

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CAMPUS DE SÃO CRISTÓVÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERDISCIPLINAR EM CINEMA E
NARRATIVAS SOCIAIS
CINEMA, LINGUAGEM E RELAÇÕES ESTÉTICAS**

YASMIN LIMA RESENDE

**CIBORGUE, ESTÉTICA E IDENTIDADE:
UMA ANÁLISE INTERSEMIÓTICA ENTRE O FILME AKIRA (1988) E O MANGÁ
AKIRA (1982-1990)**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Cinema, Universidade Federal de Sergipe, como requisito parcial para obtenção do título de mestre em Cinema e Narrativas Sociais.

Orientadora: Prof. O Dr. Jean Paul D'Antony Costa Silva

**SÃO CRISTÓVÃO/SE
2025**

YASMIN LIMA RESENDE

CIBORGUE, ESTÉTICA E IDENTIDADE:
UMA ANÁLISE INTERSEMIÓTICA ENTRE O FILME AKIRA (1988) E O MANGÁ
AKIRA (1982-1990)

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Cinema, Universidade Federal de Sergipe, como requisito parcial para obtenção do título de mestre em Cinema e Narrativas Sociais.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. O Dr. Jean paul D'Antony Costa Silva
(orientador)
Universidade Federal de Sergipe

Profa. Dr. Carlos Eduardo Japiassu De
Queiroz
Universidade Federal de Sergipe

Profa. Dra. Marcos Botelho
Universidade Federal de Sergipe

São Cristóvão, 25 de Agosto de 2025

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE**

R433c Resende, Yasmin Lima
Ciborgue, estética e identidade : uma análise intersemiótica entre o filme Akira (1988) e o mangá Akira (1982-1990) / Yasmin Lima Resende ; orientador, Jean Paul D'Antony Costa Silva.– São Cristóvão, SE, 2026.
123 f. : il.

Dissertação (mestrado Interdisciplinar em Cinema) – Universidade Federal de Sergipe, 2026.

1. Cinema – Semiose. 2. Cinema e literatura. 3. Ciborgues. 4. Adaptações para o cinema. 5. Identidade (Psicologia) no cinema. I. Otomo, Katsuhiro, 1954-. Akira. I. Silva, Jean Paul D'Antony, orient. II. Título.

CDU 791(049.3)

A todos que estiveram ao meu lado ao longo desta trajetória, oferecendo apoio, paciência e incentivo, especialmente nos momentos de maior dificuldade.

Àqueles que acreditaram em meu potencial mesmo diante das minhas próprias dúvidas.

Aos que compreenderam minhas ausências, respeitaram meus silêncios e celebraram comigo cada conquista.

E, sobretudo, aos que me inspiram a seguir, reafirmando que o conhecimento, assim como a arte e a literatura aqui analisadas, constrói-se continuamente, com sensibilidade, reflexão e dedicação.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, à minha família, minha mãe Josefina, meu pai João e meu irmão Maickon, pelo apoio incondicional, pela paciência nos momentos de ausência e pela ajuda em minha trajetória acadêmica. Agradeço todo apoio que minha família me deu, a minha prima Camille que sempre me incentivou a continuar no caminho acadêmico. Sem o amparo emocional e a compreensão de cada um, este trabalho não teria sido possível.

Agradeço ao meu parceiro de vida Mateus, que abdicou de muitos dias e noites de descanso e lazer para me ajudar, incentivar e cuidar durante essa trajetória, passando muitas noites em claro para me apoiar nessa conquista, o que foi fundamental para que conseguisse concluir este trabalho e conseguir finalizar mais essa etapa da vida acadêmica.

Ao meu querido orientador Jean Paul, expresso minha profunda gratidão pela orientação, pela paciência enorme, pelas críticas construtivas e pelo incentivo constante. Se não fosse a sua orientação e sua paciência eu não conseguiria finalizar essa dissertação. Muito obrigada.

Registro minha gratidão aos amigos que, de diferentes formas, ofereceram palavras de incentivo, momentos de descontração e apoio nos períodos de maior pressão, principalmente a minha comadre Lais que ao meu lado traçou esse caminho pela pós-graduação, passando por percalços e dias difíceis ao meu lado, e, meu compadre Marcos, que acompanhou a nossa trajetória acadêmica, além de todos os amigos que apoiaram e incentivaram, dando forças para concluir esse caminho. A presença de cada um foi fundamental para que eu pudesse manter o equilíbrio e a motivação.

