfeição estética. A estampa era feita em blocos xilográficos por pintores de estúdios urbanos, que não apresentavam a credibilidade das escolas de pintura tradicionais, realizando produções baratas feitas por encomenda.

A denominação mangá (漫画), foi popularizada pelo pintor Katsushika Hokusai (1760-1849), um artista de *ukiyo-e*, responsável pela feitura de um encadernado com leve caráter sequencial, já no fim da vida, o qual recebe como título o termo que une os ideogramas 漫, involuntário e 画, imagem.



Figura 1: Ukiyo-ê desenvolvido por Hokusai e que apresenta alguns elementos de arte sequencial anteriores aos dos quadrinhos. (Acesso em 2019, disponível em:<http://www.ukiyoe-ota-muse.jp/exhibition-eng/2016-hokusai-manga-universe>)

Outra manifestação artística tradicional importante para a popularização de narrativas criadas através de pinturas são os *Emakimonos*, ou rolos de pintura, surgida durante o período Asuka (593-710) e que também apresentava elementos semelhantes aos da arte sequencial, com histórias sendo contadas por meio de imagens que, às vezes, eram auxiliadas por texto escrito.

2.2 As primeiras décadas dos Mangás

Os mangás com características próximas às que conhecemos, segundo Moliné (2006), têm sua origem parcialmente em *A viagem a Tokyo de Tagosaku e Mokubê*. O produto exhibe personagens fixos, desvencilhando-se assim de obras que não possuíam narrativa constante com desenvolvimento psicológico mais profundo. A produção do gênero foi impulsionada pela influência das *strips*, tiras estadunidenses, e encontrava espaço em suplementos diários.

A editora *Kodansha* lançou, em 1914, a *Shonen Club*, destinada a adolescentes. A revista reunia arte sequencial de maneira complementar, acompanhada de relatos escritos, sessões educativas, entre outros. As publicações da *Shojo Club*, voltadas para meninas, e da *Yonen Club*, com assuntos para leitores mais velhos, deram início à divisão demográfica conhecida hoje.

O mercado de quadrinhos japoneses demonstra crescimento nos anos 20 e 30, que é interrompido durante a Segunda Guerra Mundial, época na qual o papel era limitado e o país sofria censuras. A realização artística é então majoritariamente destinada às propagandas militares com o intuito de inspirar e impulsionar os cidadãos a aderirem ao espírito bélico.

Com a derrocada dos países do eixo, os EUA começam a exercer domínio político e cultural na sociedade japonesa. Além de sanções relativas à composição e limite de participantes do exército, também ocorreram diversos marcos temáticos. Tudo o que remetia à disciplina do *Bushido*⁴, por exemplo, era barrado pelos EUA.

Esta censura, que atingia também a prática de esportes, durou cerca de 5 anos e foi retirada em 1950 pelo General MacArthur, responsável por comandar o Japão na ocupação, que, segundo Paul Gravett, percebeu ser razoável permitir a práticas esportiva, já que os japoneses não mais possuíam o direito de beligerância. É nesse momento que as histórias e revistas para meninos começam a ganhar força como temas esportivos que encorajavam

⁴ Código moral dos Samurais, o qual exigia valores tradicionais e incontornáveis de honra, dedicação às artes marciais, fidelidade etc.

jovens a vencer, suscitavam a esperança e o trabalho duro para alcançar determinados objetivos. (CORDARO; MELO, 2016, p. 03)

Durante o pós-guerra, devido à demanda por produtos culturais utilizados para a abstração das temáticas bélicas e à recente tragédia nacional, uma forma artística se torna extremamente popular: os *kamishibai* (ou teatro de papel). Eram encenações feitas em praças e locais públicos onde eram apresentadas através de lenços por um narrador. Dos *kamishibai* surgiram diversos personagens adaptados aos mangás, como é o caso de Ôgon Batto. Os *kashibon* também eram extremamente difundidos nesse período e eram adquiridos através de aluguel, requisitados em bibliotecas móveis. Surgiram primeiro na cidade de Osaka, mas logo foram espalhados pelo país. Outro sistema de consumo popular de arte eram os *akabon*, livros impressos em tinta vermelha e distribuídos por vendedores ambulantes.

Foi nos *akabons* que surgiu um dos mais renomados e criativos *mangakás*: Osamu Tezuka. Sua primeira obra longa foi editada em 1946: *Shin-Takarajima*, ou *A nova ilha do tesouro*, com Sakai Shinchima. Tezuka, na época um iniciante, ficou responsável pela arte enquanto Shinchima escrevia os roteiros. A história saiu em um *akabon* de 200 páginas, vendeu milhares de cópias e implementou características dinâmicas, ritmo e estilo. O autor possuía grandes influências do cinema e dos *comics* criados nos Estados Unidos, principalmente das produções de Walt Disney e Max Fleischer.

A admiração que sentia pelos desenhos animados de Disney e Fleischer pode ser comprovada pelo modo como quase todos seus personagens aparecem desenhados: com olhos grandes e amplas e brilhantes pupilas, em homenagem aos desenhos animados americanos. (MOLINÉ, 2004, p.22).

A inspiração em criações estadunidenses não é nenhum segredo: Tezuka apontava *Bambi* (1942) e *Betty Boop* (1930) como desenhos importantes em sua formação. Mais tarde, o quadrinista viria a se tornar modelo para o mercado artístico que tanto o impactou.

Em 1950 Osamu Tezuka começava a publicação de um de seus mais conhecidos mangás: *Jungle Taitei* (1950), famoso no ocidente pelo nome *Kimba - O leão branco*. A produção foi adaptada para a televisão tornando-se o primeiro anime em cores do Japão. *Jungle Taitei* (1950) foi adaptada diversas vezes tanto para o cinema quanto para a televisão.

As criações japonesas encontraram seu caminho para uma presença marcante no ocidente ao longo dos anos, percebendo-se assim uma movimentação bilateral de influências artísticas, mas seu impacto ainda era minimizado na indústria estadunidense.

Osamu Tezuka, além de ser o responsável pela caracterização do que hoje é um dos símbolos dos mangás, os olhos extremamente grandes que permitem uma expressividade corporal maior aos desenhos, também é conhecido pela criação de animes adaptados dos seus quadrinhos, processo que iniciou o mercado produtivo de hoje.

Apesar do sucesso de *Kimba o Leão Branco*, a história de maior prestígio e reconhecimento, tanto nos gibis quanto nos animes, criada por Tezuka é *Might Atom* (mais conhecido no ocidente como *Astroboy*). O produto, lançado entre 3 de abril de 1952 e 12 de março de 1968, retrata as aventuras de um androide de última geração em um mundo onde inteligências artificiais superdesenvolvidas e humanos tentam conviver.

O robô protagonista, apresenta tecnologia de ponta para combate e possui uma personalidade doce e inocente, muitas vezes revelando julgamentos morais diferentes dos pregados pelo estereótipo masculino japonês da obediência, como afirma Schodt, Frederik L (2007). Os dilemas trabalhados em *Astroboy* já serviam para a reflexão sobre o período recente do pós-guerra no Japão e seriam desenvolvidos de diversos modos posteriormente.



Figura 2: O despertar de Astroboy (Acesso em 2019, disponível em: <https://www.lambiek.net/artists/t/tezuka.htm>)

Outro aspecto vanguardista da obra é abordar a humanização do robô, e a discussão de diversos temas relacionados a condição humana consequentes dessa perspectiva. Essa discussão viria a se tornar popular principalmente dentro do *cyberpunk*, mas já era esboçada, mesmo que de forma mais lúdica, por Osamu Tezuka. A escolha por esse tipo de assunto provinha da necessidade de se discutir as consequências do desenvolvimento tecnológico, uma vez que o país havia sofrido uma ferida humanitária profunda provocado pelos atentados realizados pelos Estados Unidos no fim da Segunda Guerra Mundial, possível também por decorrência do avanço científico.

Os traumas provocados pelas bombas atômicas lançadas em Hiroshima e Nagasaki encontraram diversos espaços de discussão nas produções japonesas. Algumas, como *Gen - Pés descalços* (1973), mostram os horrores dos atentados numa visão documental, possuindo forte influência biográfica dos seus criadores. Outras, preferiram abordar o tema de maneira lúdica e fantasiosa.

O anime *Time Bokan* (1975), por exemplo, conta sobre um cientista que desaparece depois de realizar sua primeira viagem no tempo. Sua neta, Junko, e seu assistente, Tampei, partem então em uma aventura, sempre perseguidos por uma vilã e seus capangas.

Ao final de cada episódio, os vilões são explodidos numa nuvem-cogumelo em forma de caveira; contudo, retornam intactos no episódio seguinte. Para Takashi Murakami, essa fórmula de explosão, destruição e restauração completa (ainda hoje utilizada em desenhos animados como Pokémon), foi capaz de atenuar o imaginário da bomba atômica em crianças. Isso porque a nuvem-cogumelo é transformada em algo infantil e inofensivo e, sendo ou não proposital dos criadores da série, é capaz de transmitir uma mensagem de que, mesmo que alguém seja atingido por uma explosão deste tipo, não se ferirá fatalmente. Graças a isso, um espectador, apesar de estar diante de uma clara referência a uma explosão nuclear, não necessariamente sente medo ou terror.

(CORDARO; MELO, 2016, p. 06)

Alguns animes e mangás relatam explosões e outros tipos de acontecimentos que seriam fatais para os participantes, mesmo dentro dos universos ficcionais onde ocorrem. Entretanto, eles aparecem intactos no próximo episódio, sem nenhum tipo de contextualização. Animações ocidentais também possuem uma tradição em utilização este recurso, mas no caso dos desenhos nipônicos o evento é comumente relacionado à nuvem-cogumelo ou a representações imagéticas que ajudem no reforço da superação pós atentado nuclear. Provavelmente o anime mais conhecido a reproduzir essa situação seja *Pokemon* (1997) com a *Equipe Rocket* recorrentemente sendo atirada pelo céu depois de um ataque realizado por Pikachu, mas retornando sem nenhum ferimento no capítulo seguinte.



Figura 3: Pikachu atacando a Equipe Rocket, que é lançada pelos ares. (Acesso em 2018, disponível em: www.deviantart.com/%2Fdlee1293847%2Fart%2FPokemon-Team-Rocket-Blast-off-In-ZigZag-Zangoose-656503870&psig=AOvVaw0WL5Z0m4dduPqzdfnloUAc&ust=1560908966435312)

Era alimentada assim a concepção vastamente usada da ressurreição nas obras japonesas. Essa ideia é forte até hoje, sendo comum, por exemplo, veículos midiáticos ocidentais ressaltarem com admiração a rapidez do Japão na reconstrução de grandes áreas danificadas.

Os mangás e os animes servem para a criação e manutenção de valores e imagens como a supracitada, além de se utilizar de discussões de assuntos mundiais, abrangendo uma diversidade de temáticas e estilos tão grande quanto as produções estadunidenses, francesas e brasileiras. Essa diversificação possui um tipo de delimitação tradicional no país, baseada na demografia e demonstrada a seguir.

2.3 As divisões dos mangás

A popularização dos quadrinhos cresceu de maneira esporádica no Japão, uma vez que os consumidores infantis se tornaram adolescentes e, posteriormente, adultos. O mercado passou então a ofertar de maneira sistemática produtos voltados para idades mais avançadas, adaptando-se às questões e dilemas vividos por seus leitores que envelheciam. A geração dos chamados *Baby-Boomers* fazia questão de priorizar alguns ideais e produtos que seus pais desprezavam, como os mangás. Após o envelhecimento dessa nova geração as produções lúdicas davam espaço para narrativas que abordavam temáticas mais maduras. Os gibis infantis ainda continuavam presentes, mas acompanhados de uma variedade maior de gêneros e assuntos. Dentre as demarcações mais conhecidos é possível listar:

1. *Kodomo*: são mangás infantis com temas cômicos, aventureiros e mais singelos. Costumam ser acompanhados por mensagens que transmitam alguma lição de moral, além de possuir traços simples a fim de prender a atenção dos leitores.
2. *Shounen*: voltados para o público infanto-juvenil masculino, é o responsável pela grande exportação das narrativas japonesas para o resto do mundo pós *Akira*. Costuma possuir histórias perpassadas pela ação, aventura, comédia e mitologia. Seus traços são fortes e atrativos, mesmo que possuam aspectos caricaturais.

3. *Shoujo*: possui arte mais leve e menos poluída, e é editorialmente focado nas garotas. Possui como temáticas aventura, fantasia e comédia, mas a maioria das produções costuma apresentar a constante dos relacionamentos românticos.
4. *Hentai* ou *Seijin*: produções com conteúdo erótico. No exterior o gênero ficou conhecido como *hentai*. As temáticas variam drasticamente, tratando desde comédia até o terror, mas sempre perpassados de alguma forma pelo sexo.
5. *Yaoi*: caracterizam-se como uma ramificação do *Shoujo*. Costuma tratar de relacionamentos homoafetivos masculinos, podendo conter comédia, drama e aventura.
6. *Yuri*: possui a mesma ideia dos *Yaoi*, entretanto trata de relacionamentos homoafetivos femininos.
7. *Gekigá*: apresenta temáticas adultas e mais maduras do que os mangás convencionais, originando-se na década de 50. Pode tratar conteúdos históricos e jornalísticos, mas ainda possui vertentes fantasiosas e aventureiras.
8. *Seinen*: gênero parecido com o *Gekigá*, mas elaborado para classificar os materiais com temáticas maduras produzidas a partir da década de 70.
9. *Josei*: equivalente, editorialmente, ao *Gekigá* e ao *Seinen* mas voltado para o público feminino. Possui temáticas direcionadas para mulheres adultas do Japão, raramente apresentando aspectos fantasiosos.



Figura 4: Gêneros de mangá na ordem supracitada. (Arquivo Pessoal, 2019)

É importante frisar que essa divisão entre gêneros é bastante subjetiva e transitória, mas se presta a auxiliar na compreensão das temáticas mais caras à indústria japonesa de quadrinhos. A formação patriarcal do país proporcionou alguns absurdos como a divisão entre o que é para meninos e o que é para meninas, mas, mesmo entre os japoneses, é extremamente comum as intersecções.

Além disso, a divisão demográfica, que não é prática comum no ocidente, proporciona diversas convergências de estilo e temática. Existem algumas tentativas de divisão temática também relativamente bem difundidas, mas se torna ilimitada uma vez que dependerá do recorte proposto. Independente das questões quanto às classificações de gênero ou demográficas, a indústria do mangá conseguiu se popularizar a partir de diversas publicações até chegar nos EUA e finalmente receber atenção da cultura pop mundial.

2.4 O cenário editorial dos Estados Unidos e a entrada de *Akira* no ocidente

Em 1954 surgia nos Estados Unidos a CCA (*Comics Code Authority*), código de autocensura que adaptava uma série de regulações adotadas pela *DC Comics*, pela *Archie Comics*, pela *EC Comic* e por diversas das maiores editoras da época. A CCA tinha como função a fiscalização de cores, palavras e temáticas presentes nas histórias em quadrinhos estadunidenses. Todas as edições aceitas carregavam o selo, a fim de caracterizá-las como moralmente adequadas para leitura.

Discussões nesse universo que tratavam de questões como crimes, violência, romantização de personagens vilanescos, apologia ao uso de drogas, entre outras, já eram realizadas desde a década de 30, mas foram agravadas com a paranoia pós Segunda Guerra Mundial e com o lançamento do livro *Seduction of the innocent*, do psiquiatra Frederic Wertham (1954). Sua hipótese era a de que alguns *comics* levavam à comportamentos de delinquência juvenil, que para Wertham variavam desde homossexualidade a roubos e assassinatos. Suas ideias contribuíram fortemente para a aderência popular a favor da autocensura na indústria, uma vez que a sociedade da época já tencionava a demonizar produtos que minimamente tangenciassem acontecimentos e situações fora da moral cristã do país.

A CCA contribuiu negativamente para a estigmatização dos quadrinhos pois atrapalhava a circulação de diversas produções como as da maior afetada, a *EC Comics*, que costumava abordar temas criminais e de terror. Os heróis populares das editoras famosas, por exemplo, passaram a ser retratados de maneira mais romantizada, a fim de não prejudicar as vendas com a falta do selo.

O regulamento foi dissolvido apenas em 2011, quando as últimas editoras que ainda o adotavam, as supracitadas *DC Comics* e *Archie Comics*, resolveram abandonar as regulações (A DC adotou uma norma própria após parar de utilizar a CCA). Apesar disso, o *Comics Code Authority*, que nunca foi uma imposição, mas que era amplamente utilizado por conta de as distribuidoras normalmente se negarem a trabalhar com produtos que não adotassem o direcionamento, foi perdendo força já no século XX, provocando uma série de novas produções que exploravam temáticas diversas.

