

TEMAS, FIGURAS E ASPECTOS ENUNCIATIVOS EM *AKIRA*, DE KATSUHIRO OTOMO

Juciano Rocha Professor*
Geraldo Vicente Martins**

RESUMO

O presente artigo propõe uma análise semiótica do mangá *Akira*, de Katsuhiro Otomo, a fim de observar os sentidos que emergem de histórias em quadrinhos japonesas a partir da perspectiva discursiva, atentando-se a alguns aspectos do nível fundamental e do nível discursivo. Dessa forma, escolheu-se o *corpus* pensando em sua representatividade para o Brasil, sendo um dos primeiros a serem traduzidos e publicados no país, em 1990. Por conseguinte, contextualiza-se o conceito e as características do mangá e da categoria a qual ele pertence, *seinen*, voltada ao público adulto masculino, marcada por temáticas como violência gráfica e dilemas existenciais. A análise ancora-se, além da observação de temas e figuras, de um lado, e de enunciação, de outro, na relação criada entre o plano do conteúdo e o plano da expressão, por meio do semissimbolismo. Observou-se, durante a análise, que a categoria semântica que estrutura a obra em seu nível fundamental é a oposição /identidade/ *versus* /alteridade/. No nível discursivo, essa dualidade se concretiza em temas como união, pertencimento, diferença e isolamento, relacionados às figuras dos personagens Akira, Tetsuo, Kaneda e Kei, bem como às figuras *corpo* e *cidade de Neo-Tóquio*. A visualidade, elemento essencial nos mangás, é explorada em *Akira* por meio

*Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS). Mestre em Letras (UFGD) e Doutorado em Estudos de Linguagens (UFMS). Professor Substituto em Letras na Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD). Colabora com o Grupo de Pesquisa MidiÁsia (UFF) e integra o Grupo de Pesquisa GIFel (Grupo de Estudos de Inglês como Língua Franca e Estudos Linguísticos). Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-3170-1662>.

** Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS). Doutor em Linguística (USP) e Mestre em Língua Portuguesa (PUC-SP). Professor associado da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS). Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5348-2179>.

de categorias plásticas (cromáticas, eidéticas e topológicas), que reforçam os efeitos de sentido e os valores ideológicos da narrativa. Além disso, os efeitos enunciativos de realidade e de subjetividade, articulados por meio de debreagens enunciativa e enunciva, contribuem para a construção dos sentidos obra.

Palavras-chave: enunciação; identidade; alteridade; temas e figuras; mangá.

THEMES, FIGURES AND ENUNCIATIVE ASPECTS IN AKIRA, BY KATSUHIRO OTOMO

Abstract

The present article proposes a semiotic analysis of Katsuhiro Otomo's manga *Akira*, in order to observe the meanings that emerge from Japanese comic books from a discursive perspective, paying attention to some aspects of the fundamental level and the discursive level. Thus, the corpus was chosen due to its representativeness for Brazil, being one of the first to be translated and published in the country, in 1990. Consequently, the concept and characteristics of manga and the category to which it belongs, seinen, are contextualized. Seinen is aimed at the adult male audience, marked by themes such as graphic violence and existential dilemmas. The analysis is anchored, on one hand, by the observation of themes and figures, and on the other, by enunciation, in the relationship established between the content plane and the expression plane through semisymbolism. The analysis revealed that the semantic category structuring the work at the fundamental level is the opposition /identity/ versus /alterity/. At the discursive level, this duality is actualized through themes such as union, belonging, difference, and isolation, which are associated with the figures of the characters Akira, Tetsuo, Kaneda, and Kei, as well as with the figures of the *body* and the city of *Neo-Tokyo*. Visuality, an essential element in manga, is explored in *Akira* through plastic categories (chromatic, eidetic, and topological), which reinforce meaning effects and the narrative's ideological values. Moreover, enunciative effects of *reality* and *subjectivity*, articulated through disengaged enunciative and disengaged enuncive, contribute to the construction of meaning throughout the work.

Keywords: enunciation; identity; alterity; themes and figures; manga.

Recebido em: 30/06/2025 // Aceito em: 26/11/2025

Primeiras palavras

As histórias em quadrinhos japonesas, os *mangás*, têm ganhado foco enquanto produto cultural no Brasil. Se antes essas obras eram restritas a nichos específicos, como a comunidade *otaku*¹, hoje, percebe-se cada vez mais variados grupos as consumindo em diversos cantos do mundo. Principalmente com o auxílio e desenvolvimento da *internet*, os *mangás* estão sendo veiculados e, também, transmitidos pela rede logo depois de serem lançados no Japão.

Tal contexto de consumo de mangás traz consigo obras que refletem e refratam sentidos e realidades distantes. Por serem obras plásticas, cujo conteúdo verbal divide espaço com o visual, é necessária atenção às significações que emergem dessa relação. Com tal intuito, este trabalho fundamenta-se na semiótica discursiva, cuja proposta teórico-metodológica concebe a significação a partir de um percurso gerativo, do nível mais profundo e abstrato até o nível mais superficial e concreto (Greimas, 2014; Fiorin, 2000; Barros, 2023).

Os *mangás*, no Japão, são produzidos visando determinados públicos-alvo (crianças, adolescentes do sexo masculino e do feminino, adultos do sexo masculino e do sexo feminino) e, partindo dessa lógica, a fim de que se observem os sentidos que emergem desses textos nipônicos, este artigo propõe a análise do seguinte mangá da categoria *seinen* (adulto masculino): *Akira*, de Katsuhiro Otomo, atentando-se a alguns aspectos do nível fundamental, o mais profundo, e do nível discursivo, o mais superficial, bem como à relação que se estabelece entre o plano do conteúdo e o plano de expressão. A escolha dessa obra parte

¹ Denominação dada aos consumidores de produtos midiáticos da cultura pop japonesa (*animê*, *mangá*, jogos etc.)

de sua importância como uma das primeiras a serem trazidas para o Brasil e traduzidas para o português, em 1990. Além disso, sua análise visa contribuir para o aumento de pesquisas sobre mangás a partir da perspectiva semiótica de linha francesa.