Por fim, sou grata a todos que me apoiaram e acreditaram que eu conseguiria, sem vocês não chegaria onde cheguei.

“A ideia do ciborgue, a realidade do ciborgue, tal como a da possibilidade da clonagem, é aterrorizante, não porque coloca em dúvida a origem divina do humano, mas porque coloca em xeque a originalidade do humano.”

Donna Haraway

RESENDE, Yasmin Lima. **Ciborgue, Estética E Identidade: Uma Análise Intersemiótica Entre O Filme Akira (1988) E O Mangá Akira (1982-1990)**. 110 f. Dissertação (Mestrado em Cinema e Narrativas Sociais). – Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Cinema, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2025.

RESUMO

O presente estudo, apresentará uma análise temática acerca da representação da figura do ciborgue, enquanto metáfora pós-humanista, analisando as concepções de identidade e subjetividade nas narrativas cinematográficas e literárias a partir das obras *Akira* (1988), filme, e da obra *Akira* (1982-1990), em mangá, do escritor, diretor e roteirista Katsuhiro Otomo, examinando os fundamentos teóricos do pós-humanismo e da figura do ciborgue como recursos críticos eficazes para repensar as noções de identidade e subjetividade nas narrativas literárias e cinematográficas, assim apresentando como a literatura e o cinema representa sujeitos híbridos ou tecnologicamente mediados, com base nas teorias pós-humanistas, em uma sociedade que mescla os avanços da tecnologia a muitos os aspectos da vida humana, também evidenciando o humano como um ser híbrido, o ciborgue. Os objetos de estudo desta pesquisa são todos os volumes da obra literária em mangá *Akira* (1982-1990), de Katsuhiro Otomo, e sua adaptação cinematográfica *Akira* (1988) também dirigida pelo autor. Além da análise temática, também será realizada, através de uma perspectiva intersemiótica, o estudo sobre a tradução entre os dois sistemas semióticos presentes nos objetos de estudo, o cinematográfico e o literário, a fim de observar como ocorre a adaptação entre esses diferentes sistemas semióticos. Alguns exemplos de teóricos que embasam esse estudo são Donna Haraway (2009), João Jerónimo Machadinha Maia, na temática pós-humanista e teorias do ciborgue; Claude Dubar (2009) e Norbert Elias (1994) sobre identidade; Gérard Betton (1987), Serguei Eisenstein (2002), Julio Cabrera (2006), Terry Eagleton (2006), Antoine Compagnon (1999), nas teorias cinematográficas e literárias; Brian Mcfarlane (1996) e Roland Barthes (1972) como apanhado teórico para tradução intersemiótica.

Palavras-Chaves: Cinema, Literatura, Pós-Humanismo, Identidade, Intersemiose, Adaptação, Ciborgue.

ABSTRACT

This study will present a thematic analysis of the representation of the cyborg figure as a post-humanist metaphor, analyzing the concepts of identity and subjectivity in cinematic and literary narratives based on the film *Akira* (1988) and the manga series *Akira* (1982-1990) by writer, director, and screenwriter Katsuhiro Otomo. It will examine the theoretical foundations of post-humanism and the figure of the cyborg as effective critical resources for rethinking notions of identity and subjectivity in literary and cinematic narratives, thus presenting how literature and cinema represent hybrid or technologically mediated subjects, based on post-humanist theories, in a society that blends technological advances with many aspects of human life, also highlighting humans as hybrid beings, cyborgs. The objects of study in this research are all volumes of the literary manga work *Akira* (1982-1990) by Katsuhiro Otomo and its film adaptation *Akira* (1988), also directed by the author. In addition to thematic analysis, a study will also be conducted from an intersemiotic perspective on the translation between the two semiotic systems present in the objects of study, the cinematographic and the literary, in order to observe how adaptation occurs between these different semiotic systems. Some examples of theorists who support this study are Donna Haraway (2009), João Jerónimo Machadinha Maia, on the post-humanist theme and cyborg theories; Claude Dubar (2009) and Norbert Elias (1994) on identity; Gérard Betton (1987), Serguei Eisenstein (2002), Julio Cabrera (2006), Terry Eagleton (2006), Antoine Compagnon (1999), on cinematographic and literary theories; Brian Mcfarlane (1996) and Roland Barthes (1972) as a theoretical framework for intersemiotic translation.