Uma medida emblemática após o afrouxamento do código foi a criação do selo *Epic Illustrated*, da *Marvel*, que se inspirava e pretendia concorrer com a francesa *Metal Hurlant* (*Heavy Metal* nos EUA). O modelo *magazine* era outro meio de fugir da censura, uma vez que a

regulamentação não se aplicava a tal formato. O selo tinha como atrativo para os escritores e desenhistas o fato de reservar a eles os direitos autorais, e não às editoras como era de costume na indústria.

Jim Shooter, editor chefe da *Marvel* na época, convidou Archie Goodwin para chefiar o projeto, e com isso foram iniciadas diversas séries como *Dreadstar* (1982), de Jim Starling. Além de produções originais, Goodwin trouxe diversos gibis internacionais.

Akira é levado ao ocidente através deste selo por Goodwin, além de sofrer uma série de adaptações a fim de se tornar mais acessível ao público não acostumado com a leitura de mangás. A obra do *mangaká* foi inteiramente colorizada por Steve Oliff (artista escolhido por Otomo), e passou por um processo de espelhamento e adequação ao sentido ocidental de leitura. Essas atitudes foram aprovadas pelo autor de *Akira*, que as via como necessárias para a sua popularização fora do Japão. O fato de sua publicação nos Estados Unidos coincidir com o lançamento da adaptação em anime ajudou no sucesso da produção original, alçando assim o nome de Katsuhiro Otomo ao nível internacional.

No processo de desenvolvimento, Oliff conseguiu convencer os editores a realizar o trabalho através de coloração computadorizada, algo que era inédito na época. Por ser realizada desse jeito, revolucionou a técnica de colorir as histórias em quadrinhos nos Estados Unidos.

2.5 A popularização dos animes e mangás no Brasil

Em março de 1988 era publicado *Lobo Solitário* no Brasil, pela *Sedibra*, e nos anos seguintes outros mangás também foram lançados por editoras nacionais, marcando assim o início da entrada de gibis japoneses no país. *Akira* é lançado pela editora *Globo*, seguindo os moldes da publicação da *Epic Illustrated*. Além da colorização de alguns títulos e o espelhamento das páginas para a leitura em sentido ocidental, os trabalhos também possuíam, nesse início de vendas no Brasil, suas onomatopeias traduzidas para a língua portuguesa. Esse método só mudou no início dos anos 2000, com a entrada das editoras *Conrad* e *JBC*.

Apesar da popularidade de *Lobo Solitário* (que contou com a ajuda de Frank Miller desenhando novas capas na publicação estadunidense), e de *Akira*, com a aclamação mundial pela qual passou após o lançamento de sua adaptação para o cinema, os mangás saíram de um público de nicho para um público massivo no Brasil somente após a explosão dos animes que eram

transmitidos pela televisão aberta e pelos canais pagos. *Dragon Ball* (1986), *Yu Yu Hakusho* (1992), *Cavaleiros do Zodíaco* (1986), *Sakura Card Captors* (1998) *Samurai X* (1996) e *Imuyasha* (2000) são alguns dos desenhos que conquistaram milhares de fãs brasileiros no final do século XX e início do século XXI.

Dragon Ball estreou em 19 de agosto de 1996 na emissora *SBT*, e a partir de então foi transmitido também pela *Cartoon Network*, *Bandeirantes* e *Globo*. *Cavaleiros do Zodíaco*, por sua vez, estreou no dia 1 de setembro de 1994 pela *TV Manchete*, emissora com grande responsabilidade pela fama dos animes no país e que também transmitia *Shurato*, *Sailor Moon* e *Yu Yu Hakusho*. Nos anos 2000 as séries supracitadas se tornaram as principais atrações das programações infantis matinais da *Globo*, *SBT* e *Bandeirantes*, entrando para a cultura pop nacional de maneira sólida através de uma mídia acessível.

Outro meio importante para a popularização das produções nipônicas foi a revista *Herói*, idealizada pela *Sampa Editora* e publicada de 1994 a 2002, que possuía como capa quase sempre alguma arte relacionada a *Cavaleiro dos Zodíacos*. Em uma época de difícil acesso à internet a revista servia como um complemento para os telespectadores mais aficionados, que tinham a oportunidade de conhecer histórias de bastidores e nomes de dubladores dos animes.

No mês de dezembro de 2000 a *Conrad Editora* lançou no mercado as primeiras edições de *Dragon Ball* e *Cavaleiros do Zodíaco*. Em formato *meio-tanko*⁵, as publicações romperam com as adaptações editoriais dos primeiros mangás vendidos no Brasil, possuindo agora as páginas em preto e branco; sentido de leitura oriental (o que proporcionou a criação da famosa arte com o aviso de “PARE! Você está começando pelo final”) e onomatopeias não traduzidas, sendo apresentadas no alfabeto japonês.

A revista *Herói* e a exibição dos animes na TV aberta foram responsáveis pelo surgimento dos *Otakus*⁶ brasileiros, e com isso o público aderiu fortemente ao mercado, fazendo com que os números de venda fossem exorbitantes. A publicação do volume 1 de *Dragon Ball* foi reimpressa após 15 dias e o volume 1 de *Dragon Ball Z* foi o último a atingir 100.000 vendas apenas na primeira tiragem.

⁵ Divisão pela metade do tradicional formato *tanko*, que apresentava um arco fechado da história. O *meio-tanko* era uma solução para a economia no Brasil que não conseguia lidar com o preço de um *tanko* inteiro.

⁶ Termo japonês que se refere aos aficionados por algum tema, desde carros à bonecas, passando por mangás, música, cinema etc.

Outro atrativo era o preço: as edições da *Conrad* custavam 3 reais e 50 centavos, enquanto as publicações da *JBC* custavam 2 reais e 90 centavos, numa época na qual o salário-mínimo variou entre 151 e 300 reais. O mercado de mangás no país só cresceu desde então e, talvez, tenha se equiparado ao mercado de quadrinhos estadunidenses, sendo possível encontrar diversos títulos à venda em bancas por todo o Brasil.

Em 2017 a *JBC* iniciou o relançamento de *Akira*, agora com a publicação seguindo os moldes originais dos compilados realizados pela *Kodansha*. Seis volumes com o direcionamento oriental de leitura e as páginas em preto e branco, levando em consideração o amadurecimento do público brasileiro que já se encontrava acostumado com a formatação japonesa. O período de republicação, agora na padronização inicial, se mostrou extremamente propício devido ao sucesso que o *cyberpunk* alcançou na segunda metade dos anos 10. O próximo subcapítulo terá como foco analisar esse gênero que começou na margem da ficção científica para alcançar a popularização com filmes em *hollywood*, jogos famosos, quadrinhos e livros importantes para a indústria cultural.

2.6 Os elementos *cyberpunk*

Os anos 80 são marcados como a década em que mais se produziu obras do subgênero da ficção científica conhecido como *cyberpunk*, seja através dos quadrinhos, dos games, do *RPG*, do cinema ou através da literatura. A narrativa fantasiosa e otimista tratando de temas como avanço tecnológico extremo, exploração interplanetária e viagens interdimensionais deu espaço a um aspecto mais sombrio acerca das consequências dos usos indiscriminados da tecnologia. O gênero teve como expoentes histórias como *Neuromancer* (1984), *Blade Runner* (1982), *Ghost in the Shell* (1989), *Robocop* (1987), *O Exterminador do Futuro* (1984), *Mirrorshades* (1986), *Cyberpunk 2020* (1988), *Akira* (1982), entre outros.

O termo foi popularizado por Gardner Dozois (1984), em matéria publicada no *Washington Post*. No mesmo ano em que Dozois teorizava sobre, era lançado o livro mais emblemático que serve de inspiração para o gênero até hoje: *Neuromancer*, de William Gibson. O autor é citado, ao lado de outros escritores da época, como um novo nome da ficção científica, duramente criticada nos primeiros parágrafos do artigo de Dozois por apresentar autores acomodados a fórmulas e enredos repetitivos.

O estilo abrange diversos elementos relacionados ao tema da tecnologia, entre eles ficam evidentes: a utilização de próteses cibernéticas por parte de alguns personagens demonstrando a mistura do humano com a máquina (ciborguismo), as megaempresas e corporações controlando politicamente as metrópoles, a militarização opressora sem um domínio direto do estado com grupos paramilitares. André Lemos (2004) sintetiza:

O movimento *cyberpunk* foi saudado por fazer a ponte entre dois outros gêneros de ficção científica: a *hard science* e a *new wave*. [...]Da *hard science* herda-se a tecnologia de ponta: implantes corporais (circuitos, órgãos artificiais, drogas, cirurgia plástica, mudança genética, interface cerebral), inteligência artificial, neuroquímica, mundos virtuais, vírus, nanotecnologia. Da *new wave*, a atitude da contracultura. (LEMOS, 2004. p.13).

O aliciamento dessas duas correntes culturais é realçado no conceito utilizado para resumir a dicotomia principal do *cyberpunk*: *low life, high tech*. O fracasso da tecnologia, que propunha a resolução de diversos dilemas humanos, vai de encontro ao tratamento das mesmas temáticas propostas pela ficção científica clássica, a qual via no avanço tecnológico a superação de diversos problemas da sociedade. O gênero apresenta visões extremamente pessimistas acerca da utilização das descobertas do século XXI, que são comumente manuseadas nas narrativas como instrumentos de repressão e segregação. A ambientação distópica aborda benefícios que são desfrutados apenas pelas classes altas das sociedades, restando para a maioria da população uma vida miserável.

Uma vez que a realidade alcançava níveis próximos aos dos retratados nesse tipo de produção o tema diluiu-se na cultura pop, mas ainda possuindo força e revelando produções emblemáticas como *Matrix* (1999) e *Black Mirror* (2011), sempre dotadas da essência do gênero: a decadência humana relacionada ao avanço científico.

O conceito supracitado para definir o *cyberpunk* (*low life, high tech*) foi elaborado por Bruce Sterling, organizador da coletânea de contos *Mirrorshades* (1986). Sterling desenvolve algumas considerações acerca do estilo no prefácio do livro, e o texto acaba se tornando uma espécie de manifesto do gênero. Junto com outros escritores estadunidenses da época, Sterling formava o *mirrorshades group* com Rudy Rucker, John Shirley, Lewis Shiner, Pat Cadigan e William Gibson.

O gênero tem fortes raízes nos EUA, sendo alguns elementos já ensaiados nas obras de Philip K. Dick e Isaac Asimov, mas também foi frutífero no Japão. *Ghost In The Shell* (1989), de Shirow

Masamune, serviu como modelo para conceitos e até mesmo quadros das irmãs Wachowisk, em *Matrix* (1999). *Akira* (1982) também foi importante para a utilização cinematográfica de tais elementos. Uma de suas influências cenográficas mais conhecidas é a parte do anime em que Kaneda dá um cavalo de pau com a moto, reproduzida em diversos outros filmes, desenhos, séries etc.

Não existe uma conceituação fixa do *cyberpunk* e, para os propósitos aqui estipulados, será considerado o mais amplo e subjetivo *low life, high tech* de Sterling. O estilo trata, quase sempre, de personagens explorados, pertencentes às camadas mais pobres da sociedade que, através da tecnologia, se levantam contra os governos distópicos dominantes.

Entendendo que essa dinâmica conversa diretamente com os conceitos de biopolítica a serem tratados no capítulo 3 desta dissertação, *Akira* nos apresenta uma história pertinente ao recorte do *cyberpunk* ao mostrar um início de trama ambientado em uma sociedade com diversas questões tecnológicas e sociais comuns ao gênero aqui esclarecido.

3 O NASCIMENTO DE *AKIRA*

Junto com o progressivo avanço tecnológico e econômico do Japão, durante os anos 80, o mundo começa a viver dilemas levantados por atentados terroristas, crises de energia e o contínuo conflito da guerra fria. O mangá aqui estudado, *Akira*, é publicado entre 1982 e 1990, e é ambientado nesse contexto, dialogando diretamente com a intervenção dos EUA, ocorrida 37 anos antes de seu lançamento, além de conversar com o sentimento de reestruturação.

A narrativa de *Akira* ambienta-se em uma Tóquio pós-incidente nuclear, onde são retratados uma sociedade traumatizada pela guerra e a formação de diversos grupos sociais decorrentes de uma cidade marcada pela desigualdade econômica, típica de sistemas capitalistas. Também é explorada a paranoia envolvendo armas superpotentes, capazes de devastar áreas enormes em suas eventuais utilizações. Esses elementos ficcionais possuem fortes influências do momento que o Japão pós-segunda guerra mundial enfrentava. Os escritores, afetados pelas consequências dos eventos traumáticos, encontraram na produção dos mangás e dos animes uma válvula de escape cultural. Os produtos serviam de objeto crítico para se pensar a guerra e seus efeitos, as sociedades modernas e o capitalismo.

O responsável pela arte e roteiro de *Akira* é o mangaká Katsuhiro Otomo. Otomo começou sua trajetória em 1973 e deu um importante passo ao publicar a sua primeira ficção científica: *Fireball* (1979), que foi seguido de outro projeto importante nomeado *Domu* (1980). Em 1982 o autor começaria a trabalhar com sua *Magnum opus*, *Akira*. A produção foi serializada na *Young Magazine*, importante revista *seinen* que mirava um público pertencente à demografia de homens adultos e jovens-adultos. Após oito anos de publicação, *Akira* era finalizado e completava mais de 2000 páginas. Entre 1984 e 1990 a história foi compilada no formato *tankobon*⁷. Seu lançamento internacional começou em 1988 (mesmo ano da adaptação cinematográfica em animação) através do selo *Epic* da *Marvel*, que possuía uma proposta de temáticas adultas combinando com seu público-alvo original.

A trajetória de *Akira* no ocidente é impulsionada pelo lançamento da animação, que abriu espaço para as narrativas gráficas do Japão ao redor do mundo. A produção saiu em formato colorizado e com leitura ocidental, uma maneira da *Kodansha* e de Katsuhiro Otomo popularizarem

⁷ Enquanto as revistas japonesas de mangá apresentam múltiplas séries em cada volume, os *tankobons* são livros japoneses que reúnem apenas um título (recorrentemente com aspectos mais luxuosos).

seu produto no ocidente que até aquele momento não estava acostumado com os mangás. A obra recebeu críticas positivas e se tornou fundamental pela massificação dos mangás na América e na Europa.

Katsuhiro Otomo apresenta um enredo inicialmente centrado em dois adolescentes motociclistas: Shotaro Kaneda e Tetsuo Shima. Kaneda é o líder do grupo de jovens que se organizam para dirigir suas motos até locais inóspitos e disputar corridas ilegais, enquanto Tetsuo é um tímido membro que se sente ridicularizado por Kaneda. O grupo observa seu cotidiano mudar quando se depara com uma estranha criança em uma rodovia, onde Tetsuo sofre um acidente. O garoto é então capturado por um grupo paramilitar e passa por experiências genéticas. Aos poucos é revelado que a catástrofe ocorrida no país teria sido provocada por um menino paranormal. Tetsuo, após ver suas habilidades potencializadas a uma expressão sobre-humana, começa uma corrida em busca de poder e prestígio.

O mangá dialoga diretamente com o gênero *cyberpunk*, uma vez que retrata uma sociedade distópica com alto desenvolvimento tecnológico, uma metrópole preenchida com arranha-céus de aspecto corporativo e grupos marginalizados que utilizam da tecnologia para enfrentar a opressão militar.

Akira é quem dá nome à série e possui poderes tele cinéticos adquiridos no passado. Suas características, entretanto, são sempre moldadas pelos personagens que o acompanham, não possuindo uma voz própria e autêntica durante a maior parte da aventura. Nota-se uma trama de disputa política se constituir em torno de Neo Tokyo, envolvendo diversos grupos sociais: políticos tradicionais, um movimento revolucionário organizado e infiltrado no governo, forças militares que diversas vezes age de forma independente ao governante e uma organização religiosa com monges combatentes.

3.1 O papel dos personagens em Neo Tokyo

Os posteriormente organizados seis volumes que contêm o desenvolvimento de *Akira* são marcados por uma construção complexa e bem amarrada. No primeiro volume, são apresentados alguns dos agentes mais importantes no jogo de poder criado por Katsuhiro Otomo, com peças que aparentemente não possuem tanta importância para a configuração política de Neo Tokyo mas que, aos poucos, vão ganhando relevância de acordo com as alianças que são formadas.