Assim, este artigo compõe-se de mais três partes: a parte metodológica, em que serão apresentados: a) o aporte teórico e b) um tópico sobre o mangá alvo de análise; a parte analítica, cujo foco será a observação e discussão da obra a partir da perspectiva teórica adotada e, por fim, as considerações finais.

Semiótica discursiva

A semiótica aqui trabalhada refere-se à formulada por Algirdas Julien Greimas e colaboradores, também denominada de semiótica discursiva. Nela, a significação é vista como um percurso gerativo que vai do nível mais profundo e abstrato ao mais superficial e concreto. Em seu livro manual *Teoria semiótica do texto*, Diana Luz Pessoa de Barros chama a atenção para o objeto da semiótica: “[...] o texto, ou melhor, procura descrever e explicar o que o texto diz e como faz para dizer o que diz” (Barros, 2005, p. 11).

Por conseguinte, para Greimas e Courtés (2008, p. 455), “a teoria semiótica deve apresentar-se inicialmente como o que ela é, ou seja, como uma teoria da significação. Sua primeira preocupação será, pois, explicitar, sob forma de uma construção conceitual, as condições de apreensão de sentido e da produção do sentido”. Assim, pensar o texto, conforme Barros (2005), é pensá-lo como objeto de significação e, também, como objeto de comunicação. Fiorin (1995, p. 165) alude ao fato de que “dar ênfase ao conceito de que o texto é um objeto de significação

implica considerá-lo um todo de sentido, dotado de uma organização específica, diferente da frase”. Ou seja, é observar que ele tem elementos e mecanismos que o configuram enquanto entidade organizada de sentido. Ao mesmo tempo, enquanto objeto de comunicação, o texto se produz e se comunica com e por meio da sociedade. Além disso, Fiorin (2000, p. 31) comenta que um texto é, também, a junção de um plano do conteúdo a um plano de expressão; isto é: a junção de um conteúdo de sentido a uma forma de expressão que pode ser de natureza verbal, visual, gestual, pictórica etc.

Sendo assim, a semiótica discursiva preconiza que o texto se compõe de três níveis: o nível fundamental, o nível narrativo e o nível discursivo, cada qual com sua sintaxe e sua semântica. Focaremos, assim, os níveis fundamental e discursivo, devido à extensão da análise – que excederia o limite de páginas se abordasse o nível narrativo – e ao foco dado às questões de ordem superficial e profunda.

No nível mais profundo do percurso gerativo, o nível fundamental, o texto estrutura-se sob uma dualidade de sentido: dois termos opostos e abstratos sustentam seu sentido. Conforme sustenta Fiorin (2000, p. 18), uma categoria semântica fundamenta-se em uma diferença, uma oposição. Na teoria semiótica, cada um desses elementos de base em um texto tende a receber uma qualificação de sentido com /euforia/ *versus* /disforia/, sendo o primeiro considerado como valor positivo e o segundo como valor negativo. Tomemos como exemplo o *mangá* One Piece, de Eichiro Oda, em seu arco² de Impel Down. O arco desenvolve-se com a busca do personagem principal – um

² Em *mangás* longos, é comum que a história seja segmentada em narrativas menores. Cada uma dessas pequenas narrativas funciona como nós encadeados à narrativa principal, possuindo um conflito específico ligado aos personagens. Essas pequenas narrativas são chamadas de *arcos*.

pirata – pelo irmão que foi detido em uma das mais fortificadas prisões do Governo Mundial, Impel Down. Ao considerarmos esse arco para análise do nível fundamental, percebe-se que ele se estrutura sob a categoria /liberdade/ *versus* /opressão/.

O nível narrativo recobre os elementos do nível fundamental e mobiliza *sujeitos* em busca de *objetos valor*. Greimas e colaboradores, ao estruturarem a análise para esse patamar de sentido, basearam-se nos trabalhos de Vladimir Propp acerca da estrutura do conto maravilhoso russo. Propp propôs, ao descrever contos maravilhosos, 31 funções recorrentes nesse tipo de narrativa – o que trouxe consigo avanços significativos nos estudos narratológicos. A semiótica discursiva tomou as 31 funções como base, reduziu-as e as adequou àquilo que chamou de esquema narrativo canônico formulado a partir de quatro fases: a manipulação, a competência, a *performance* e a sanção.

A manipulação é a fase no qual um *sujeito* é levado a *querer* ou *dever fazer* algo, podendo fazê-lo ou não. A competência dá-se quando um *sujeito* é levado a perceber se tem ou não um *poder* ou *saber fazer* e, caso não tenha, busca meios para conseguir. Na fase da *performance* há o contato do *sujeito* com o *objeto valor* que lhe é desejado. Por fim, na fase da *sanção*, há a glorificação dos heróis e o julgamento dos vilões.

O nível discursivo, por conseguinte, é o lugar da enunciação, em sua sintaxe, e da relação entre temas e figuras, em sua semântica. É a partir desse nível mais superficial do texto que as estruturas do nível mais profundo e do nível intermediário são recobertas com investimentos semânticos. A semiótica discursiva, pautando-se nos trabalhos de Benveniste (1974; 1976), vem elaborando uma extensa base de trabalhos que têm a enunciação como desdobramento. No Brasil, destacam-se principalmente os

trabalhos de Diana Luz Pessoa de Barros e, principalmente, de José Luiz Fiorin, cuja contribuição acerca da enunciação pode ser observada na obra *As astúcias da enunciação* (2016).