Keywords: Cinema, Literature, Post-Humanism, Identity, Intersemiotics, Adaptation, Cyborg.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	Mapa da Neo-Tóquio	19
Figura 2	Mapa da Neo-Tóquio	20
Figura 3	Takashi na ponte	29
Figura 4	Takashi na ponte	50
Figura 5	Corrida de moto da gangue	71
Figura 6	Briga com os palhaços	71
Figura 7	Primeiro morto por Tetsuo	71
Figura 8	Tetsuo usando os poderes	71
Figura 9	Expansão dos poderes de Tetsuo	71
Figura 10	Sociedade Pós-explosão	72
Figura 11	Situação Pós-explosão	72
Figura 12	Situação Pós-explosão	72
Figura 13	Sociedade comandada por Akira e Tetsuo	72
Figura 14	Mapa da Neo-Tóquio	74
Figura 15	Centro da explosão Akira	74
Figura 16	Neo-Tóquio tecnológica	78
Figura 17	Parte pobre da Neo-Tóquio	78
Figura 18	Explosão Akira	79
Figura 19	Tóquio em chamas	79
Figura 20	Neo-Tóquio	79
Figura 21	Rua de Neo-Tóquio	79
Figura 22	Luta inicial contra a gangue dos palhaços	79
Figura 23	Tetsuo	81
Figura 24	Takashi assustado	81
Figura 25	Coronel Shikishima	82
Figura 26	Tetsuo na sala de brinquedos	82
Figura 27	Takashi com medo	83
Figura 28	Kiyoko lutando com Tetsuo	83
Figura 29	Coronel dando ordens ao exército	83
Figura 30	Tetsuo na moto de Kaneda	84
Figura 31	Tetsuo perdendo o controle dos poderes	84
Figura 32	Cena inicial da explosão Akira	87
Figura 33	Cena inicial da explosão Akira	87
Figura 34	Imagens aéreas da Neo-Tóquio	88
Figura 35	Área pobre de Neo-Tóquio	89
Figura 36	Área rica da Neo-Tóquio	89
Figura 37	Área pobre da Neo-Tóquio	89
Figura 38	Personagem principal Kaneda	91
Figura 39	Personagem principal Kaneda	91
Figura 40	Maturidade de Kaneda	92
Figura 41	Primeira tentativa de matar o Tetsuo	92
Figura 42	Personagem Tetsuo	93
Figura 43	Personagem Tetsuo	93
Figura 44	Personagem Key	94
Figura 45	Personagem Key	95
Figura 46	Personagem Coronel Shikishima	95
Figura 47	Personagem Coronel Shikishima	96
Figura 48	Conflito da gangue do Kaneda com a gangue dos palhaços	98

Figura 49	Conflito da gangue do Kaneda com a gangue dos palhaços	98
Figura 50	Tanques para deter Tetsuo e barricada contra os manifestantes	99
Figura 51	Tetsuo sai da gangue de Kaneda	101
Figura 52	Tetsuo como mestre da sociedade pós-explosão	102
Figura 53	Renascimento de Tetsuo	103
Figura 54	Mutação de Tetsuo	103
Figura 55	Mutação	105
Figura 56	Mutação	105
Figura 57	Mutação	105
Figura 58	Mutação	105
Figura 59	Nezu e Ryu	106
Figura 60	Nezu e Ryu	106
Figura 61	Tetsuo parte da gangue	109
Figura 62	Tetsuo líder dos Palhaços	109
Figura 63	Conversa entre Miyako e Tetsuo	110
Figura 64	Conversa entre Miyako e Tetsuo	110
Figura 65	Conversa entre Miyako e Tetsuo	110
Figura 66	Conversa entre Miyako e Tetsuo	110
Figura 67	Neo-Tóquio rica e tecnológica	111
Figura 68	Tetsuo sentindo os poderes crescendo pela primeira vez	112
Figura 69	Tetsuo sentindo os poderes crescendo pela primeira vez	112
Figura 70	Tetsuo sentindo os poderes crescendo pela primeira vez	112
Figura 71	Tetsuo sentindo os poderes crescendo pela primeira vez	112
Figura 72	Tetsuo sentindo os poderes crescendo pela primeira vez	113
Figura 73	Tetsuo sentindo os poderes crescendo pela primeira vez	113
Figura 74	Moto de Kaneda	114
Figura 75	Sobreviventes do projeto	114
Figura 76	Tetsuo com o braço tecnológico	114
Figura 77	Renascimento de Tetsuo	115
Figura 78	Renascimento de Tetsuo	116