Kaneda e Tetsuo apresentam uma rivalidade mostrada logo no início pelo *mangaká*, com Kaneda sendo o líder da gangue de motociclistas e Tetsuo a todo momento tentando questionar essa autoridade por achar que ele merece tal posto. É importante entender os fatores culturais que influenciaram o autor no que se refere aos hábitos e práticas dos chamados *bosozokus* em *Akira*. *Bosozoku* 暴走族 (tribo de direção perigosa) é uma cultura urbana japonesa construída por jovens menores de idade que cultuam e praticam a alteração de motocicletas e a corrida ilegal. Eles possuem uma identidade visual bastante característica, com roupas descoladas, customizadas com frases e imagens tradicionais ou que remetam à elementos automobilísticos. Costumam também carregar armas brancas como tacos de baseball e espadas de madeira para confrontos entre gangues. A estética também pega emprestado componentes da cultura estadunidense como os cabelos masculinos *pompadour*, as jaquetas de couro, óculos escuros e outras características encontradas em filmes e artistas de rock dos anos 50.

3.1.1 Os *bosozoku*

Isolde Standish, em seu artigo *Akira, Postmodernism and Resistance* publicado na coletânea *The worlds of japanese popular culture*, em 1998, lança um olhar às origens dos *bosozoku* e sua importância na construção da adaptação de *Akira* para o cinema. O grupo rebelde é descrito como uma parte marginal da sociedade, originada no pós-guerra, com valores que vão de encontro ao esforço e dedicação do trabalhador médio. Standish (1998) relata:

A subcultura *bosozoku*, vista como uma manifestação marginal de uma nova consciência geracional, se coloca como um desafio direto à tradicional “ética de trabalho” e à ideologia da orientação de resultados das gerações anteriores. O *bosozoku* adaptou e inverteu imagens, estilos e ideologias para a construção de uma identidade alternativa, uma alteridade, que desafia os ideais homogêneos da sociedade e cultura japonesa.⁸ (STANDISH, 1998, p. 58)

⁸ “Bosozoku sub-culture, seen as an outward manifestation of a new generational consciousness poses a direct challenge to the traditional “work ethic” and achievement-oriented ideology of the previous generation. Bosozoku have adapted and inverted images, styles and ideologies to construct an alternative identity, an otherness, which challenges the ideals of Japanese social and cultural homogeneity.” (STANDISH, 1998, p. 58. Tradução nossa)

É possível reconhecer, no mangá, esse comportamento em todos os adolescentes motociclistas, tanto da gangue de Kaneda quanto da gangue dos *clowns* (que rivaliza e disputa as ruas de Neo Tokyo com os protagonistas). Na questão da inversão de imagens, por exemplo, destaca-se a figura da terra do sol nascente sendo utilizada como estampa na camisa de Yagamata, amigo de Kaneda assassinado por Tetsuo. O símbolo é associado ao fascismo japonês da segunda guerra mundial e visto como uma imagem da extrema direita. A utilização desse ícone, no entanto, não é suficiente para fixar o personagem a um espectro político, uma vez que a apropriação dessas imagens pelos membros da cultura urbana, normalmente, tem o intuito de chocar os valores mais difundidos na sociedade nipônica, esvaziando os símbolos das ideologias iniciais.

Pode-se entender também como o comportamento marginal dos *bosozoku* influencia as gangues de *Akira* quando, ainda no primeiro capítulo, há um relance do dia a dia dos garotos na escola. O profundo respeito pela autoridade e a valorização dos estudos são diretamente confrontados pelos adolescentes, que passam a maior parte de seu tempo em aula conversando, discutindo com o professor e fazendo incursões à diretoria. A escola de *Akira* é diametralmente oposta ao estereótipo do modelo educacional espalhado pelo mundo através de filmes, mangás, animes etc. As paredes pichadas, alunos rebeldes e professores frágeis e desmoralizados da história ajudam a construir a noção de distopia de Katsuhiro Otomo.

Para Ikuya Sato (apud STANDISH, 1998), autor japonês que investiga os *bosozoku*, enquanto os jovens participantes dos grupos de motoqueiros não conseguem se encaixar no modelo educacional e trabalhista extremamente rígidos e meritocráticos do Japão, eles conseguem se tornar participantes ativos da sociedade uma vez que estão integrados a uma gangue. Kaneda, Tetsuo, Yagamata, Kaisuke e os outros motociclistas de *Akira* encontram um modo de inclusão ao estarem conectados através dessa cultura urbana. Para Standish (1998) o estilo *bosozoku* resiste e combate a identidade e comportamento vigentes.

Essa resistência pode ser mais bem entendida uma vez que as gangues possuem suas respectivas áreas de atuação na cidade, com um bando não podendo entrar na região do outro. Essa performance mostra uma ocupação e entendimento dos espaços públicos diferentes dos oficiais. Na prática, as ruas são dos garotos e não do governo. A disputa entre o público e o privado é o mote inaugural: a trama de *Akira* é iniciada porque Kaneda e seu grupo entram em uma área não autorizada para os civis, encontrando Takashi. Existe uma resistência no entendimento da atuação na cidade. Para os membros das gangues, a única área proibida é a área de um grupo rival.

Essas dinâmicas começam a desfalecer uma vez que a sociedade de Neo Tokyo sofre uma reviravolta no fim do volume 3. As novas relações serão tratadas posteriormente, pois todos os grupos presentes na disputa política sofrem alterações. O fator principal da virada na sociedade são as motivações de Tetsuo, que não se vê no posto que julga merecer dentro da gangue (e por consequência, da sociedade). No encontro dos protagonistas com Takashi, uma criança com aspecto idoso que faz parte de um grupo secreto e paranormal do governo, Tetsuo sofre um acidente de moto e é conduzido pelos militares ao hospital. Descobre-se, então, que Tetsuo possui potencial para o desenvolvimento de poderes paranormais parecidos com os dos envolvidos nos experimentos anteriores. Começa, então, uma movimentação entre Tetsuo e os militares, outro núcleo importante do início da história.

3.1.2 Os militares

O protagonista do conjunto dos militares é o Coronel Shikishima, líder e atual responsável por um grupo de meninos e meninas paranormais, utilizados em um programa secreto do governo (que resultou na catástrofe mostrada no início). Akira é uma dessas crianças, além de Masaru, Takashi, Kiyoko e a sacerdotisa Miyako.

No início da trama, os militares são apresentados em uma perseguição em busca de Takashi, que havia fugido do poder do Coronel. Shikishima reproduz em sua personalidade características típicas de um militarismo doméstico similar ao do período pós-guerra do Japão, quando as forças militares foram reduzidas à atuação nacional e impossibilitadas de resolver disputas internacionais através do belicismo. Sua nomenclatura demonstra uma influência da imagem do coronel de filmes estadunidenses como *Apocalypse Now* (1979), uma vez que, no começo, Shikishima exerce funções típicas de um general e é visto como a liderança do exército em Neo Tokyo.

Coronel Shikishima exerce o papel de antagonista aos núcleos de Kaneda e dos revolucionários, mas possui um arco de construção que faz seu perfil fugir do estereótipo militarista uma vez que a própria força militar é extinta após o despertar de Akira. Sua motivação inicial é a de preservar as crianças paranormais em poder do estado, a fim de que nenhum outro grupo os utilize para perturbar a delicada ordem social de Neo Tokyo.

É possível também observar uma falta de unidade entre os militares e o governo vigente, com Shikishima exercendo poder de maneira arbitrária e vendo o estado apenas como fonte de recursos.

A tensão entre exército e governo provoca um breve golpe militar, antes de Akira ser capturado por Tetsuo. As relações entre Shikishima e Tetsuo são extremamente importantes para a evolução dos poderes do garoto, que é apresentado a um tipo de droga superpotente pelo coronel, com o intuito de explorar sua paranormalidade. A partir de então, o antigo membro da gangue de Kaneda começa uma busca para continuar consumindo a droga conquistando a liderança do grupo *bosozoku* conhecido como *clowns*, que traficava e providenciava os narcóticos para Tetsuo.

Shikishima representa em *Akira* a manutenção de um modelo capitalista em Neo Tokyo. Quando mantém Akira aprisionado, o governo consegue perpetuar o status vigente da sociedade. No entanto, quando Akira é disputado e dominado por outros personagens, as dinâmicas de estado também mudam. Um grupo que também luta pelo controle de Akira tentando mudar as relações políticas e sociais da cidade é o dos revolucionários, tratados a seguir.

3.1.3 Os Revolucionários e a Sacerdotisa

O terceiro grupo importante retratado por Katsuhiro Otomo na primeira parte da história é formado pelos revolucionários, dos quais os mais explorados são Kei, Ryu e Nezu. Kei é uma jovem envolvida com o grupo por influência de seu irmão, Ryu, um dos mais atuantes. Nezu comanda o grupo das sombras, pretendendo realizar um golpe no governo vigente. Ao longo do mangá compreende-se que Nezu manipula os membros do grupo para fins escusos, não se importando com a causa defendida por Ryu e Kei.

O grupo é obrigado a manter Kaneda aprisionado quando sua gangue se envolve acidentalmente na vida de Takashi e das outras crianças paranormais. Ao longo da trama, Kaneda conquista a confiança de Kei e seus laços se fortalecem.

Outra conexão de Nezu é com a Sacerdotisa Miyako, que em um primeiro momento parece ter total controle das ações do político corrupto. Miyako possui em seu poder um templo com monges fiéis e um grupo de jovens superpoderosos. Miyako começa a agir na disputa política de Akira somente quando o garoto é retirado de seu sono por Tetsuo.

Esses dois grupos levantam também a questão da representação feminina de modo diversificado. As figuras femininas não são retratadas como secundárias, atuando ativamente nas disputas e na construção dos arcos narrativos. Enquanto Miyako opera como liderança em seu núcleo, Kei muitas vezes assume o protagonismo, principalmente quando começa a se relacionar

com a Sacerdotisa. Outra representação importante para a diversificação feminina em *Akira* é Chyoko, responsável pelos armamentos da guerrilha de Kei e Ryu, e que muitas vezes assume o papel de força bruta nas disputas.

3.1.4 As conexões entre os grupos

Durante o primeiro e o segundo volumes do mangá, os grupos supracitados são apresentados e trabalhados com seus integrantes se encontrando de forma esporádica e cruzada. No primeiro volume constata-se no estilo de Otomo uma distopia *cyberpunk* da forma como seria estabelecida e reproduzida vastamente no subgênero: uma cidade repleta de sujeira, violência e espaços urbanos preenchidos por prédios gigantescos e espaços estreitos. O *mangaká* mostra no primeiro volume temas adolescentes que gradualmente se tornam mais sérios com a finalidade de aprofundar os aspectos de Kaneda, Tetsuo, Kei etc. O segundo volume possui um ritmo completamente diferente do primeiro, muitas vezes assemelhando-se a um filme de assalto, com Kei e Kaneda fugindo da base militar após serem colocados em celas pelo Coronel.

O terceiro volume de *Akira* constitui parte central da história, com os protagonistas sendo direcionados para um mesmo ponto onde ocorre um embate definidor. Na ocasião em que Takashi é assassinado, podemos ver o despertar de Akira causando outro incidente na cidade. Toda a construção dos personagens leva a esse momento e ao que vem depois, com a mudança radical de todas as dinâmicas de poder da Tóquio ficcional.

Nos três primeiros volumes, a sociedade *cyberpunk* de Neo Tokyo possui uma configuração capitalista bem próxima da estrutura de diversas cidades desenvolvidas no mundo, em suas organizações política, arquitetônica, cultural e econômica. A partir do quarto volume, após a nova explosão de Akira, a cidade muda completamente seu formato com prédios em destroços, ruas devastadas e ocupadas por moradores miseráveis, além de um governo totalitário e centralizado nas figuras de Akira, Tetsuo e outros poucos subordinados.

A configuração da disputa pelo poder que antes era encontrada nas figuras dos grupos dos militares, dos revolucionários, de Nezu e dos políticos tradicionais sofre uma completa reviravolta, com membros dos grupos sendo embaralhados.

Tetsuo inicia seu governo fascista e totalitário com valores baseados unicamente em suas vontades. O Grande Império de Neo Tokyo é conduzido com princípios armamentistas, patriarcais

e expansionistas. Tetsuo controla majoritariamente o centro da cidade, e seu governo vai em busca da conquista do território onde ocorre a insurgência da sacerdotisa Miyako, com seus monges superpoderosos. Kei acaba se aliando à Miyako, que a ensina a usar os poderes paranormais adquiridos nos volumes anteriores. Kaneda também se junta ao núcleo de Miyako, e o Coronel (sem seu exército e contando apenas com a ajuda de seu antigo cientista) auxilia como pode.

Outro grupo importante para a segunda metade de *Akira* são os atores internacionais, metaforizando a entrada dos EUA no país e sua influência econômica, social e cultural. Inicialmente, espiões entram no território a fim de investigar Akira, com destaque para George Yamada, que acaba se aliando a Ryu em sua busca pela criança paranormal.

Akira é finalizado com um embate épico entre o exército de Tetsuo, militares de uma força internacional, o satélite SOL e o núcleo da sacerdotisa, com Kaneda e Kei liderando a vitória e depois se responsabilizando pela criação de uma nova sociedade em Neo Tokyo. A história é iniciada após um incidente catastrófico e é finalizada após a ocorrência de outro evento traumático, mas com um desfecho otimista de reconstrução que é particularmente evidenciado nas últimas páginas.

Todos esses elementos narrativos são ressaltados pelo aspecto semiótico utilizado por Otomo. A ambientação das fases da cidade, as mudanças dos papéis e suas relações, o ritmo cadenciado que alterna uma velocidade frenética com momentos de contemplação. A pesquisa aqui proposta tem como centro algumas postulações criadas por Thierry Groesteen (2015), que propõe uma análise total da semiótica dos quadrinhos ao invés de percepções isoladas de quadros aleatórios.

3.2 Conceitos semióticos de Groesteen (2015)

A arte de Otomo é uma das grandes responsáveis pelo sucesso de *Akira*. Seu estilo extremamente detalhado proporciona uma ambientação que ajudou a fundamentar os conceitos visuais do *cyberpunk*. A cidade de Neo Tokyo é também uma personagem, com suas transformações influenciando e sendo influenciadas pelas outras figuras da narrativa.

Este trabalho tomará como base para investigação semiótica os conceitos de Thierry Groesteen (2015) e Scott McCloud (2005). Em seu *O Sistema dos Quadrinhos*, Groesteen (2015)

realiza uma extensa discussão a respeito da problemática histórica que sobrepunha a importância do signo verbal à importância da arte desenhada nos quadrinhos, constatando:

Considerar que os quadrinhos são *essencialmente* lugar de um confronto entre o verbal e o icônico é, creio eu, uma contra verdade teórica que conduz a um impasse. Será necessário ser mais específico? Seu eu suplico que a imagem seja reconhecida em posição de destaque, não é pelo fato de que, salvo raras exceções, ela ocupar nos quadrinhos um espaço mais importante que aquele reservado à escrita. O predomínio da imagem no cerne do sistema deve-se ao fato de que a maior parte da produção de sentido ocorre através dela. (GROESTEEN, 2015, p. 17)

Groesteen (2015) tipifica também algumas relações semióticas dos gibis valiosas à observação aqui proposta, como é o caso da *artrologia* e da *espaçotopia* postuladas pelo teórico. Sobre a *espaçotopia*:

Qualquer imagem desenhada encarna-se, existe, implanta-se em um espaço. Contrariamente à imagem em movimento do cinema, que Gilles Deleuze demonstrou ser ao mesmo tempo “imagem-movimento” e “imagem-tempo”, a imagem fixa conhece apenas a primeira dimensão. Vincular os quadros dos quadrinhos consiste necessariamente em vincular os espaços, operar em um espaço compartilhado. São estes os princípios fundamentais da distribuição espacial que serão examinados pela primeira vez sob a rubrica de *espaçotopia*. (GROESTEEN, 2015, p.31)

Já a *artrologia* consiste nas articulações semióticas de construção realizadas pela sequencialidade. Groesteen (2015) divide a *artrologia* em duas categorias:

- *Restrita*: de natureza linear, é regida pela *decupagem* e apresenta a implementação de sintagmas, normalmente direcionadas à elaboração narrativa.
- *Geral*: translinear e espaçada, é regida pelas relações mais distantes, contribuindo para a elaboração do fluxo narrativo em um nível macro.

Em *Akira* a produção de sentido através da *artrologia geral* é notável no aspecto arquitetônico, por exemplo. Os três governos fictícios (o de Neo Tokyo, o do Grande Império de Tokyo comandado por Tetsuo e o comandado por Kaneda, Kei e outros sobreviventes) são

acompanhados também de mudanças significativas na representação da cidade, como será exemplificado posteriormente.

A caracterização dos personagens e seus caminhos, possui uma construção semiótica extremamente importante para o entendimento do estado dos participantes e suas relações uns com os outros. Tal aspecto será analisado a seguir, elencando os atores com mais destaque para o recorte aqui tratado e suas evoluções na trama.