Por conseguinte, destaca Fiorin (2020, p. 123) que tanto o nível fundamental quanto o nível narrativo estariam sob a égide da virtualidade, aos moldes saussurianos. A passagem, contudo, dessa virtualidade a sua manifestação real estaria a cargo de uma instância de mediação, a que Benveniste (1974, p. 80) chama de enunciação e que, conforme ele, constrói-se como a “colocação em funcionamento da língua por um ato individual de utilização”. Dito de outra forma, Fiorin (2000, p. 39) elucida que “os esquemas narrativos são assumidos pelo sujeito da enunciação que os converte em discurso”. Nas palavras de Barros (2005, p. 53),

as estruturas narrativas convertem-se em estruturas discursivas quando assumidas pelo sujeito da enunciação. O sujeito da enunciação faz uma série de “escolhas”, de pessoa, de tempo, de espaço, de figuras, e “conta” ou passa a narrativa, transformando-a em discurso. O discurso nada mais é, portanto, que a narrativa “enriquecida” por todas essas opções do sujeito da enunciação, que marcam os diferentes modos pelos quais a enunciação se relaciona com o discurso que enuncia.

Cabe destacar a diferenciação feita entre enunciação e enunciado. Enquanto a primeira refere-se à instância que media estruturas narrativas e discursivas, sendo relacionada ao processo de transformação de virtualização para atualização; a segunda refere-se ao dito, ao atualizado, ao texto manifestado. Assim, é a partir do texto-enunciado que se pode ter acesso à enunciação. Sendo ela “uma instância pressuposta pelo enunciado” (Fiorin, 2000, p. 39), a enunciação deixa marcas no discurso, passíveis

de serem observadas e que produzem determinados efeitos de sentido. No texto-enunciado, projeta-se marcas de pessoa, de tempo e de espaço que podem ser semelhantes ou distintas às da instância de enunciação (sendo ela definida sempre por um *eu-aqui-agora*). O processo de projeção da enunciação no enunciado é chamado de *debreagem* e, quando o texto se constrói a partir da categoria de pessoa *eu*, da categoria de tempo *agora* e da categoria de espaço *aqui*, há a *debreagem enunciativa*. Quando o texto esconde essas marcas, tendo a categoria de pessoa *ele*, a categoria de tempo *então* e a categoria de espaço *lá*, há a *debreagem enunciva*.

Salienta Barros (2005, p. 54) que dois são os efeitos de sentido básicos que se criam por esse processo de projeção da enunciação no enunciado: há o efeito de proximidade/distanciamento da enunciação e de realidade ou de referente. No primeiro, a partir do uso de *debreagem enunciativa*, ocorre o efeito de proximidade a partir da relação eu-aqui-agora, criando-se efeitos de subjetividade no discurso; de modo contrastante, a partir do uso de *debreagem enunciva*, pela colocação em funcionamento das categorias ele-lá-então, afasta-se o discurso do momento de enunciação e cria-se um efeito de objetividade e de distanciamento. No segundo, há a tentativa de criar efeitos de realidade a partir da ilusão de que os fatos narrados são “reais”, de que as pessoas são existentes na realidade e de que o próprio discurso copia o real (Barros, 2005). É de se ressaltar, também, que ambos os processos podem ocorrer no mesmo texto, construindo ora efeitos de subjetividade/proximidade ora efeitos de objetividade/distanciamento. Conforme aponta Diana Luz Pessoa de Barros,

os efeitos de realidade ou de referente são, no entanto, construídos mais freqüentemente por meio de procedimentos da semântica discursiva e não da sintaxe, ao contrário do que ocorre com os efeitos de enunciação. O recurso semântico denomina-se *ancoragem*. Trata-se de atar o discurso a pessoas, espaços e datas que o receptor reconhece como “reais” ou “existentes”, pelo procedimento semântico de concretizar cada vez mais os atores, os espaços e o tempo do discurso, preenchendo-os com traços sensoriais que os “iconizam”, os fazem “cópias da realidade”. Na verdade, fingem ser “cópias da realidade”, produzem tal ilusão (Barros, 2005, p. 58).

Dessa forma, para Barros (2002, p. 115), “as estruturas discursivas são, ao mesmo tempo, mais específicas e mais complexas e ‘enriquecidas’ que as estruturas narrativas e fundamentais”. Esses processos de revestimento dão-se por um lado pela tematização e figurativização e, de outro, pela enunciação.

Sendo o discursivo o nível mais superficial do texto, nele estão presentes os elementos primeiros com que um leitor tem contato. Bertrand (2003), ao levar em consideração a figuratividade, processo em que elementos concretos do mundo³ são referenciados no discurso, alude ao fato de que é por intermédio da leitura que temos acesso aos sentidos e significados do texto. Por meio dela, segundo ele, faz-se “[...] surgir aos olhos do leitor a ‘aparência’ do mundo sensível” (Bertrand, 2003, p. 21).

O processo de figurativização relaciona-se diretamente com o processo de tematização, já que este consiste na “[...] formulação abstrata de valores, na instância discursiva, e sua disseminação em percursos” (Barros, 2002, p. 115). Ou seja, a

³ Ao levar em consideração as figuras, chama-se a atenção para a não relação direta com a realidade concreta, mas com a realidade construída pelo discurso. O processo de figurativização investe no texto figuras de conteúdo, “determinadas por traços ‘sensoriais’, que articulam e concretizam os discursos abstratos” (Barros, 2002, p. 117).

abstração temática dos textos no nível discursivo é revestida por sentidos concretos por meio do processo de figuratividade, mas conforme Barros (2002, p. 116) salienta:

Os discursos temáticos, em que se realizam um ou mais percursos temáticos de uma configuração, têm por objetivo, em lugar de “representar o mundo” ou de causar esse efeito, classificar e organizar a realidade significante, estabelecendo relações e dependências temáticas. Constituem, portanto, também eles, uma dimensão segunda metalingüística, em relação aos discursos figurativos.