Sumário

INTRODUÇÃO	12
1 IDENTIDADE, SOCIEDADE PÓS-HUMANA, A ERA DO CIBORGUE.....	16
1.1. Identidade: Entre o Sujeito e o Contexto	16
1.2. Sociedade Pós-Humana: Evolução Da Humanidade Tecnológica	21
1.3. Ciborgue: O Resultado Da Evolução Humana.....	28
2. METODOLOGIA E ESTÉTICA: CINEMA E LITERATURA EM TRADUÇÃO	33
2.1. Sobre a Teoria Literária.....	34
2.1.1. Um Breve Apanhado Sobre Formalismo Russo	37
2.1.2. Um Breve Apanhado Sobre Estruturalismo	38
2.2. Sobre a Psicanálise na Literatura.....	40
2.3. Sobre A Teoria Cinematográfica	45
2.3.1. Sobre A Estética	45
2.3.2. Sobre a Filosofia.....	59
2.4. Traduzir para Narrar: O Que é a Tradução Intersemiótica.....	61
2.5. Metodologia de Análise.....	68
3. ENTRE O CINEMA E A LITERATURA: TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA, PÓS-HUMANO E CIBORGUE.....	72
3.1. Análises Estruturalista e Psicanalítica de Akira (1982-1990): Entre a Narrativa do Mangá e sua Tradução Cinematográfica	72
3.1.1. Enquadramento estruturalista	72
3.1.2. Enquadramento psicanalítico	77
4.2. Análise Cinematográfica	79
4.3. A Tradução Intersemiótica em Akira (1988) à luz da Teoria de Brian McFarlane (1996) ...	88
4.4. Construções Identitárias e Narrativas Pós-Humanas em Akira (1982-1990;1988)	109
CONSIDERAÇÕES FINAIS	120
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICA	122
FILMOGRAFIA	124

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo apresentar de forma objetiva uma análise temática acerca da representação da figura do ciborgue, enquanto metáfora pós-humanista, analisando as concepções de identidade e subjetividade nas narrativas cinematográficas e literárias a partir das obras *Akira* (1991), filme, e da obra *Akira* (1982-1990), em mangá, do escritor, diretor e roteirista Katsuhiro Otomo, examinando os fundamentos teóricos do pós-humanismo e da figura do ciborgue como recursos críticos eficazes para repensar as noções de identidade e subjetividade nas narrativas literárias e cinematográficas, assim apresentando como a literatura e o cinema representa sujeitos híbridos ou tecnologicamente mediado. Além da realização de uma análise estética nas obras, com finalidade de apresentar como as obras foram construídas para mostrar ao leitor e espectador a temática abordada.

Para a realização da análise é necessário destacar alguns pontos sobre a corrente teórica pós-humana, as teorias do ciborgue e sobre as percepções do que é identidade. Diante disso, para a compreensão do que é o ser ou sujeito pós-humano, deve-se associar esse sujeito humano a um contexto histórico e nação, isto é, sua identidade Nós-Eu, como aponta Elias (1994), e a partir disso observar a relação e uso que esse sujeito faz da tecnologia, uso este ditado pelos detentores do poder da nação, assim influenciando em como esse sujeito pós-humano se constrói e se identifica. Além disso, parte da identidade desse sujeito pós-humano é centrada no fato dele ser uma construção ciborgue, o que segundo Haraway (2009), é um ser tecnológico e orgânico.

As ideologias da pós-humanidade mostram um sujeito com identidade ontológica caracterizada pela hibridização, ou seja, o uso de tecnologias leva o homem a tê-las como extensão ou parte do seu corpo, assim auxiliando seu corpo a viver. Diante disso, se mostra a relevância desse estudo acerca da representação desse sujeito pós-humano, ciborgisado, e como isso influencia na sua identidade.