3.2.1 A evolução semiótica dos personagens

O garoto que dá nome ao título de Katsuhiko 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 trajetória é o ponto central da evolução dos acontecimentos, e sua representação na arte do *mangá* 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. 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 5: Kaneda carrega Akira nas costas enquanto foge com Kei. (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, não sendo possível ver seus olhos.



Figura 6: Sakaki capturando Akira. (OTOMO, 2018 b, p. 55)

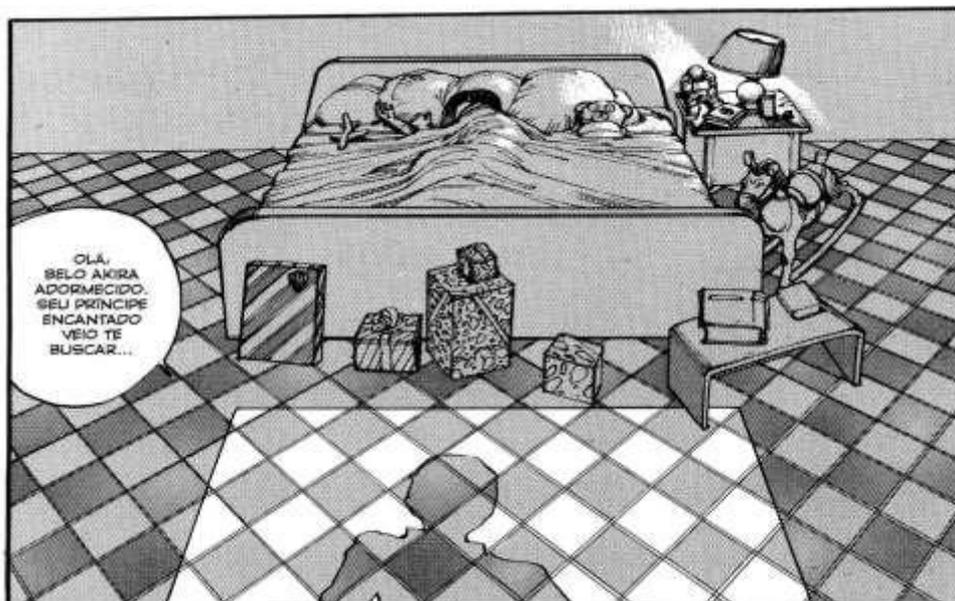


Figura 7: Kaneda capturando Akira na casa de Nezu. (OTOMO, 2018 b, p.132)

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 aparência de criança.



Figura 8: Akira segurando a mão de Ryu. (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 e completamente instrumentalizado.

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



Figura 9: Akira no trono do Grande Império de Tokyo. (OTOMO, 2019 a, p. 23)

Nessa nova fase, Otomo passa a representar Akira de uma outra perspectiva, menos infantil (mesmo que com alguns traços) e mais gloriosa. O garoto começa a aparecer em posições de destaque na decupagem de alguns quadros, e é associado a imagens 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 10: Tetsuo subindo as escadas em direção ao trono. (OTOMO, 2019 a, p. 23)



Figura 11: Akira e Tetsuo comandando o Grande Império de Tokyo. (OTOMO, 2019 a, 21)

Nos quadros acima, 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.

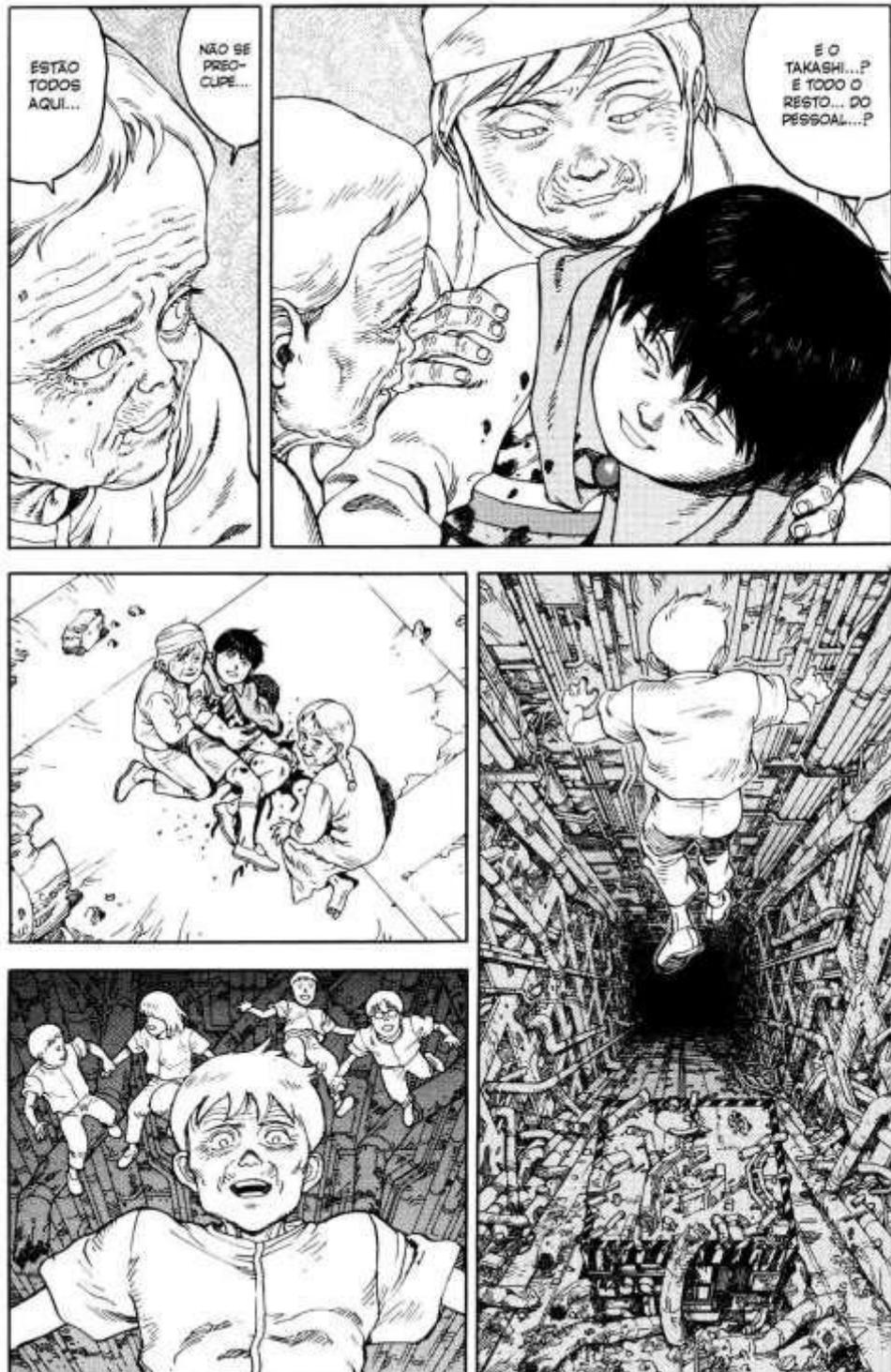


Figura 12: Reunião das crianças paranormais. (OTOMO, 2019 c, p. 299)

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.

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 muito tempo 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.

A temática da amizade é recorrente na obra e aparece desde o início, com o grupo *bosozoku* 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 recebendo seu desfecho 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.



132

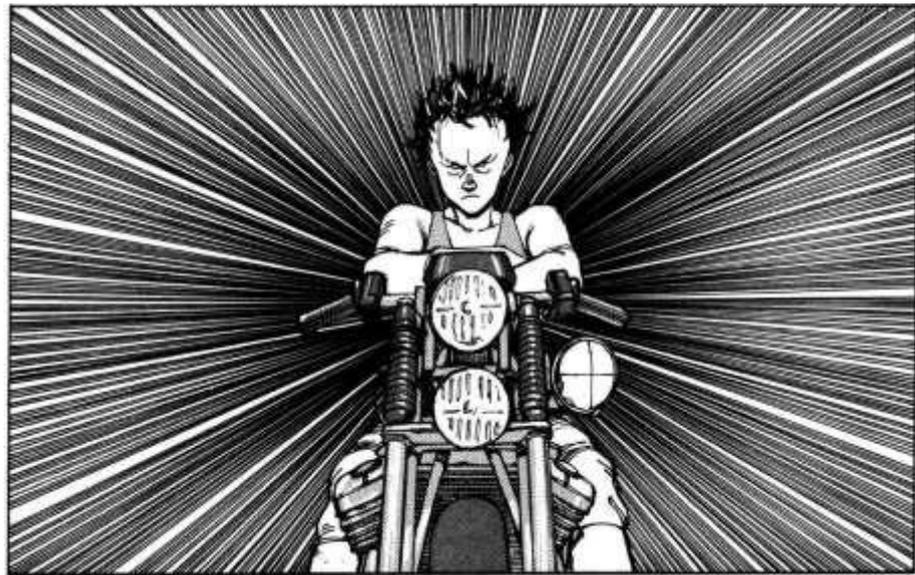
Figura 13: Kaneda e Tetsuo são antagonizados. (OTOMO, 2017, p. 132)

Na imagem acima ambos são representados, nos dois quadros finais, com olhar altivo 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* 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.



294

Figura 14: Kaneda em alta velocidade. (OTOMO, 2017, p. 294)



295

Figura 15: Tetsuo em alta velocidade. (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 e 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 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 em sua busca, 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 16: Primeira aparição privilegiada de Tetsuo. (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.



51

Figura 17: Tetsuo ingerindo uma cápsula de entorpecente. (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.



67

Figura 18: Tetsuo com cabelo curto e Akira. (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 como *Dr Slump* (1980) e *Dragon Ball* (1984) de Akira Toriyama). 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 19: Kaneda e Kei no esgoto de Neo Tokyo. (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 20: Kaneda e Kei fugindo dos militares. (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 21: Coronel sendo levado de carro. (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.



119

Figura 22: Shikishima dentro de um helicóptero com trajes militares. (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.



Figura 23: Coronel com roupas sujas e rasgadas. (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*.

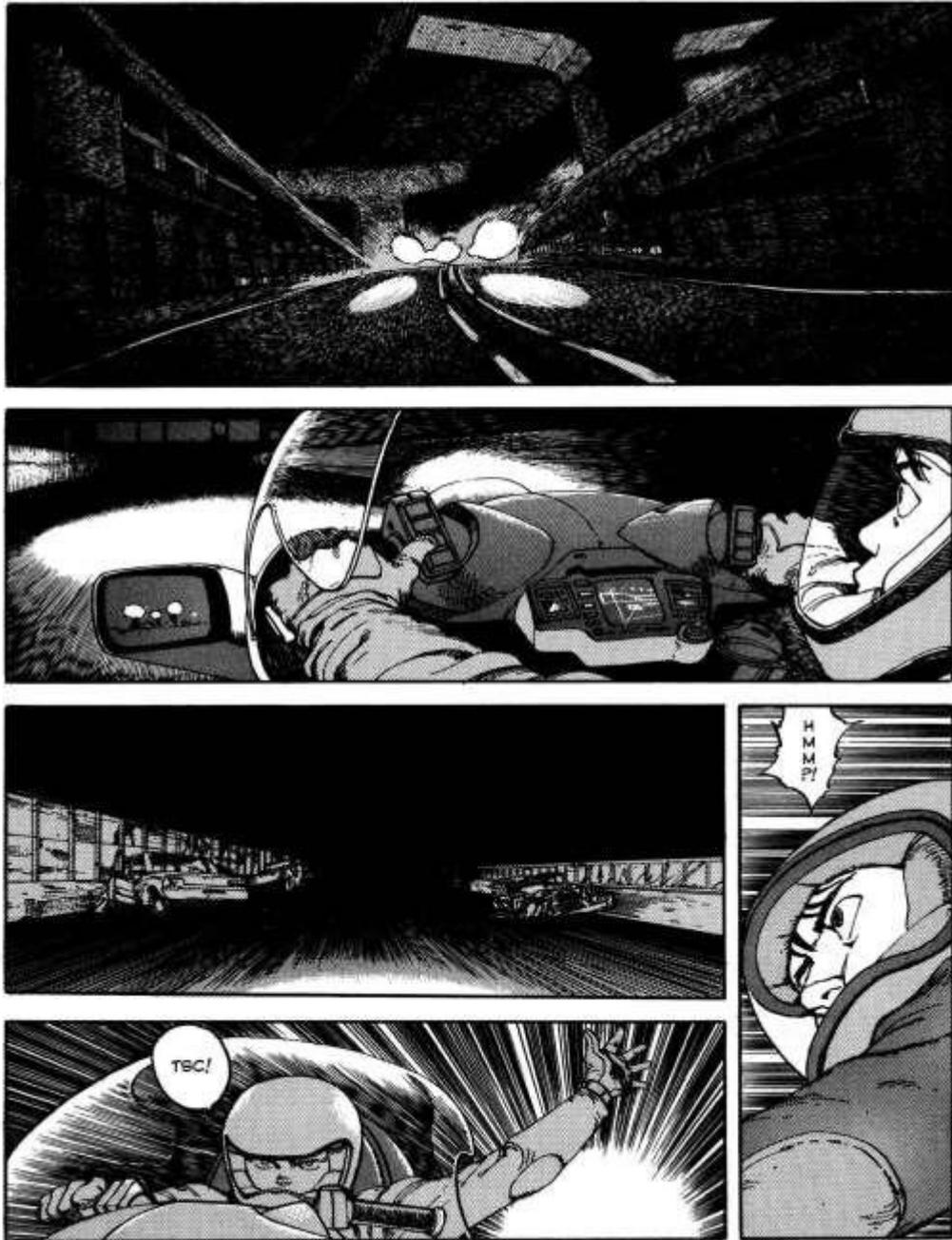
Além dos aspectos da construção e desenvolvimento dos personagens, a elaboração artística de Katsuhiko Otomo nos desenhos também serve para ambientar e ditar o ritmo da trama. O item a seguir aborda como a velocidade é cadenciada através dos rudimentos semióticos.

3.2.2 O ritmo de Otomo

A obra de Katsuhiko Otomo apresenta, em alguns momentos, um ritmo frenético de acontecimentos e interações, através de perseguições, lutas e corridas ilegais. Nesses trechos, o *mangaká* não dá ao seu leitor tempo de fôlego, e, quando isso ocorre, é para prosseguir em outro acontecimento surpreendente. Essa velocidade é, sobretudo, endossada quando Otomo utiliza as linhas de movimentação em seus desenhos para retratar a ideia de deslocamento das motos, dos indivíduos, de carros etc.

Scott McCloud (2005) em “*Desvendando os Quadrinhos*” discorre sobre a criação das linhas de movimentação e os diferentes tipos, ressaltando que o movimento subjetivo é uma especialidade dos quadrinistas japoneses: “Movimento Subjetivo, como eu chamo, se baseia numa ideia: se a observação de um objeto em movimento é envolvente, ser esse objeto deve ser ainda mais.” (MCCLLOUD, p. 114, 2005)

Essa técnica é encontrada em *Akira* de modo bastante difundido, com Otomo enquadrando as movimentações ao acompanhar o deslocamento do objeto ou participante que deseja destacar. A aplicação proporciona uma leitura rápida uma vez que, quanto mais a utiliza, menos cenário é desenhado. Em outras partes, a cidade é esmerada e os espaços internos aparecem com diversos objetos desenhados minuciosamente, constituindo um momento direcionada ao respiro. Esse tipo de construção é feito para que o leitor possa diminuir o ritmo e observar os detalhes da arte.



16

Figura 24: Kaneda pilotando sua moto de noite. (OTOMO, 2017, p. 17)

Kaneda aparece pilotando sua moto customizada na imagem acima, e Otomo demonstra mudança de perspectiva em todos os quadros, remetendo aos cortes de filmes de ação. O trabalho

de sombras também salta aos olhos, com as luzes do farol da moto sendo representadas pelo branco da página, circulado pelo breu criado com nanquim preto.

Muito do dinamismo ocorre quando os *bosozokus* estão nas ruas da cidade, local no qual a ocupação desses garotos marginalizados é mais recorrente. Essa identificação com o urbano é compartilhada também por Tetsuo.

Uma segunda forma que Otomo encontra para diminuir a velocidade da narrativa é retratar os personagens com fundos sem nenhum desenho, coloridos de acordo com o tipo de emoção que deseja passar e combinados com a postura corporal e expressão facial do sujeito em questão. Tais ocasiões são destinadas ao tratamento das características dos integrantes de *Akira*, enquanto os acontecimentos detalhados são destinados ao tratamento da cidade e seus aspectos.