Observa-se, conforme a citação anterior, que o processo de tematização tem por efeito de sentido o de categorizar e explicar a realidade (textual) por meio de conceitos abstratos. As figuras, nesse sentido, ao concretizarem esses conceitos abstratos, conferem-lhes traços sensoriais e, portanto, simulam o mundo e seus acontecimentos. Fiorin (2000, p. 65) observa que “a figura é todo conteúdo de qualquer língua natural ou de qualquer sistema de representação que tem um correspondente perceptível no mundo natural”. Dessa maneira, por meio desse reconhecimento de figuras do mundo, pode-se criar o efeito de sentido de realidade, do qual partilham o criador do texto e seu público-alvo, favorecendo a veracidade do discurso. Essa relação de reconhecimento de elementos do mundo natural é evidenciada em textos de caráter plástico no âmbito do desenho – como é o caso das Histórias em Quadrinhos. Embora no mangá aqui em análise haja a presença constante de balões de falas e de texto verbal preenchendo os quadros, a visualidade que o desenho constrói, por meio das formas e figurativização dos elementos, ‘salta aos olhos’.

Embora a semiótica já tenha avançado em seus estudos sobre os efeitos de sentido em diferentes materialidades, inicialmente ela foi pensada como uma teoria que observasse a construção dos sentidos de um texto em seu plano de conteúdo. Os estudos de Floch acerca do semissimbolismo deram um importante passo teórico para observar o plano de expressão dos textos como elemento produtor de efeitos de sentido.

Assim, conforme sintetiza Barros (2023, p. 47), a relação estabelecida entre o plano de expressão e o plano do conteúdo cria sistemas semissimbólicos. Dito de outra forma, conforme observou Floch (1985), a relação estabelecida entre ambos os planos não é uma relação de representação termo a termo, como é o caso dos sistemas simbólicos de Hjelmslev: trata-se, porém, da “relação entre uma categoria da expressão e uma do conteúdo” (Barros, 2023, p. 48).

O pensamento de Floch sobre a relação de significação do plano da expressão é também organizada a partir de um percurso gerativo da expressão, possuindo níveis de descrição e de explicação do plano. Dessa maneira, há o nível imanente ou plástico e nível figurativo. No primeiro, observam-se três etapas: a etapa de categorias elementares, sendo elas constitucionais e não constitucionais ou topológicas; a etapa de estruturas de superfície, em que as categorias elementares estruturam figuras cromáticas e/ou de forma e; a etapa das estruturas de manifestação, em que há a produção de efeitos de sentido de cor ou de forma (Barros, 2023, p. 45). No segundo nível, o figurativo, a relação entre cor, forma e topologia, quando relacionada a contextos culturais de representação, pode tornar possível o reconhecimento de figuras do “mundo” (Barros, 2023). De modo sintético, Pietroforte (2009, p. 19) apresenta que, no caso de semióticas plásticas,

como a fotografia ou a escultura, “a semiótica prevê três tipos de categorias de expressão: as cromáticas, que determinam a cor; as eidéticas, que determinam a forma; e as topológicas, que determinam a distribuição textual de cores e formas”.

A sequência de quadros abaixo, na figura 1, respectivamente páginas 153, 154 e 155 do volume 2 do mangá *Dorohedoro*, de Q Hayashida, retrata um momento em que dois feiticeiros, Noi e Shin, vão à apresentação de um demônio cantor.

Figura 1 – Feiticeiros presenciando a apresentação musical de um demônio



Fonte: Hayashida (2021, p. 153-55).

Nos mangás, é possível observar que a categoria cromática costuma ser estabelecida por meio da relação entre preto e branco. Nas páginas 154 e 155, voltadas exclusivamente para a apresentação do demônio, estão presentes as categorias cromáticas *claro* vs. *escuro* e *brilhante* vs. *opaco*, a categoria eidética *angular* vs. *arredondado* e as categorias topológicas *grande* vs. *pequeno* e *central* vs. *periférico*. É por meio, pois, da relação cromática que se criam efeitos de luminosidade quando o demônio começa a cantar. Além disso, reiterado pela luminosidade presente na página, os ângulos nos quais o demônio posiciona sua cabeça durante os três quadros em que aparece (para cima, para o horizonte e para baixo) dramatizam a situação. Tais relações cromáticas e eidéticas, aliadas à centralização topológica do demônio na página 155, produzem o reconhecimento da situação e a correlaciona à figura de um cantor de ópera. Dessa forma, essa relação entre categorias do plano da expressão (*claro* vs. *escuro* e *brilhante* vs. *opaco*; *angular* vs. *arredondado*; *grande* vs. *pequeno* e *central* vs. *periférico*) e categorias do plano do conteúdo (temas e figuras: emoção, apresentação musical, cantor, música) formam sistemas semissimbólicos, conforme salientados por Floch (1985) e Barros (2023).

Ao pensar em uma história em quadrinhos japonesa, essencialmente plástica, isto é, cuja linguagem verbal e não verbal mesclam-se e produzem sentidos, seu plano de conteúdo e seu plano de expressão estabelecem sentidos que podem se coorientar. No tópico seguinte, apresentaremos uma pequena contextualização de ambas as obras em análise.

Corpus

Akira é uma obra em mangá, escrita e ilustrada por Katsuhiro Otomo e serializada entre 1982 e 1990. No Japão, inicialmente, o mangá foi publicado pela revista *Young Magazine*⁴; no Brasil, a editoração ficou a cargo da Editora Globo (1990) e, depois, da Editora JBC. Categoricamente, *Akira* enquadra-se na demografia *seinen*. A obra foi adaptada para o cinema, em um longa-metragem homônimo em animação, com direção e roteiro de Katsuhiro Otomo e lançado em 1988.