O avanço tecnológico possibilitou o homem a ter inúmeros feitos benéficos a vida, como tratamentos medicinais, máquinas, softwares e até a internet, que ajudam ou facilitam o trabalho e a vida do ser humano. No entanto, há alguns malefícios que a evolução desse homem pós-humano trouxe ao mundo, um desses malefícios ao homem e a vida foi a guerra, representada na obra *Akira* (1982-1990), já que a obra apresenta em sua narrativa um cenário pós-guerra e tecnológico, mostrando uma sociedade dividida e marginalizada. Assim apresentando e analisando temáticas presentes no cotidiano fundamentais para entendermos o mundo o qual

estamos inseridos, o qual é amplamente tecnológico, cheio de identidades o qual o homem evolui rapidamente junto a máquina, isto é, é relevante estudar a representação da realidade para podermos entendê-la.

Com base nas teorias apresentadas, a análise a ser realizada a partir da tradução intersemiótica da obra Akira, mangá de 1982 a 1990 e filme de 1988, fundamentada nas teorias sobre identidade, no pós-humanismo e nas teorias do ciborgue, compreender o sujeito pós-humano, ciborgisado, e sua identidade é fundamental para podermos entender se essa evolução do homem para um ser híbrido e tecnológico é benéfica para a humanidade.

A obra Akira (1982-1990) de Katsuhiro Otomo, tanto na obra original, mangá com primeira publicação em 1982 pela editora Kodansha no Japão - no Brasil teve sua primeira publicação no ano de 1990 - quanto na adaptação cinematográfica de 1988, apresenta um Japão pós-guerra, o qual as pessoas que detêm o poder estatal tentam fazer a nação seguir seus ideais e comportamentos, marginalizando os que não se encaixam nessas características.

A narrativa fílmica e literária apresenta dois personagens principais para o desenrolar da trama, Kaneda – líder da gangue de motoqueiros – e Tetsuo – personagem que almejava ser o líder da gangue –, além deles há personagens fundamentais para a narrativa como o Coronel Shikishima e a personagem Kei. A narrativa se desenrola a partir do encontro entre Tetsuo e uma criança estranha, de aparência enrugada, que possui poderes e é fugitiva do laboratório em que era mantido como cobaia e sendo procurado pelo exército. Tetsuo é ferido nesse encontro com a criança, e, antes que pudesse receber a ajuda de seus amigos, é levado pelo exército japonês, liderado pelo Coronel Shikishima, líder do projeto Akira.

A partir desse momento na narrativa, o personagem Tetsuo o é usado de cobaia para o experimento do exército, que através da tecnologia o faz desenvolver poderes. Diante do poder que ele desenvolveu os cientistas do projeto o comparam ao lendário Akira, responsável pela explosão de 1988 que destruiu a velha Tóquio. Ao mesmo tempo, Kaneda se interessa por Kei, uma garota envolvida com espiões que tenta decifrar o enigma por trás das cobaias controladas pelo exército.

No mangá a história se desenvolve além dos acontecimentos apresentados no filme, pois no mangá o personagem Akira está vivo e é libertado por Tetsuo, isso leva ele a ser caçado por autoridades e rebeldes, essa perseguição, junto morte de uma das crianças sobrevivente ao projeto do exército, desencadeia uma segunda explosão, que leva a Neo-tóquio a uma mistura de destroços arquitetônicos e sociais, com uma atmosfera distópica e de destruição iminente, Tetsuo e Akira governam a sociedade que surge com os sobrevivente, no entanto, Kaneda, Kei,

o Coronel e outras personagens lutam contra eles, o que leva a última explosão de poder, a de Tetsuo, que destrói ele mesmo, o Akira, as crianças do projeto e a população que se encontrava perto do epicentro da explosão. Outro ponto que diverge na narrativa literária é a politização e busca por poder, já que os embates políticos e sobre o controle do Akira acontecem de forma mais consistente.