As variações de velocidade são observáveis através da ótica da *decupagem* presente na *artrologia restrita*:

“Um quadro não é determinado apenas por aquele que o precede e pelo que o sucede, mas sim pelo arranjo global da sequência, que lhe dá sua devida função. Percebemos que a redundância aqui é reduzida ao que é central a essa ação, a partir do que podemos dizer que eles são objeto de focalização icônica (a qual não faz mais do que transmitir seu estatuto privilegiado no conjunto da narrativa). Tudo que não tem necessidade de repetição, por sua vez, só é mostrado uma vez; e essa ocorrência singular é como que fatorizada pelo conjunto da sequência. O leitor “conserva” assim todas as informações que são úteis à inteligibilidade’ da situação narrativa [...] sem que as imagens sucessivas tenham necessidade de repetição. [...] O termo decupagem deve então ser entendido literalmente e em relação a duas dimensões: o que é decupado não são apenas momentos do tecido narrativo (os momentos chave da ação), são também vistas parciais, os enquadramentos seletivos que enfocam zonas pertinentes e deixam diversas informações fora de quadro” (GROESTEEN, Thierry, p. 126 e 127, 2015)

O requadro abaixo retrata uma circunstância de respiro após Kaneda e Kei escaparem de militares que os mantinham cativos. As páginas anteriores são repletas de linhas de movimentação por retratar uma cena de ação. Uma vez que conseguem se isolar em um cômodo, os quadros aparecem mais limpos, com pouco ou nenhum elemento dos cenários desenhados, e com uma ênfase no último quadro da página (no qual Kaneda envolve Kei com os braços ainda algemados, destacando suas intenções). Os close-ups no rosto de Kei destacam sua condição hipnotizada, com sua linguagem corporal estranhamente dura num momento de reencontro com um amigo.



Figura 25: Kaneda e Kei aprisionados na base do exército. (OTOMO, 2018 a, p. 57)

Os três primeiros quadros são os únicos do requadro a apresentarem algum aspecto de cenário, com o desenho da porta de metal, das paredes e do teto. O quarto e o quinto quadros renunciam a representação de cenário para focar nas expressões de Kaneda, alegre por ver a amiga, e Kei, que carrega uma feição dura expressa pela posição da boca e dos olhos. A decupagem realizada nesses quadros por Otomo, então, estabelece o cenário nos primeiros três quadros e depois focaliza nos personagens, fazendo escolhas do que e quando retratar para potencializar o ocorrido.



57

Figura 26: Kaneda abraça Kei. (OTOMO, 2018 a, p. 57)

O último quadro da página, maior, possui um fundo completamente limpo a fim de ressaltar as expressões corporais, provocando uma expectativa de romantismo, que é quebrada nas páginas seguintes com o Kei os teletransportando para outro ambiente e Kaneda se assustando de maneira cômica.

O recurso de controle do ritmo utilizado por Otomo consiste na utilização de quadros com uma suspensão da movimentação frenética apresentada em quadros anteriores, mas em um curto espaço de tempo. Isso proporciona uma constante representação dos personagens em poses elaboradas e marcantes, elevando o apelo dos mesmos.

Outro exemplo ocorre quando George Yamada e um companheiro, espíões que se infiltram no Grande Império de Tokyo comandado por Tetsuo e Akira, estão lutando com um capanga do império com superpoderes. A luta é retratada com uma movimentação que acelera e paralisa, destacando partes chave da luta nos quadros sem linhas de movimento.



85

Figura 27: Os espíões lutam com os capangas de Tetsuo. (OTOMO, 2019 a, p. 85)

As cenas de luta do requadro acima possuem, quase todas, linhas de movimento que são abandonadas quando existe a finalidade de transmitir alguma informação sobre a consequência da luta, como a morte do amigo de Yamada, que nessa página está longe do epicentro do conflito. É

possível analisar também a escolha de quadros na página acima, com os dois primeiros representando o espião desferindo um golpe bloqueado pelo capanga do império em apenas um quadro. Os dois quadros, menores, contrapostos ao quadro maior, destacam a diferença de forças entre os personagens. As escolhas dos formatos dos quadros também são essenciais para a relação de ritmo:

O ‘texto’ dos quadrinhos obedece a um ritmo que lhe é imposto pela sucessão de requadros. É a pulsação básica que se observa também na música e pode ser desenvolvida, qualificada, coberta por efeitos rítmicos mais sofisticados com base em outros ‘instrumentos’ (parâmetros) como a distribuição dos balões de fala, a oposição entre as cores ou ainda com um jogo de formas gráficas (GROESTEEN, Thierry, p. 55, 2015)

Aqui ainda existe uma relação com o *cyberpunk*, mais especificamente com a segunda parte do termo. Assim como o ritmo musical, *Akira* apresenta, nos momentos em que a cadência está acelerada, pouca preocupação com a perfeição estética e atribui mais importância à transmissão de um sentimento agressivo e feroz. A presença de poucos balões também serve ao propósito da ação, com o leitor tomando menos tempo para ler esses trechos. Os momentos com maior número de balões quase sempre são situações como a exemplificada anteriormente, onde existem exposições da trama através do diálogo. Katsuhiro Otomo constrói o ritmo de *Akira* através de enormes séries de acontecimentos cruzados e acelerados, com pequenas pausas no meio, e outras pausas maiores, quando seu estilo de desenho volta a ser detalhista.

Os eventos do mangá, apesar de diversos e envolvendo vários participantes, são relacionados a um ponto central: Akira. Uma vez que a sua existência e sua importância são apresentadas aos protagonistas, tudo orbita o garoto paranormal. Ele carrega consigo a chave para governar a cidade, e cada estado seu combina com as metamorfoses que a Tóquio ficcional sofre.

Os elementos de *Akira* são também relacionados a diversos aspectos do conceito de biopolítica, abordado por Michel Foucault e Giorgio Agamben. Tais características impulsionam a narrativa, direcionam os participantes, e serão aprofundados no capítulo subsequente desta pesquisa.

4 AKIRA E O BIPODER

O terceiro e último capítulo desta dissertação pretende tecer algumas relações entre a história e os personagens de *Akira*, além de algumas discussões sobre o biopoder apresentadas por Foucault (2019) e Agamben (2007). A perspectiva semiótica abordará esses componentes para evidenciar como a biopolítica influencia na construção da cidade, dos seus membros e dos caminhos trilhados por eles.

O recorte feito neste capítulo foca em três pontos importantes para o desenvolvimento do mangá: as crianças paranormais, os *bosozoku* e as fases de Neo Tokyo. Além disso, também será evidenciado como Katsuhiko Otomo contribui para questões de anátomo-política através do pensamento presente em sua obra. Para tal, será realizado uma breve discussão conceitual acerca de algumas postulações de Foucault e Agamben sobre o biopoder.

4.1 A questão do biopoder em duas perspectivas (Agamben e Foucault)

No último capítulo de *História da sexualidade*, Michel Foucault (2019) escreve que ocorre uma transformação no exercício do poder a partir do século XVIII, com o surgimento do que chama de biopoder. O termo trata da criação e utilização de novos mecanismos e tecnologias para a exercer poder sob corpos individuais e populações inteiras. Essas ferramentas seriam diferentes das pertencentes às esferas legais e políticas, praticadas pelo chamado poder soberano. Para Foucault (2019), no biopoder o poder é relativizado e não mais expresso através do “direito à espada”, e sim no gerenciamento das vidas. Não apenas na questão da mão de obra, mas também como uma parte da bio-história, na qual existe a possibilidade de, cientificamente, transformar a vida.

O exercício da biopolítica direciona sua atenção não ao corpo humano enquanto corpo, mas àquele que vive, à multiplicidade humana e à sua extensão massificada. Ela atinge a população, portanto, em aspectos como o nascimento, a morte e a doença, além de esferas como a relação dos cidadãos com a cidade, o saneamento básico e a saúde da população. Katia Genel (2006) explica em *The Question of Biopower: Foucault and Agamben* essa relação:

Resumindo, o objeto da biopolítica é a população, concebida como um problema político e científico. A biopolítica, portanto, foca no fenômeno coletivo que tem efeitos políticos de longo prazo, esforçando-se para regular os mesmos. (GENEL, 2006, p. 46)⁹

É importante ressaltar, entretanto, que o biopoder não serve como um substituto do poder soberano. Enquanto o poder soberano pode ser resumido grosseiramente na máxima “o poder de tirar a vida ou deixar viver”, o biopoder seria algo como “o poder para fazer viver e deixar morrer”.

Giorgio Agamben (2007), no livro *Homo Sacer*, aprofunda as discussões propostas por Foucault (2019) acerca do biopoder. Ao tratar do poder soberano, Agamben (2007) realiza um estudo histórico de seu exercício. O autor resgata a figura do *Homo Sacer*, presente no direito da Roma antiga, que representava as pessoas passíveis de serem mortas sem a prática do homicídio, mas que não podiam ser sacrificadas em rituais. Tratava-se de uma vida destinada a morrer com impunidade para aquele que matava.

Ao contrário de Foucault, Agamben acredita que o biopoder sempre esteve intrínseco ao poder soberano, através da criação da vida nua, que era distinguida da vida natural por se tratar de uma vida política. A própria designação do poder soberano ocorre, para Agamben através do seguinte paradoxo: a soberania é estabelecida de fora para dentro, ao se desconsiderar o fora, ao se definir as regras do campo da ordem jurídica. A soberania ainda seria estabelecida através de um estado de exceção, no qual o soberano não é cativo das próprias regras estabelecidas por ele mesmo (ou por sua classe, grupo, família etc.).

As discussões pertinentes na análise das disputas políticas presentes em *Akira* dizem respeito a alguns desses aspectos propostos por Agamben (2007) e Foucault (2019), além de outros que serão descritos ao longo do capítulo três. Pode-se resumir tais assuntos com a seguinte problemática: como o exercício da biopolítica influencia os personagens e outros elementos (como a cidade) do mangá, e como são representados semioticamente?

Serão explorados os grupos mais representativos da utilização de tecnologias do biopoder para a administração da população: as crianças paranormais e os adolescentes *bosozoku*. Enquanto os primeiros representam um grupo cativo do biopoder em um nível maximizado, com suas existências primariamente transformadas na função de armamento militar, os outros aparecem

⁹ In short, the object of biopolitics is the population, conceived as a scientific and political problem; biopolitics therefore focuses on collective phenomena that have long-term political effects and strives to regulate them. (TRADUÇÃO NOSSA)

como um grupo marginalizado pelas políticas públicas do mesmo biopoder, buscando nas gangues um espaço de exercício de individualidade e autenticidade (mas ainda impactados por diversos recursos de gerenciamento populacional).

4.2 As crianças paranormais

Otomo revela, ainda no início, que o garoto que dá nome à obra é o responsável pela explosão das primeiras páginas. A história de Akira e das outras crianças paranormais é brevemente apresentada, e é informado muito pouco sobre como suas transformações ocorreram. Apesar disso, é possível entender alguns aspectos da captura e do uso de jovens em experiências para desenvolvimento de armas militares, através de pequenos excertos dedicados a explorar o acontecimento.

Essa representação pode ser entendida como uma forma de crítica aos experimentos em campos de concentração realizados não só pela Alemanha, mas também pelo Japão e outros países do eixo. Otomo, entretanto, mostra essa tecnologia intrinsecamente ligada aos corpos das cobaias. Mesmo cativas e instrumentalizadas, os garotos e garotas paranormais demonstram em certos momentos níveis de individualidade que resultam inclusive no ato final do mangá, quando as crianças superam suas condições de ferramentas para assumir a condição de quem controla a ferramenta, que são seus próprios corpos.

Agamben (2007) dedica um subcapítulo de *Homo Sacer* a tratar dos campos de concentração e como as atividades infames realizadas pelos nazistas não se tratava apenas de sadismo, mas possuíam objetivos científicos, que se apoiavam no estado de exceção para transformar judeus, ciganos e outras minorias perseguidas em instrumentos de teste. A vida dos perseguidos era, assim, reduzida a mero objeto para o avanço tecnológico. Essa condição é ligada aos mais desprivilegiados pelas técnicas de biopoder. Não são apenas vidas condenadas à morte, mas vidas condenadas a serem manipuladas através de estados extremos de sofrimento para os fins desejados pelo governo.

Alguns corpos são perdidos durante o processo, que prioriza o progresso científico quando desprovido de ética e humanidade, seja em Akira ou em casos reais. Não é interessante preservar as vidas cativas nessa situação, e sim utilizá-las e gerenciá-las a fim de extrair o máximo de recursos possíveis. Alguns corpos não são eliminados durante o processo, e no caso de Akira os garotos, além dos traumas, carregam também a própria tecnologia. O avanço científico alcançado através

de processos que usam o corpo humano visando a eliminação de grupos da sociedade, testando os corpos nas condições mais extremas é metaforizado por Otomo no próprio corpo daqueles que sofreram o trauma.

Essa possibilidade de se utilizar corpos de maneira instrumentalizada, seja para avançar em algum aspecto tecnológico ou para controlar a população através do totalitarismo, não é exclusiva de estados como a Alemanha nazista. Casos também são encontrados em diversos estados considerados democráticos pela opinião midiática, como explica o autor:

[...] experimentos com detentos e condenados à morte haviam sido conduzidos muitas vezes e em larga escala, no nosso século [século XX], em particular nos próprios Estados Unidos. [...] Assim, nos anos vinte, oitocentos detentos nos cárceres dos Estados Unidos haviam sido infectados com o plasmódio da malária na tentativa de encontrar um antídoto para o paludismo. (AGAMBEN, 2007, p. 163, 164)

A tática de utilizar corpos condenados para pesquisas científicas é comum dentre as tecnologias de biopoder e é utilizada por Otomo na construção das crianças paranormais em *Akira*. Eles são vítimas e objetos de estudos científicos para o desenvolvimento de armamento na Terceira Guerra Mundial presente antes da história retratada no mangá. Muitos indivíduos não sobrevivem:



Figura 28: Kaneda conhecendo a história das crianças paranormais. (OTOMO, 2019 c, p. 361)

As crianças sobreviventes são conduzidas através da narrativa com um aspecto objetificado, cativas do general e com um papel bem definido nos embates: servir de poder de fogo para a repressão. Ao longo do enredo esse papel é desconstruído, à medida que elas interagem entre si. A individualidade aparece quando seu senso de união é ressaltado e Otomo inclusive utiliza de certo romantismo com relação aos experimentos, os quais teriam, além de toda desgraça, despertado uma união transcendental entre elas.



Figura 29: Kaneda encontra as versões das crianças paranormais anteriores aos experimentos. (OTOMO, 2019 c, p. 363)

É possível ler, assim, a questão das crianças com poderes paranormais como a reunião de traumas causados pela Segunda Guerra Mundial, tão presentes nos mangás. Além da óbvia

associação de Akira (que seria o resultado definitivo dos experimentos) com o desenvolvimento nuclear e toda a catástrofe que tal avanço pode provocar, os jovens também seriam uma forma de discutir o sofrimento causado pelos campos de concentração e sua busca desenfreada por descobertas científicas.

Os corpos das crianças são colocados como frutos máximos do controle biopolítico, mas conseguem a emancipação quando resgatam o senso de união ao final, movimentando-se juntos para anular a explosão provocada por Tetsuo. A amizade e a formação dos laços aparecem como a solução dos conflitos no último volume de *Akira*. Além das crianças, Kaneda e Tetsuo finalizam o conflito após o tema do companheirismo ser colocado à tona. A identificação dos garotos com a cultura *bosozoku* é um dos principais fatores da criação e da finalização do embate, além de ser uma consequência indireta de técnicas biopolíticas.

Tais métodos consistem na criação e uso de diversas tecnologias de controle dos corpos e são descritos por Foucault como poder disciplinar, ou anátomo-política. A distribuição dos corpos em espaços da cidade é uma ferramenta essencial a esse mecanismo, uma vez que organiza e elenca os indivíduos em locais nos quais se possa requisitar suas docilidades. É importante que os corpos sejam dóceis e tenham um poder invisível, e que seja extraído deles o máximo de produtividade para que as engrenagens do capitalismo continuem girando. Menezes (2011) discorre:

Esses controles disciplinares passam a tocar progressivamente no âmbito biológico, no entendimento dos corpos que são normalizados. Percebemos tal processo quando a medicina torna-se um saber que ocupa um espaço fundamental e primordial nas operações políticas. Nessa medida, o hospital aparece como uma das mais relevantes instituições disciplinares. Para este caso, o domínio sobre o corpo pertence à vigília médica dos riscos de contágios, doenças, mortes, acidentes, etc. A disciplina da anatomia política individualiza os corpos dentro de várias ordens de saber, como por exemplo: a escolar e asilar, sob o olhar atento dos gestores destes corpos, no caso, o professor e o psiquiatra. (MENEZES, p. 03, 2011)

As crianças paranormais, assim como os *bosozoku*, são vítimas dessas tecnologias de distribuição em ambientes, provindos de uma sociedade usuária de processos biopolíticos. São reféns do Coronel, e convivem em uma espécie de creche/asilo sem liberdade para transitar em outros espaços. Outra ferramenta de controle de seus corpos são as pílulas, que causam dependência para o domínio de seus poderes e estão em posse dos militares inicialmente. É preciso analisar a

condição das crianças dessa forma e não no sentido de prisioneiros, devido ao tratamento que recebem de Shikishima. Quando Takashi foge no primeiro volume, e é capturado em seguida, ele não é penalizado como seria um preso. É tratado como um indivíduo com certo nível de liberdade, mas que ainda precisa ser mantido sob vigília visto que seus poderes são caros aos militares. É importante também ressaltar a relação paternalista do Coronel. Sua atitude é a de um tutor, que age na direção de proteger as crianças, mas ainda as utilizando como armas.