O enredo de *Akira* centra-se em uma distopia localizada em Neo-Tóquio, a cidade reconstruída de Tóquio após a III Guerra Mundial. Essa Terceira Guerra Mundial arrasou Tóquio após uma grande explosão eclodir na cidade, em 1982. Cerca de 30 anos depois desse incidente, com a cidade reconstruída, a história apresenta uma gangue de motoqueiros lideradas por Kaneda que, ao se envolver em um conflito com outra gangue, acaba entrando em contato com uma criança com aparência de idosa. Entre os motoqueiros da gangue de Kaneda, há Tetsuo, o mais jovem, que acaba se ferindo durante o encontro com a criança e é levado por agentes que estão em seu encalço.

No desenrolar da obra, observa-se que a criança que fugiu é parte de uma experiência científica que tenta desenvolver, em humanos, capacidades psicocinéticas para fins militares. Tetsuo acaba sendo confinado e percebem que há nele grande potencial para o desenvolvimento das mesmas capacidades. Depois de algumas experiências, o personagem desenvolve grandes poderes só que, com seu jeito explosivo, eles acabam saindo do

⁴ Klinsman (2021) elucida que, inicialmente, no Japão, *Akira* foi publicado pela *Young Maganize*, recebendo uma versão compilada posteriormente de 6 volumes, lançada pela editora *Kodansha*.

controle. No decorrer da narrativa, Tetsuo é apresentado ao fato de que a cidade de Tóquio foi destruída por uma criança que fazia parte das mesmas experiências – Akira – e que está em estado criogênico desde os acontecimentos.

Além desses, há os personagens que fizeram parte das experiências, Kiyoko, Takashi e Masaru, sendo representados cada um com um número na palma da mão, indicando sua série de experiência: 25, 26 e 27, respectivamente.

A história do mangá, além de retratar as relações entre os personagens, também chama a atenção para a sociedade de Neo-Tóquio, para sua configuração política e para os movimentos sociais que a compõem. Depois da catástrofe da Terceira Guerra Mundial, o governo acabou investindo em experiências secretas com crianças e, também, adotando medidas rígidas para a população. A partir disso, um grupo social revolucionário surge para combater o governo. Nesse grupo, há a personagem Kei, cuja função é descobrir informações do governo e combater a situação repressiva que assola Neo-Tóquio.

Algumas pesquisas no Brasil já versaram sobre *Akira*. Dentre elas, chamamos a atenção para a dissertação de mestrado de Klinsman (2021) que se utilizou de uma abordagem semiótica⁵. Em seu trabalho, os elementos dos painéis e quadros, suas disposições e foco são analisados como construtores e atualizadores de sentido. Não apenas isso, Klinsman apreende *Akira* como uma obra de “[...] extrema importância para a popularização da cultura pop japonesa ao redor do mundo” (Klinsman, 2021, p. 89) e, embora ela tenha sido categorizada como *seinen*, seu maior impacto acabou sendo com outros públicos, como o *shounen*.

⁵ Diferente da trabalhada neste artigo, Klinsman se utiliza da semiótica proposta por Thierry Groensteen (2015), que desenvolve uma semiótica pautada na análise de Histórias em Quadrinhos.

Embora não analise o mangá em função de sua estrutura ou conteúdo, o trabalho de Miotello e Mussarelli (2016) inclui *Akira* como uma das obras que chegaram ao Brasil na década de 1980, sendo publicado pela Editora Globo. É destaque nesse trabalho que, naquele momento, 1988, embora o mangá tenha tido grande sucesso em virtude do lançamento do filme homônimo, as vendas despencaram rapidamente e, por vezes, a obra apresentou atrasos de publicação e cancelamento, levando anos para ser concluída. Inclusive, o último volume de “Akira no Brasil foi na verdade um compilado de partes selecionadas de volumes anteriores não publicados, editados para parecerem um volume final” (Miotello; Mussarelli, 2016, p. 47). Nesse período, o mangá de *Akira* já havia sido adaptado para o formato ocidental de leitura e publicação, ou seja, leitura dos quadros na sequência esquerda-direita.

Melo e Cordaro (2016) observam *Akira* e o analisam levando em consideração seu papel enquanto produto histórico, relacionando-o diretamente às reminiscências da Segunda Guerra Mundial. Em seu artigo, as autoras fazem um apanhado temporal sobre as produções pós-Segunda Guerra e enfatizam que *Akira* é uma das obras que aludem à realidade japonesa pós-guerra que, mesmo temerosa quanto às bombas, estava em constante processo de crescimento.

Discussão

Conforme é observado em alguns trabalhos (Drummond-Mathews, 2010; Do Carmo Alvarenga, 2023), a demografia *seinen* comumente apresenta temas como violência, nudez e morte de forma mais explícita.

Observa-se, pois, que a obra *Akira* se estrutura sob a categoria fundamental /identidade/ *versus* /alteridade/. Os estudos culturais têm considerado o tema da *identidade* e dedicado grandes esforços para descrevê-la e analisá-la. Stuart Hall (2000) chama a atenção para a articulação entre discurso e identidade. Para o teórico,

as identidades são as posições que o sujeito é obrigado a assumir, embora “sabendo” [...], sempre, que elas são representações, que a representação é sempre construída ao longo de uma “falta”, ao longo de uma divisão, a partir do lugar do Outro e que, assim, elas não podem, nunca, ser ajustadas – idênticas – aos processos de sujeito que são nelas investidos (Hall, 2000, p. 112).

Se a realidade só é passível de ser apreendida por meio da linguagem, é a partir também da linguagem que categorias como identidade são conceituadas e tem nelas valores investidos. É de se ressaltar que esse processo de investimento de valores é altamente ideológico e não há como considerar os sujeitos e, tampouco, as identidades sem considerar minimamente um processo ideológico⁶ (Fiorin, 1998; Althusser, 1972).

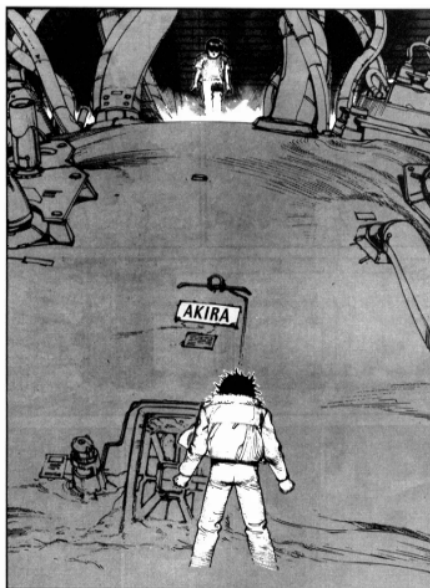
No nível discursivo, de um lado, há personagens que figurativizam temáticas como união, nação, pertencimento, como Kei, Kaneda e Tetsuo, de outro, há Akira, o personagem que figurativiza temas como isolamento, mistério e diferença. A construção do personagem põe em jogo esses temas seja em sua passividade frente à atividade constante de todos que o entornam, seja na sua falta ou quase inexistência de balões de fala e de pensamento⁷ – em uma narrativa preenchida a todo momento

⁶ Seja para Fiorin (1988), seja para Althusser (1972), linguagem e ideologia estão inextricavelmente ligadas. Para Fiorin, a partir da relação entre temas e figuras, no nível discursivo, é possível observar a presença de ideologia nos discursos. Althusser chama a atenção para a ideologia como fundamento para a linguagem, sendo indispensável a ela.

⁷ Ainda que apareça somente ao fim do segundo capítulo, o personagem Akira é apresentado como apático e quase não apresenta balões de fala ou de pensamento em todo o mangá.

com indicativos de fala – ou, ainda, seja como se verifica na figura 2, em enquadramentos nos quais o personagem é elevado em relação a outros.

Figura 2 – Relação de enquadramento entre Akira e Tetsuo



240

Fonte: Otomo (2018a, p. 240).

A forma como Akira é desenhado traz à tona algo interessante: dentre os personagens da obra, ele é o único cujos traços dos olhos e o formato do cabelo são desenhados de forma a se assemelharem aos dos japoneses. No entanto, a figura de Akira não é a ligada à identidade, mas sim à alteridade. Os temas aos quais o personagem se liga, no nível discursivo, são o *outro*, a *diferença*, o *isolamento*.

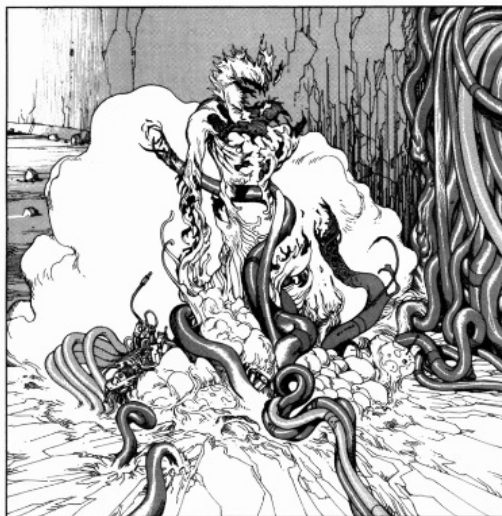
O nível fundamental, a partir da categoria /identidade/ *versus* /alteridade/, constrói-se, no âmbito superficial, discursivo, a partir dos temas e das figuras. Enquanto Tetsuo, Kaneda e

Kei figurativizam as temáticas da união, do pertencimento, da nação; Akira figurativiza esse *outro*, esse *desconhecido*, o *diferente*. Contudo, além disso, Akira faz parte de um conjunto de experiências que o tornaram assim – logo, antes de ser esse *outro*, ele era como Tetsuo, Kaneda e Kei.

Ainda que Akira traga consigo os temas *diferença* e *isolamento*, é a partir de seu percurso temático da *união* que é possível perceber uma figura que o une aos demais personagens: o corpo.

Ao pensar nessa prerrogativa, Tetsuo, ao adquirir grande poder por meio das experiências científicas pelas quais passou, acaba entrando em momentos de instabilidade, precisando constantemente consumir drogas para manter a sanidade. O personagem, nesse sentido, flutua entre aquilo que lhe é intrínseco, seu corpo, e aquilo que lhe é exterior, ou seja, os poderes que adquiriu por meio das drogas e da experiência. Uma das maneiras de o mangá expressar essa relação temática é por meio das categorias *eidética* e *cromática* do plano da expressão, ou seja, as relacionadas às formas e às cores: o tema da *união* no plano do conteúdo, que é recoberto pela figura do corpo, é expresso no plano da expressão por meio: a) das formas *arredondadas* e *contínuas* vs. *retas* e *descontínuas*, seja dos tubos, seja das partes corporais de Tetsuo, seja das rachaduras no chão e b) da relação cromática *claro* vs. *escuro*, indicando que aquilo que lhe está unido possui dado tom e aquilo não lhe faz parte possui outro, conforme a figura 3.

Figura 3 – O corpo de Tetsuo se integrando à matéria circundante



Fonte: Otomo (2019a, p. 343).

Tal situação, visualizada na figura 3, demonstra que a fronteira entre o que é próprio ao personagem e o que lhe é exterior começa a se deteriorar. A identidade de Tetsuo, a princípio pela sua forma, começa a ruir. Os poderes do personagem chegam em seu auge a ponto de iniciarem uma nova catástrofe e, nesse momento, sua identidade acaba sendo tomada pelos poderes. A fim de que isso não aconteça e, novamente, destrua o local, Akira se envolve e absorve Tetsuo em um último esforço.

Kei, personagem cujo objetivo é combater o sistema repressivo que assola Neo-Tóquio, durante o desenrolar dos acontecimentos envolvendo Akira, percebe ser propensa a incorporar os poderes de outros personagens. Assim, ela acaba servindo de receptáculo para que Kiyoko, Takashi e Masaru utilizem seus poderes através dela, reiterando o tema *união*, concretizada a partir da figura *corpo*, já que além de ela ser si, também é outrem.