155

Figura 30: Coronel conversa com as crianças paranormais. (OTOMO, 2017, p. 155)

A situação de Akira se difere, no início da trama, do caso das outras crianças. Seu poder é tão devastador que ele é mantido em uma câmara criogênica, congelado. O medo de uma nova devastação na ficção é relacionável com os traumas sofridos pelos japoneses na Segunda Guerra Mundial, como relatado no capítulo 1 deste trabalho. Otomo representa Akira como um garoto desprovido de autonomia, sempre sendo levado de um grupo a outro sem reclamar. Ele também

não possui um alinhamento natural com a maldade ou a bondade, sua personalidade reflete a de quem o domina.

O menino é representado como um ditador quando está com Tetsuo, como adormecido quando é disputado e carregado por outros membros da história, como uma ferramenta virtual quando está congelado, e, enfim, como real salvador quando se conecta com as outras crianças e impede Tetsuo de devastar a cidade novamente. A personalização de Akira reflete a amoralidade da tecnologia e do desenvolvimento tecnológico.

Akira é o corpo e ao mesmo tempo a ferramenta política máxima, e por isso é disputado por todos. Quem o domina tem o poder para controlar e ditar as regras de Neo Tokyo. A narrativa apresenta um desfecho que intriga pelo fato de a emancipação da cidade ocorrer quando os corpos paranormais são retirados daquele universo, ou seja, com os corpos não sendo mais ferramentas de poder e controle. O que resta de Akira não é sua condição de arma, mas sua humanidade.



Figura 31: Kaneda e Kei se lembram de Akira. (OTOMO, 2019 c, p. 422)

Através dessa representação, Otomo denuncia as atrocidades que um governo pode praticar em prol do progresso. As crianças paranormais só se comportam enquanto indivíduos autônomos e atuantes quando se juntam e se relacionam entre si e com quem os humaniza. Com isso, o *mangaká* tenta delimitar um caminho possível para se combater o controle biopolítico total sobre um corpo: através da construção de um senso de comunidade.

O caso das crianças é apresentado como extremo, enquanto os *bosozokus* aparecem como um tipo de grupo cultural facilmente encontrado em cidades grandes e médias do mundo inteiro.

Comunidades que surgem de uma marginalização progressiva e institucional, que empurra indivíduos para as extremidades, onde é preciso buscar a construção de identidade. Esse será o foco do próximo item.

4.3 Os *bosozoku* e o biopoder

Akira se debruça em um tema muito comum nos animes *shounen*, apesar de ser comumente demarcado como um *seinen*: a amizade. Kaneda e Tetsuo constroem suas trajetórias partindo do mesmo lugar e seguindo caminhos diferentes, mas seu relacionamento é o combustível da maioria de suas atitudes.

Neste subcapítulo, a pesquisa pretende focar em como as ferramentas e tecnologias de biopoder impactaram na constituição de vários aspectos que moldaram os adolescentes motociclistas, primordialmente, e outros personagens secundariamente. A relação de Kaneda e Tetsuo com a rua e os espaços públicos possuem a ótica de cidadãos que precisam encontrar formas alternativas de se sentir pertencentes a uma cidade, uma vez que toda a construção política e social os marginaliza.

O grupo *bosozoku* é classificado como uma manifestação cultural japonesa dos anos 80, composto majoritariamente por adolescentes interessados em corridas clandestinas e disputas com gangues rivais. É essencial notar que o grupo, que diverge de diversos valores de um cidadão exemplar naquela sociedade, ainda é completamente baseado no sistema hierárquico tão comum no Japão e refletido em diversas animações e mangás. Seja a hierarquia em *Naruto* (1997), que vai do estudante da academia ninja ao *Jounin* (posto máximo de um ninja, abaixo do *Hokage*), seja no esquema militar, conhecido no mundo inteiro, de *Attack on Titan* (2009).

Os membros desse grupo urbano, como é mostrado no documentário *Revisiting the Glory Days With One of Japan's Most Violent Biker Gangs*, da *Vice Internacional*, costumam possuir um conhecimento complexo das ruas, avenidas e outros ambientes urbanos. Técnicas de guerrilha eram necessárias para proteger a área que determinada gangue dominava, ou para invadir áreas rivais. A leitura das facções ia de encontro com as demarcações tradicionais do governo.

Outro valor caro para os *bosozokus* era o da determinação em uma luta. Um participante do grupo deveria encarar até mesmo brigas em enorme desvantagem para provar seu valor. Kaneda

demonstra diversas vezes esse tipo de atitude, ao confrontar Tetsuo mesmo quando seu ex amigo já havia desenvolvido poderes sobrenaturais.

Em *Akira*, pode-se extrair algumas das influências que provocam a marginalização e o estereótipo de Kaneda, Tetsuo e seus amigos. Para entender esse processo é necessário lançar um olhar aos locais frequentados pelos personagens, e quais são seus papéis na manutenção da população, a começar pela escola técnica onde os garotos estudam.

Os adolescentes fazem parte de uma espécie de colégio técnico reformatório, destinado a jovens que não conseguiram se adequar ao sistema tradicional de ensino. Toda a ambientação desenhada por Otomo, juntamente com os comportamentos dos alunos e professores é feita de maneira a demonstrar um lugar hostil, que tem como principal objetivo formar mão de obra barata e especializada.

[1] Escola técnica profissionalizante para jovens – Distrito 8. [2] Proibido desenhar essas coisas.
 [3] Prédio técnico reformatória para jovens – Distrito 8 acesso livre. [4] Precisa-se de buçeta. Faixa etária dos 8 aos 18 anos.

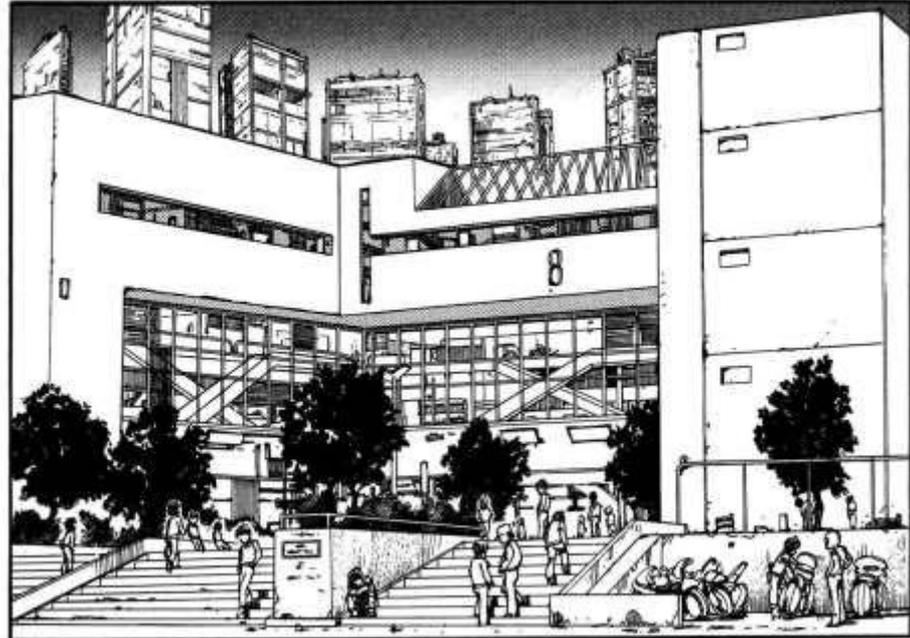


Figura 32: O colégio de Kaneda e Tetsuo. (OTOMO, 2017, p. 30)



Figura 33: Garotos sendo agredidos pelo professor. (OTOMO, 2017, p. 33)

A utilização de violência física para correção dos jovens é abordada como algo natural e recorrente na escola, o que gera revolta nos alunos que não veem naquele lugar um ambiente de construção de suas identidades e cidadanias.

A ideia de espaços para formação de mão de obra, sem uma educação humanitária, corrobora com as tecnologias de manutenção e gerenciamento da população pertencentes à anátomo-política, e naturalmente não se constituem como locais atrativos para quem os frequenta. Essa condição propicia a busca por outros ambientes para se expressar e construir a noção de identidade dos adolescentes, como no caso de *Akira*, e a cultura *bosozoku* é a escolhida por Otomo para agrupar os meninos.

Kaneda, Tetsuo e seus amigos encontram nas ruas de Neo Tokyo o ambiente de atuação e de manifestação de suas identidades e particularidades. Através das corridas ilegais e das brigas entre gangues eles frequentam o urbano cotidianamente, e isso se enraíza de forma profunda em suas personalidades.

Tais aspectos são mais facilmente extraídos da composição nipônica quando se analisa a ferramenta semiótica do entrelaçamento, que consiste numa conexão entre os elementos gráficos previamente pensados, e dispostos ao longo do fluxo narrativo. Otomo repete diversas vezes um ingrediente que remete diretamente aos *bosozoku* e a essa noção de identidade: o desenho do pneu de uma moto girando, sempre remetendo às origens de Tetsuo e Kaneda.

Outro aspecto semiótico importante que dialoga diretamente com a cultura urbana dos motociclistas tem relação com o exercício de poder de Tetsuo. Apesar de Akira ser colocado no posto de imperador no estabelecimento do Grande Império de Tokyo, Tetsuo é responsável por ditar os direcionamentos que a população deve seguir. É possível notar nos adornos, de uma parada em que Akira é carregado por servos do império, traços que remetem à vida dos motociclistas: placas, guidões e retrovisores de moto, entre outros.

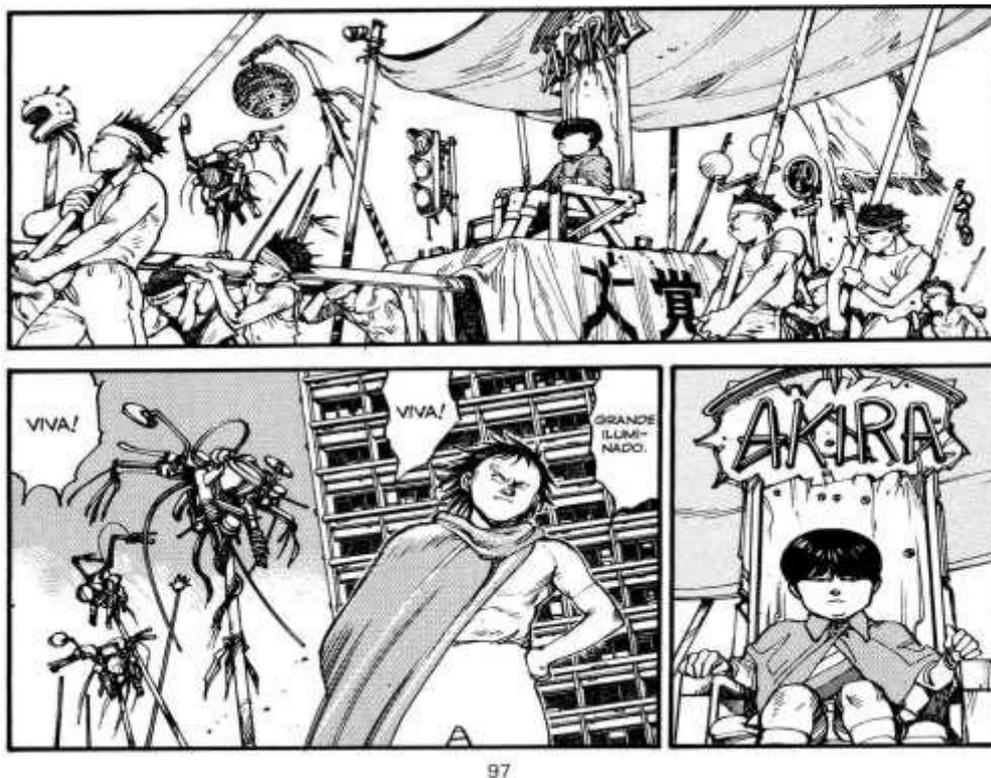


Figura 34: Adereços da cultura bosozoku na parada de Akira. (OTOMO, 2019 a, p. 97)

Os garotos encontram nas ruas e nas atividades como motociclistas o ambiente e as práticas para desenvolverem suas autonomias e identidades, e esse convívio faz com que os aspectos *bosozokus* se tornem partes importantes de suas individualidades, ditando esteticamente ou de maneira comportamental suas vidas e atitudes.

Essa busca pela construção de locais que acolhem os marginalizados não ocorre, entretanto, somente nas ruas e nos bares frequentados pela gangue de Kaneda. Outros espaços e grupos serviram para outros personagens buscarem suas singularidades e, posteriormente, serviram como espaço de resistência contra o governo autoritário de Tetsuo.

As independências ainda carregam consigo as virtudes e os vícios de jovens criados em um ambiente urbano capitalista e que empurra os excluídos para as extremidades sociais. Kaneda e Tetsuo demonstram, em momentos diferentes, comportamentos misóginos com as mulheres com quem convivem, aspecto de uma criação e educação não preocupadas em desconstruir comportamentos sociais nocivos.

Essa misoginia adquire ramificações que se relacionam com uma sociedade de capitalismo em nível extremo, ligado à aquisição de bens (no caso de Kaneda a sua relação com sua moto) que

servem como substitutos para relações interpessoais, como relata Gottesman (2016) e Poggi (1997):

Em última análise, o corpo da máquina se torna a maneira com que o homem-máquina supera as limitações humanas do corpo e seus desejos masculinos por prazer corporal: ‘emocionalmente fálico na forma e no poder, mas feminino no fascínio e na identidade, o automóvel se torna um fetiche, um local para depositar o desejo.’¹⁰ (POGGI 1997) (GOTTESMAN, 2016, P.114)

A atitude inicial de Kaneda é a descrita por Poggi (1997). A moto lhe dá segurança e sensação de poder, sempre retratado em poses imponentes quando está pilotando, além de um cuidado extremo com as condições dela. Essa masculinidade é propícia em uma sociedade com estágio tardio do capitalismo e que não possui em suas fundamentações uma relação saudável com o material.

Esse comportamento é desconstruído no líder *bosozoku* à medida que ele ocupa espaços compartilhados com Kei e a Sacerdotisa, que possuem destaque e atraem a admiração do garoto. As relações, tanto benéficas no caso de Kaneda, quanto maléficas no caso de Tetsuo (que se vê perdido em uma espiral de autodestruição a partir do momento que possui seus poderes despertados) são cruciais para os seus caminhos e influenciam diretamente as mudanças de governos na cidade, tema que será tratado no último subcapítulo da dissertação.

Otomo contribui para o debate da anátomo-política ao apresentar algumas instituições responsáveis pela tentativa de padronização e manutenção dos indivíduos da sociedade de Neo Tokyo, que têm por objetivo manter o status capitalista. A escola técnica é um importante órgão do estado responsável por esse gerenciamento da população, e, quando não aceita as autonomias dos adolescentes, os empurra para as periferias sociais da cidade.

Nessas periferias, os indivíduos encontram um jeito de participar ativamente na construção de comunidade e de cultura, formando grupos diversos. Os adolescentes e crianças são os mais impactados (pelo menos em *Akira*) uma vez que estão passando pelo processo de encontrar e formular suas liberdades e características.

¹⁰ . Ultimately, the machine body becomes the way for new machine men to overcome the limitations of the human body and its masculine desires for bodily pleasure: ‘thrillingly phallic in shape and power, but feminine in allure and identity, the automobile becomes a fetish, a locus of transposed desire’ (Tradução nossa).

4.4 As metamorfoses da Tóquio Otomiana

Akira pode ser dividido em dois períodos políticos, mais aprofundados na história. Ao final do volume 3, Takashi morre baleado e isso desperta o poder escondido de Akira, que novamente oblitera uma grande área da cidade de Neo Tokyo.

Essa sequência é feita em 50 páginas, que retratam indivíduos tentando sobreviver à explosão, evitando ser engolidos pelos escombros de prédios e construções enormes. Antes de mostrar toda a destruição e como seus personagens lidam com o acontecimento, Otomo dedica duas páginas a desenhar pessoas comuns realizando suas atividades cotidianas. Esse trecho parece ser uma forma do *mangaká* homenagear as vidas dizimadas nos atentados às cidades de Hiroshima e Nagasaki.