Kaneda, o líder da gangue de motoqueiros e, também, o líder de Tetsuo antes de ele se rebelar, é o personagem que maior destaque tem no início do mangá. Quando Tetsuo é levado pelos militares, ele e Kei saem à sua procura. Nesses momentos, eles acabam interagindo com uma versão incandescente de Kaneda que os alerta sobre Akira. Mais tarde, descobre-se que essa versão de Kaneda era uma projeção de seu corpo que foi sugada em uma grande explosão feita por Akira. Considera-se, dessa forma, que ao mesmo tempo em que Kaneda está naquele plano ele também não está, visto que seu corpo é apenas uma projeção de um Kaneda do futuro. Em termos semióticos, observa-se que o personagem concretiza por meio de seu corpo a temática do *pertencimento*.

A cidade de Tóquio constitui aqui uma importante figura para concretizar temas como *união*, *pertencimento* e *nação* na obra. A maior parte da narrativa se sustenta na cidade. Contudo, o mangá inicia com a cidade sendo destruída e dando lugar à reconstruída, industrializada e desenvolvida Neo-Tóquio. Em um ataque de pânico, Akira produz uma catástrofe e destrói Neo-Tóquio, fazendo com que, depois, toda a população habite no que sobrou da cidade, figura 4.

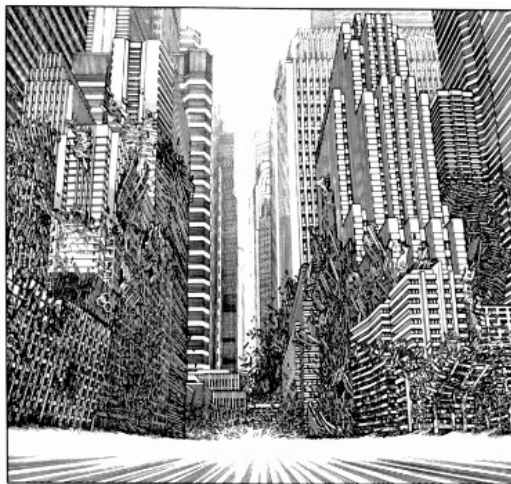
Figura 4 – Neo-Tóquio após a onda de destruição de Akira



Fonte: Otomo (2018b, p. 271).

A cidade de Tóquio na obra é vista como local de pertencimento para os personagens e constitui, também, fator importante que a liga ao processo de identidade e, em consequência, a limita e delineia o Outro, o diferente e a alteridade. Nos capítulos finais da obra, quando chegam aviões para entregar mantimentos, *kits* médicos e produtos, os personagens recusam a ajuda. Eles tomam os produtos dos agentes humanitários, ressaltando que, se vierem à sua terra novamente sem permissão, serão vistos como invasores. Outro ponto fundamental para considerar a cidade como figura no discurso do mangá dá-se a partir dos últimos painéis da obra. Neles, verificam-se que os motoqueiros da gangue de Kaneda estão seguindo pelas ruas da cidade e, aos poucos ela vai se refazendo, denotando a capacidade da cidade japonesa de se desenvolver e se reconstruir de maneira rápida.

Figura 5 – A cidade arrasada de Neo-Tóquio se reconstruindo



Fonte: Otomo (2019b, p. 431).

Com relação aos aspectos enunciativos, na obra *Akira*, percebe-se os efeitos de sentido produzidos pelas marcas enunciativas projetadas no enunciado. Por exemplo, o uso predominante da *debreagem enunciva* (centradas no “ele”, “lá”, “então”), como o predomínio de detalhamentos de paisagens, cria um efeito de distanciamento e objetividade que potencializa o aspecto distópico e impessoal da sociedade retratada em Neo-Tóquio. Ainda assim, em momentos pontuais — como a manifestação da consciência de Kaneda ou os conflitos internos de Tetsuo, conforme a figura 6 — observa-se uma aproximação enunciativa, sugerindo subjetividade e implicação emocional do personagem com o enunciado.

Figura 6 – Tetsuo após observar os pensamentos de Akira



Fonte: Otomo (2018b, p. 119).

Além disso, a figurativização do corpo como recorrente se articula à enunciação ao demonstrar como as escolhas do plano da expressão (como ângulos, traços formais e cromáticos) revestem temas abstratos (como *pertencimento*, *identidade* ou *diferença*) com traços sensíveis, ancorando-os em uma visualidade reconhecível. Isso constitui também uma forma de *efeito de realidade*, em que a enunciação busca produzir uma ilusão de verossimilhança, mesmo em um universo ficcional e distorcido como o de *Akira*.

Por fim, o contraste entre as figuras de Tetsuo (em constante mutação) e Akira (estático, silencioso, deslocado) enfatiza

a oposição fundamental de /identidade/ *versus* /alteridade/, tendo como eufórica a /identidade/ e disfórica a /alteridade/. Tal relação é tematizada no discurso através de escolhas enunciativas e visuais que remetem a construções ideológicas de pertencimento, diferença e nacionalidade — o que revela a forte carga ideológica que permeia a atualização do discurso, relacionando-a a um contexto além, pós-guerra, algo similar ao que houve com o Japão pós-2ª Guerra Mundial.

Considerações finais

A partir da análise da categoria /identidade/ *versus* /alteridade/ do nível fundamental, dos aspectos enunciativos e temático-figurativos do nível discursivo do percurso gerativo de sentido da semiótica de linha francesa, foi possível apreender alguns aspectos da construção do mangá *Akira*, de Katsuhiro Otomo. A relação temático-figurativa em *Akira* mostrou que a figura “corpo” é essencial para o estabelecimento de temas que perpassam toda a obra: *pertencimento, união, diferença e isolamento*. No mangá, os experimentos científicos pelos quais as crianças e até mesmo Tetsuo passaram envolvem testes com seus corpos; a relação do corpo de Akira possuir cabelos pretos lisos e olhos afinados em relação aos olhos arredondados dos demais personagens e o fato de que a personagem Kei pode ceder seu corpo para utilizar poderes de outros personagens são elementos que trazem consigo tal figura interligada à obra.

As relações semissimbólicas, pensadas a partir da relação entre categorias do plano do conteúdo e categorias do plano da expressão, demonstraram que aspectos eidéticos e cromáticos no âmbito da expressão aliaram-se às temáticas mencionadas e à figura corpo do plano do conteúdo.

A análise de temas e figuras no mangá *Akira* chamou a atenção para similaridades. Haveria ainda espaço para aprofundar o processo de análise e encontrar outras recorrências semelhantes e, ainda, observar as relações entre sujeitos e objetos do nível narrativo; contudo, isso exigiria maiores discussões. As pesquisas sobre mangás que levem em consideração suas significações ainda são escassas no Brasil e este trabalho se pretendeu como contribuição à área.

Referências

ALTHUSSER, Louis. *Aparelhos ideológicos de Estado*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1972.

BARROS, Diana Luz Pessoa de. *Teoria do discurso: fundamentos semióticos*. São Paulo: Humanitas/ FLLCH, USP, 3. ed., 2002.

BARROS, Diana Luz Pessoa de. *Teoria semiótica do texto*. São Paulo: Ática, 2005.

BARROS, Diana Luz Pessoa de. Entre a semiótica e a montanha. *Estudos Semióticos*, São Paulo, Brasil, v. 19, n. 2, p. 41–67, 2023. DOI: 10.11606/issn.1980-4016.esse.2023.209238. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/esse/article/view/209238>. Acesso em: 30 jun. 2024.

BENVENISTE, Emile. *Problèmes de linguistique générale*. Paris: Gallimard, 1974, vol. 2.

BENVENISTE, Emile. *Problemas de linguística geral*. São Paulo: Nacional/ EDUSP, 1976, vol. 1.

BERTRAND, Denis. *Caminhos da Semiótica Literária*. Trad. Grupo Casa. Bauru, SP: Ed. EDUSC, 2003.

DO CARMO ALVARENGA, Marcos Aurélio. Mangás – histórias em quadrinhos da terra do sol nascente. *Revista Estética e Semiótica, [S. l.]*, v. 13, n. 1, p. 74–86, 2023. DOI: 10.18830/issn2238-362X.v13.n1.2023.06. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/esteticaesemiotica/article/view/49513>. Acesso em: 30 jun. 2024.

DRUMMOND-MATHEWS, Angela. What Boys Will Be: A study of shōnen manga. *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. Ed. Toni Johnson-Woods. London, New York: Continuum, 2010. p. 62-66.

FIORIN, José Luiz. A noção de texto para a semiótica. *Organon*: revista do Instituto de Letras da UFRGS, Porto Alegre, v. 9, n. 23, p. 165-176, 1995.

FIORIN, José Luiz. *Linguagem e ideologia*. 6ª ed. São Paulo: Ática; 1998

FIORIN, José Luiz. *Elementos de análise do discurso*. 9. ed. São Paulo: Contexto, 2000.

FIORIN, José Luiz. *As astúcias da enunciação*. São Paulo: Contexto, 2016.

FIORIN, José Luiz. Duas concepções de enunciação. *Estudos Semióticos*, São Paulo, Brasil, v. 16, n. 1, p. 122–137, 2020. DOI: 10.11606/issn.1980-4016.esse.2020.172329. Disponível em: <https://revistas.usp.br/esse/article/view/172329>. Acesso em: 30 jun. 2025.

FLOCH, Jean-Marie. *Petites mythologies de l'œil et de l'esprit*. Pour une sémiotique plastique. Paris: Éditions Hadès; Amsterdã: Benjamins, 1985.

GREIMAS, Algirdas Julien; COURTÈS, Joseph. *Dicionário de Semiótica*. Tradução de Alceu Dias Lima *et al.* Editora Contexto: São Paulo, 2008.

GREIMAS, Algirdas Julien. *Sobre o sentido II: ensaios semióticos*. São Paulo: Nankin/Edusp, 2014.

HALL, Stuart. Quem precisa de identidade?. In: *Identidade e Diferença: A perspectiva dos estudos culturais*. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva. Petrópolis: Editora Vozes, 2000.

HAYASHIDA, Q. *Dorohedoro vol. 2*. São Paulo: Panini, 2021.

KLINSMAN, Elias da Costa. *Akira: a semiótica biopolítica no mangá de Katsuhiro Otomo*. Dissertação de Mestrado – Universidade Federal de Juiz de Fora. Programa de Pós-Graduação em Letras, 2021.

MELO, Marina Teresinha Rosa de; CORDARO, Madalena Natsuko Hashimoto. As reminiscências da guerra no mangá e no animê. *Revista Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação*. São Paulo, vol. 2, 2016.

MIOTELLO, Valdemir; MUSSARELLI, Felipe. O Contexto brasileiro da chegada do mangá e as particularidades de sua publicação no Brasil. *9ª arte*. São Paulo, vol. 5, n. 1, 2016, p. 45-57.

OTOMO, Katsuhiro. *Akira vol. 2*. Tradução de Drik Sada. São Paulo: JBC, 2018a.

OTOMO, Katsuhiro. *Akira vol. 3*. Tradução de Drik Sada. São Paulo JBC, 2018b.

OTOMO, Katsuhiro. *Akira vol. 5*. Tradução de Drik Sada. São Paulo: JBC, 2019a.

OTOMO, Katsuhiro. *Akira vol. 6*. Tradução de Drik Sada. São Paulo: JBC, 2019b.

PIETROFORTE, Antonio Vicente Seraphim; GE, Luiz. *Análise textual da História em Quadrinhos: uma abordagem semiótica da obra de Luiz Gê*. São Paulo: Annablume - Fapesp, 2009.