Figura 35: Cidadãos de Neo Tokyo realizando tarefas cotidianas antes da explosão de Akira. (OTOMO, 2018 b, p. 240)

Logo após retratar o cotidiano do japonês comum de Neo Tokyo, Otomo apresenta uma sequência composta por artes extremamente detalhadas para ilustrar a destruição causada por Akira. O sistema político sofre uma guinada do capitalismo tardio para o totalitarismo fascista com o Grande Império de Neo Tokyo comandado por Akira e Tetsuo. Este último item pretende analisar

como as formas de governo são construídas semioticamente pelo autor, além das nuances de seus regimentos e como os pontos da narrativa se relacionam.

No início da história é possível encontrar dois dos principais elementos da representação clássica de metrópoles na ficção *cyberpunk*: arranha-céus, muitos com paredes de vidro, sufocando uma cidade abarrotada de placas de comércio e a costumeira temporização da cidade durante o período noturno, também servindo para ressaltar a superpopulação e sendo possível observar milhares de luzes acesas em espaços reduzidos.

Nos aspectos políticos, a cidade funciona de maneira semelhante a qualquer capital capitalista moderna: forças armadas organizadas atuando no território para a manutenção do status quo, a maior parte da população presa a modelos de trabalho desgastantes (quando empregados) e cidadãos não satisfeitos com a sistematização vigente, infringindo a lei e ocupando os espaços urbanos de forma anárquica (como é o caso dos *bosozoku*).

Essa representação entra em consonância com as propostas econômica e social dessas cidades, possuindo um sistema capitalista decadente com a supervalorização da tecnologia e do progresso da cidade entrando em choque com a miséria e a marginalização. Tais informações, mesmo que presentes nos textos, são majoritariamente construídas através da imagem.

O controle da cidade é praticado através de técnicas de biopolítica, oferecendo ambientes públicos com poucos recursos, e com intervenção constante dos militares pelas ruas da cidade comandados pelo Coronel. A marginalização dos garotos os empurra para a ocupação das ruas. A desigualdade urbanística é o tempo todo ressaltada pela arte do *mangaká*. As ruas do centro são lotadas, sujas e escuras. O colégio tem pichações nas paredes e muros e o bar é subterrâneo e muito pouco convidativo. Os ambientes que são frequentados pelas castas mais altas, em contrapartida, são luminosos, espaçosos e limpos.

Os excertos abaixo demonstram um pouco dessas desigualdades. No primeiro, verifica-se uma imagem de um arranha-céu enorme e extremamente desenvolvido. Nos quadros abaixo é possível perceber alguns elementos de uma parte da cidade ocupada por cidadãos jogados em um chão sujo, além das diversas placas e paredes pichadas provendo uma confusão de informações comuns de um centro movimentado como o de Neo Tokyo.

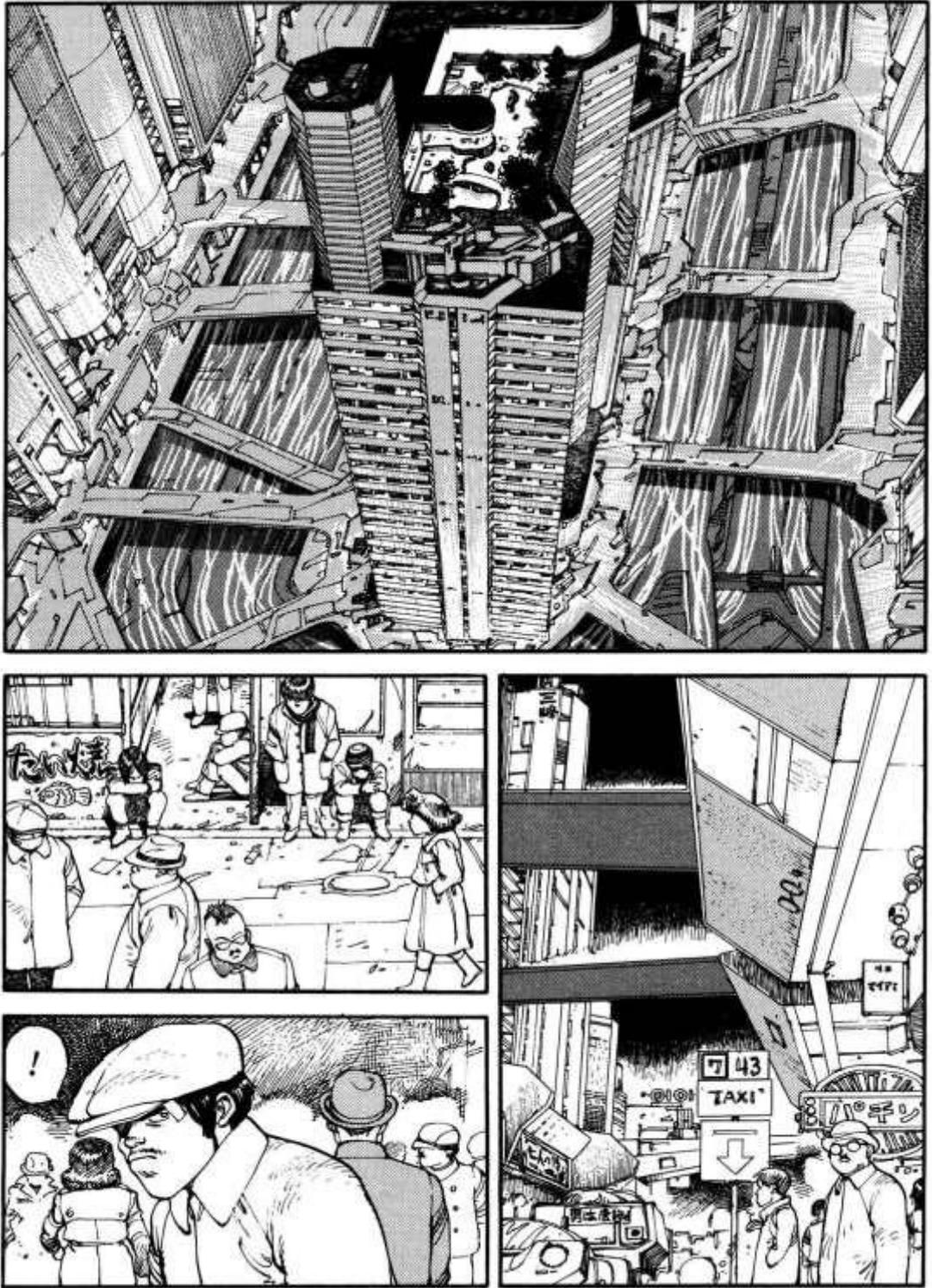


Figura 36: Prédios e ruas de Neo Tokyo. (OTOMO, 2017, p. 36)

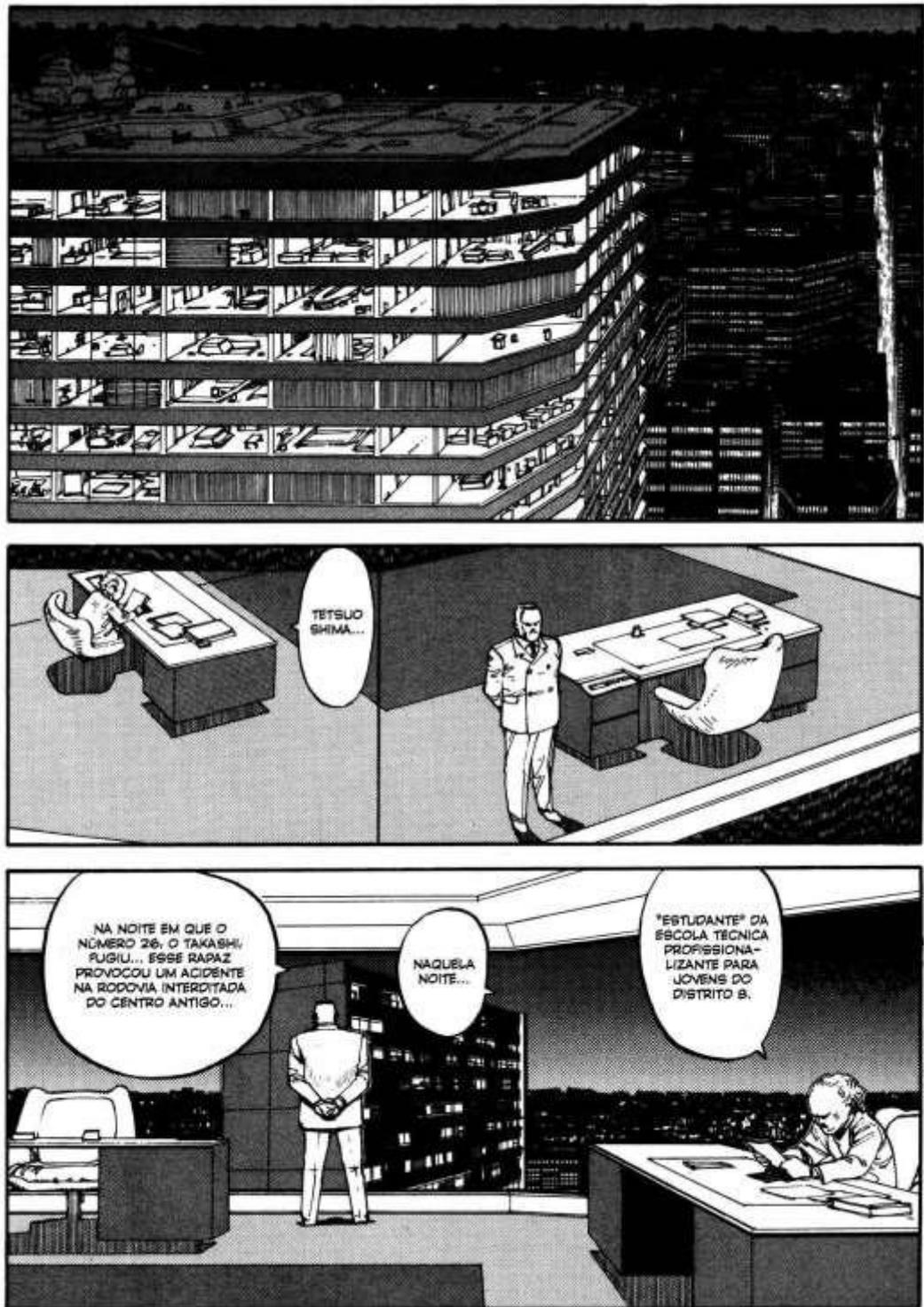


Figura 37: Shikishima na parte interna de um arranha-céu. (OTOMO, 2017, p. 120)

Já no excerto acima, é possível identificar um ambiente interior de um prédio também enorme, com elementos minimalistas e limpos. Shikishima é visto olhando para a cidade, do alto com postura erguida, o que diverge da representação dos cidadãos de Neo Tokyo que são desenhados cabisbaixos, sentados ou apressados no cotidiano corrido da metrópole.

A representação da cidade apresenta um sistema de governo ocidentalizado e influenciado pelo capitalismo estadunidense. O contraste entre ambientes precários (ocupados normalmente pelos personagens marginalizados ou em intervenções militares) é divergente dos arranha-céus extremamente desenvolvidos. Apesar de não se configurar em uma ditadura militar, Otomo deixa pistas de como o governo de sua Tóquio serve apenas como provedor de recursos para a atuação do Coronel Shikishima.



Figura 38: Políticos de Neo Tokyo. (OTOMO, 2017, p. 163)

Ainda que possua título de Coronel e poderio militar, Shikishima aparece grande parte do primeiro momento da narrativa com ternos, cercado de seguranças também utilizando essa vestimenta. Essa representação o aproxima mais de um corporativista (figura vastamente utilizada na literatura *cyberpunk*) do que de um militar. Entre seus subordinados podemos encontrar um cientista responsável pelo tratamento das questões envolvendo as crianças paranormais.

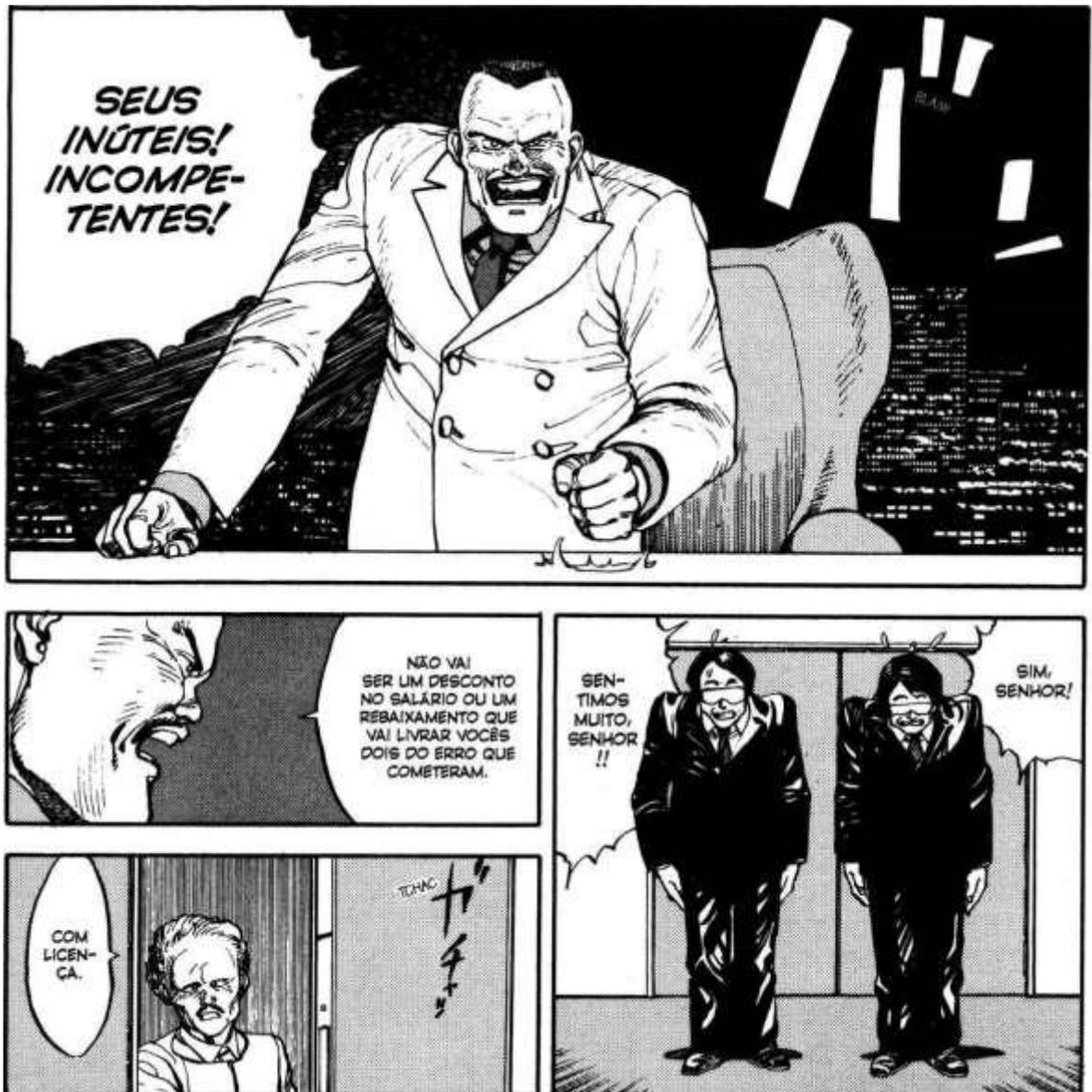


Figura 39: Coronel repreende seus capangas. (OTOMO, 2017, p. 141)

Na imagem acima, é possível perceber que no primeiro quadro Shikishima é representado centralmente e de maneira imponente, com a cidade de prédios enormes e luminosos atrás de uma parede de vidro (novamente: elementos recorrentemente utilizados no *cyberpunk*). A atitude do Coronel é a de um dono de empresa autoritário, que possui autonomia para contratar e demitir seus funcionários, e não a de um militar que serve ao governo.

A partir do volume 4 nos é mostrado o conceito de cidade e de governo distorcido praticado por Tetsuo. Nessa parte da narrativa, a representação da cidade muda drasticamente devido à devastação causada por Akira. Tóquio é desenhada de um modo muito mais poluído, se comparada com as primeiras representações, com prédios tortos e ruas repletas de uma população em sua maioria desprovida de civilidade. Qualquer normalidade que existia nos volumes anteriores é abolida.



Figura 40: O Grande Império de Tokyo sendo anunciado. (OTOMO, 2019 a, p. 39)

A miséria é agora compartilhada pela maioria dos cidadãos. Tetsuo utiliza a figura de Akira de forma messiânica, o elevando a um salvador para dominar as massas que ocupam uma cidade devastada. Apesar disso, o garoto demonstra interesse apenas em fortalecer seus laçaios com as drogas superpotentes que possui, e passa seu tempo numa luta pessoal contra a distorção dos seus poderes que aos poucos o transforma em uma forma grotesca.

Quem assume a função de comandar a cidade caída, já que Tetsuo está sempre envolvido em outras atividades, é um laçαιο do adolescente denominado Comandante. Suas atitudes giram em torno de uma disputa territorial com a Sacerdotisa Miyako, que domina uma área agregada ao seu templo e abriga pessoas feridas e indefesas.

O Grande Império de Tóquio é infestado de milícias armadas que criam emboscadas para roubar, estuprar e assassinar. Não existe nenhum tipo de preocupação dos novos governantes em construir algo, e suas forças são depositadas em um domínio bélico sobre pessoas mais frágeis.

O núcleo que reúne a Sacerdotisa, Kei e outros personagens periféricos (com Kaneda sendo adicionado quando volta à história) se torna geograficamente e tematicamente o local de resistência contra o poderio autoritário de Tetsuo. As conexões realizadas até ali direcionam a trama para um embate contra uma força armada descomunal.

Outro componente apresentado nessa segunda parte é a tentativa de intervenção de cientistas e militares formados pelo governo japonês e por representantes de outros países poderosos. Tetsuo mantém uma postura fechada para lidar com as investidas, dizendo que os problemas internos da cidade seriam solucionados pelos próprios moradores. Talvez essa seja a única postura próxima da atitude de Kaneda, quando estabelece um novo governo em Tóquio ao fim dos embates conclusivos e se recusa a receber a entrada dos estrangeiros na cidade.

Os eventos do desfecho ilustram como *Akira* gira também em torno das conexões feitas pelos seus participantes. A aliança formada pelas crianças paranormais, Kaneda, Sacerdotisa e Kei derrota a última forma de Tetsuo. A amizade entre os *bosozoku* é retomada, e Tetsuo possui sua redenção ao aparecer etereamente pilotando sua moto ao lado dos sobreviventes Kaneda e Kei, rumo a um futuro promissor. A coalizão, inclusive, é constituída por diversos sujeitos marginalizados de alguma forma pela sociedade anterior à explosão de Akira.

Os quadros derradeiros, com Kaneda e Kei avançando por Neo Tokyo serve também como uma forma de reescrita da história recente do Japão, recusando a intervenção do exterior e depositando em membros da sociedade que antes eram oprimidos e marginalizados a

responsabilidade da construção de um futuro diferente. Após o último embate, vemos Kaneda enfrentar a interferência dos países estrangeiros na cidade, mesmo que essas possuíssem o apoio do governo do Japão. Por fim, a metrópole sofre sua última metamorfose. A Tóquio de Katsuhiro Otomo, que no início do mangá possuía enormes prédios e ruas estreitas, recebe como último quadro uma avenida vasta, mas ainda com estruturas arquitetônicas gigantescas.



Figura 41: Reconstrução espontânea da Tóquio de Katsuhiro Otomo. (OTOMO, 2019 c, p. 432, 433)

É retratada de forma poética, acima, uma reconstrução espontânea de Neo Tokyo, que até essa altura da trama estava completamente devastada. Enquanto Kaneda e outros personagens pilotam suas motos, os prédios e construções ao seu redor erguem-se sozinhos, a fim de passar uma mensagem clara: independente da devastação, as gerações seguintes reconstruirão o país.

As transformações de Tóquio servem como base narrativa para uma adequação dos cenários com o período de governo da cidade. O entrelaçamento é usado nesse sentido para nos apresentar um breve desenvolvimento urbano da Tóquio Otomiana. Os prédios remetem aos estados

governamentais: primeiro com uma estruturação próxima da realidade de uma metrópole capitalista, e depois com uma configuração distópica e devastada para servir de cenário ao governo de Tetsuo e uma última, poética e surrealista servindo à mensagem de reestruturação japonesa.

Otomo constrói uma noção de cidadão que também dialoga com a biopolítica no sentido de retratar algumas formas de se lutar contra os instrumentos de gerenciamento populacional do biopoder. Ao finalizar a história com dois jovens que eram das castas mais baixas no sistema inicial de Neo Tokyo, o *mangaká* delimita que quem deve cuidar da cidade é quem ocupa a cidade.

A Tóquio Otomiana é uma representação do que viria ser a condição das cidades que foram impactadas pela cultura estadunidense, e ao mesmo tempo apresenta um desfecho utópico de construção interna e popular das bases sociais e governamentais de Neo Tokyo.

5 Considerações Finais

Akira é um gibi de extrema importância para a popularização da cultura pop japonesa ao redor do mundo, tendo atuado na vanguarda do desenvolvimento do gênero que viria a ser conhecido como *cyberpunk*. Apesar de demograficamente a obra ser comumente categorizada como um *seinen*, gênero voltado para um público adulto e jovem adulto, ela teve impacto direto em outros aspectos desse universo cultural, como o elemento *shounen* representado no arco de amizade e rivalidade entre Kaneda e Testuo. Essas características podem ser encontradas em outros mangás como os mais conhecidos *Naruto* (1997) e *Dragon Ball* (1984) nos relacionamentos de Naruto e Sasuke e de Goku e Vegeta.

Quanto ao *cyberpunk*, *Akira* apresenta a parte inicial do estilo, com os traços mais utilizados na literatura, como as cidades repletas de tecnologia de alta performance e miséria. Isso foi o suficiente para influenciar esteticamente e tematicamente o gênero, que evoluiu ao passar dos anos, e adquiriu um teor premonitório por muitas vezes prever situações e tecnologias desenvolvidas no mundo real.

Katsuhiko Otomo ostenta em sua arte um dinamismo que mede exatamente quando a narrativa deve ser acelerada, como um filme de ação com perseguições e lutas caóticas e quando ela deve ser lenta e contemplativa, com seu traço detalhista convidando o leitor a passar diversos segundos conhecendo os ambientes e personagens. Sua arte nos apresenta também muito da construção de mundo presente em sua composição e reforça a visão de Thierry Groesteen (2015) de que o desenho nos quadrinhos possui uma relevância maior do que a do texto para o desenvolvimento dos aspectos narrativos.

Akira foi escrito e desenhado num momento em que os japoneses ainda aprendiam a lidar com os traumas provocados pelos atentados provocados pelos EUA na Segunda Guerra Mundial, e reflete no traço e no tema uma forma de se superar os acontecimentos da guerra e os posteriores a ela, principalmente na questão da intervenção dos EUA sob o Japão. O *mangaká*, de certa forma, reescreve a história de seu país com um vislumbre de uma sociedade comandada pelos oprimidos.

A escolha de uma cultura urbana que hoje em dia conta com poucos membros também demarca o interesse de dar voz aos marginalizados. Kaneda e Tetsuo personificam uma geração

rebelde que não se contenta em se tornar um *Salaryman*¹¹ e buscam nas corridas ilegais e nas brigas entre gangues algum tipo de liberdade. A trama de Akira leva os personagens para caminhos opostos, mas no final ambos terminam reatando sua amizade e Kaneda lidera a cidade para um futuro construído por quem esteve nas camadas baixas da sociedade.

Os elementos biopolíticos presentes combinam com a ambientação *cyberpunk* que apresenta uma cidade controlada por líderes técnicos preocupados em uma manutenção do status capitalista vigente. O espaço público é hostil para quem foge dos moldes do trabalhador assalariado, e empurra essas pessoas para periferias da cidade que se formam seja através da cultura *bosozoku*, seja na organização política revolucionária.

Essa distribuição ocorre em um local que também se configura como atuante, possuindo mudanças visíveis no decorrer dos volumes e exercendo um papel central de ambientação. A Tóquio ficcional de Katsuhiro Otomo dialoga com diversas cidades da literatura *cyberpunk* como a Chiba de *Neuromancer* e a Nova Iorque de *Blade Runner*, além de servir para a discussão dos caminhos destrutivos que o capitalismo pode tomar.

O garoto que dá nome à obra pode ser encarado como uma metáfora da vítima e da tecnologia que serve para discutir os limites dos experimentos científicos com seres humanos, além de conduzir a história com seu aspecto apático sendo moldado pelo outro personagem que o conduz. Sua autonomia é despertada somente quando está junto de seus antigos amigos, reforçando a ideia de que a movimentação em prol de algo melhor ocorre comunitariamente.

Akira trata justamente das diversas comunidades sociais, governamentais e culturais que se perpassam, interagindo entre si, dominando ou resistindo umas às outras, lutando pelo papel de ser responsável pela construção ou reconstrução da sociedade. Kaneda e Kei, os jovens que encontraram em seus respectivos grupos uma forma de resistência a um sistema antiquado e marginalizador, fecham a história como os vencedores dessa disputa.

Por fim, vale ressaltar que todos estes pontos foram analisados em meio a um contexto mais peculiar e inesperado do que a biopolítica da narrativa em si, pois esta dissertação foi desenvolvida no decurso de três anos, em meio a uma pandemia e um governo fascista. A quarentena foi o período no qual a produção deste texto foi desenvolvida de maneira mais ativa. Só foi possível concluir esta pesquisa devido a pessoas e organizações que ainda investem e acreditam na produção

¹¹ Termo da língua inglesa referindo-se aos trabalhadores assalariados japoneses que possuem devoção e fidelidade extremas à empresa para qual trabalham.

acadêmica e enxergam nos estudos culturais uma fonte extremamente importante para entendermos nossa época e nossas dinâmicas sociais.

Referências

AGAMBEM, Giorgio. **Homo Sacer: o poder soberano e a vida nua**, Trad. Henrique Burigo. – 2. ed. Belo Horizonte, Editora UFMG, 2007.

REVISITING THE GLORY DAYS WITH ONE OF JAPAN'S MOST VIOLENT BIKER GANGS. [S.l.: s.n.]. 2015. 1 vídeo (33 min. 5 segs.). Publicado pelo canal VICE.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xMpZLrODd3k&t=1602s>. Acesso em: 20 set. 2020.

COMICS CODE AUTHORITY. In: WIKIPEDIA: the free encyclopedia. [San Francisco, CA: Wikimedia Foundation, 2002]. Disponível em:

https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Comics_Code_Authority&action=info. Acesso em: 4 ago. 2019.

CONFINS DO UNIVERSO 37: Os bastidores de Akira. Entrevistados: Cassius Medauar e Leandro Luigi Del Manto. Entrevistadores: Signey Gusman, Samir Naliato e Sérgio Codespoti. [S. l.]: UNIVERSO HQ, 21 jun. 2017. Podcast. Disponível em:

<http://universohq.com/podcast/confins-do-universo-037-os-bastidores-de-akira/>. Acesso em: 12 nov. 2019.

CONFINS DO UNIVERSO 46: O mangá no Brasil. Entrevistados: Cassius Medauar e Beth Kodama. Entrevistadores: Signey Gusman, Samir Naliato e Sérgio Codespoti e Marcelo Naranjo. [S. l.]: UNIVERSO HQ, 21 mar. 2018. Podcast. Disponível em:

<http://universohq.com/podcast/confins-do-universo-046-o-manga-no-brasil/>. Acesso em: 10 nov. 2019.

CYBERPUNK DOCUMENTARY PART 1 | NEUROMANCER, BLADE RUNNER, ROBOCOP, AKIRA, SHADOWRUN. [S.l.: s.n.]. 2019. 1 vídeo (47 min. 46 segs.).

Publicado pelo canal Indigo Gaming. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=sttm8Q9rOdQ&t=403s>. Acesso em: 5 mar. 2020.

DOZOIS, Gardner. **Science Fiction in the Eighties**. Washington: The Washington Post, 1984. Arquivo digital disponível em:
https://www.washingtonpost.com/archive/entertainment/books/1984/12/30/science-fiction-in-the-eighties/526c3a06-f123-4668-9127-33e33f57e313/?noredirect=on&utm_term=.c180e628aa06.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

FLEERACKERS, Alice. **Mizuki Reimagined: Japanese-to-English Manga for the Young North American Reader**. Dissertação (Mestrado em Publicação) – Simon Fraser University, Colúmbia Britânica, 2016.

FOUCAULT, Michel. **A história da sexualidade 1: a vontade de saber**, Trad. Maria Thereza da Costa Albuquerque; J. A. Guilhon Albuquerque. - 8. ed. Rio de Janeiro/São Paulo, Paz e Terra, 2019.

GENEL, Katia. **The questiono of biopower: Foucault and Agamben**. Rethinking Marxism: A Journal of Economics, Culture & Society, Londres, v. 18, n. 1, 2006.

GOTTESMAN, Zach. **Tetsuo and Marinetti: Akira as a cyberpunk critique of futurist modernity**. [S.l.], v. 8, n. 2, 2016.

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

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

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Trad. Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: Lamparina, 2015.

HARAWAY, Donna J.. **A Cyborg Manifesto**, University of Minnesota Press, 2016.

ProQuest Ebook Central,

<http://ebookcentral.proquest.com/lib/warw/detail.action?docID=4392065>.

“HOKUSAI MANGA” ~ SKETCHES OF THE UNIVERSE. Ota Memorial Museum Of Art, Tokyo, [201?]. Exhibitions. Disponível em: <http://www.ukiyoe-ota-muse.jp/exhibition-eng/2016-hokusai-manga-universe>. Acesso em: 22 fev. 2019.

HU, Tze-Yue G. **Frames of anime: culture and image-building**. Hong Kong: Hong Kong UP, 2010.

LEMOS, André. **Ficção científica cyberpunk: O imaginário da cybercultura**. Conexão – Comunicação e Cultura, UCS, Caxias do Sul, v. 3, n. 6, p.9-16, 2004.

KORDELA, A. Kiarina. **Biopolitics: From Tribes to Commodity Fetishism**. Brown University and differences: A Journal of Feminist Cultural Studies. Durham: Duke University Press, v. 24, n. 1, 2015.

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

MEDEIROS, Márcio Felipe Salles; SIQUEIRA, Holgonsi Soares Gonçalves. **Somos todos Ciborgues: aspectos sociopolíticos do desenvolvimento tecnocientífico**. Revista de Sociologia Configurações, vol. 8, 2011.

MELO, M. T. R. de; CORDARO, M. N. H. As reminiscências da guerra no mangá e no animê. **Anagrama**, [S. l.], v. 10, n. 2, 2016. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/anagrama/article/view/118021>. Acesso em: 20 jan. 2021.

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

MENEZES, Leando Alves Martins de. **Anatomia política e poder disciplinar no espaço asilar de Philippe Pineal**. Pensar os direitos humanos: desafios à educação nas sociedades democráticas. Goiás, Anuário do Núcleo Interdisciplinar de Estudos e Pesquisas em Direitos Humanos/UFG, v.1, n.1, 2011.

OS ESTILOS DE MANGÁS. Editora JBC, São Paulo, [20-?]. Mangás. Disponível em: <https://editorajbc.com.br/mangas/inf/os-estilos-de-mangas/>. Acesso em: 5 jul. 2019.

OSAMU TEZUKA. Lambiek, [S.l.], [201?]. Artists. Disponível em: <https://www.lambiek.net/artists/t/tezuka.htm>. Acesso em: 30 jan. 2019.

OTOMO, Katsuhiko. **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.

POKEMON TEAM ROCKET BLAST OFF IN ZIGZAG ZANGOOSE! Deviant Art, [S.l.], 10 jan. 2017. Disponível em: <https://www.deviantart.com/dlee1293847/art/Pokemon-Team-Rocket-Blast-off-In-ZigZag-Zangoose-656503870>. Acesso em: 5 dez. 2018.

QUAL É A VERDADEIRA RELAÇÃO ENTRE KIMBA, O LEÃO BRANCO E O REI LEÃO? Nanu, [20-?]. Disponível em: <https://nanu.blog.br/kimba-o-leao-branco-o-rei-leao/>. Acesso em: 13 nov. 2018.

STANDISH, Isolde. **Akira, Postmodernism and Resistance**. The world of Japanese popular culture gender, shifting boundaries and global cultures. New York: Cambridge University Press, 2003.

SCHODT, Frederik L. **The Astro Boy Essays: Osamu Tezuka Mighty Atom, and the Manga-Anime Revolution**. Berkeley: Stone Bridge Press, 2007.

ULTRA-VIOLENCE AND TECHNO-MASCULINITY IN AKIRA. Some split ink, 11 ago. 2018. Disponível em: <https://somesplitink.wordpress.com/2018/08/11/ultra-violence-and-techno-masculinity-in-akira/comment-page-1/>. Acesso em: 18 jul. 2020.