Assim, esta dissertação se concentra em apresentar uma análise nas áreas do cinema e da literatura, abordando correntes ideológicas identitárias, pós-humanista e das teorias do ciborgue, com base nessas obras e autores: Antropologia do ciborgue: As vertigens do pós-humano de Donna Haraway, Hari Kunzru e Tomaz Tadeu (2009); Cibercultura e Pós-humanismo: Exercícios de arqueologia e criticismo de Francisco Rüdiger (2008); Transumanismo e pós-humanismo – descodificação política de uma problemática contemporânea de João Jerónimo Machadinha Maia (2017); Como nos tornamos pós-humanos - corpos virtuais na cibernética, literatura, e informática de Nancy Katherine Hayles(1999) e O Método IV – As ideias: a sua natureza, vida, habitat e organização de Edgar Morin (2002); Humanismos e anti-humanismos: introdução à antropologia filosófica de Pedro Dalle Nogare (1994); A Crise das Identidades: A Interpretação de uma mutação de Claude Dubar (2009); Nacionalismo Japonês no Pós Segunda Guerra Mundial: Tradição, Sistema Familiar e Casamento Fantasma em Contos Da Lua Vaga (1953) de Marina De Jesus Amaral Spíndola (2022); A Sociedade dos Indivíduos de Norbert Elias (1994), Comunidades Imaginadas de Benedict Anderson (2008).

No campo da análise literária, o presente trabalho dialoga com os pressupostos teóricos de Sigmund Freud, especialmente em A Interpretação dos Sonhos (1900), que fundamenta a leitura psicanalítica das estruturas narrativas e simbólicas, e com Terry Eagleton, cuja obra Teoria da Literatura: Uma Introdução (1983). Essa abordagem é complementada por conceitos estruturais advindos de Roland Barthes (1970).

Já no campo da tradução intersemiótica, a pesquisa apoia-se nas formulações de Roman Jakobson, particularmente em “On Linguistic Aspects of Translation” (1959), que delimita a tradução intersemiótica como transposição entre sistemas semióticos distintos, e nas contribuições de Brian McFarlane em Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation (1996), que distingue funções transferíveis e não transferíveis no processo de adaptação cinematográfica e Tradução Intersemiótica: do texto para a tela (1999) de Thaís Flores Nogueira Diniz

Para a realização da análise cinematográfica, o embasamento teórico será a partir das obras *A narrativa cinematográfica* (2009) de André Gaudreault e François Jost; *O Cinema Pensa: Uma Introdução À Filosofia Através Dos Filmes* de Julio Cabrera; *Tradução Intersemiótica* (2003) de Júlio Plaza; *Porque as Comunicações e as Artes estão Convergindo* de Lucia Santaella (2008); *A linguagem cinematográfica* (2013) de Lucila Silveira Leite Pisani; *Estética do cinema* (1987) de Gérard Betton. Dessa forma, essa fundamentação guiará a análise, nos elementos de narrativa literária e cinematográfica, construindo a tradução intersemiótica entre as obras de Katsuhiro (1982-1990).

Este trabalho será dividido em três capítulos, os quais serão divididos em *Identidade, Sociedade Pós-Humana, a Era do Ciborgue*; *A Estética: Cinema E Literatura Em Tradução E Metodologia*; *Entre O Cinema E A Literatura: Tradução Intersemiótica, Pós-Humano E Ciborgue*. Este texto visa analisar esteticamente a tradução intersemióticas da obra *Akira* (1982-1990), além da representação da identidade pós-humana ciborgisada presente na obra, a partir do contexto político da obra, buscando mostrar os fundamentos teóricos do pós-humanismo e da figura do ciborgue como recursos críticos eficazes para repensar as noções de identidade e subjetividade nas narrativas literárias e cinematográficas, além de como é construída a identidade dentro da narrativa

1 IDENTIDADE, SOCIEDADE PÓS-HUMANA, A ERA DO CIBORGUE

1.1. Identidade: Entre o Sujeito e o Contexto

Para compreender quem somos e identificar o que ou quem está ao nosso redor, atribuímos rótulos a cada elemento, construindo, assim, uma representação daquilo que esse objeto ou ser é. Dessa forma, as características ligadas a cada indivíduo compõem o que chamamos de identidade. O termo identidade se tornou de uso cotidiano na sociedade contemporânea, esse termo possuindo milhões de pesquisas em sites de busca como o Google (1998), é um termo muito utilizado devido ao grande número de lutas para alcançar o reconhecimento e igualdade de minorias, as quais apresentam suas identidades seguindo rótulos ligados a características comuns entre si.

De acordo com Stuart Hall (2006), o sujeito contemporâneo não pode mais ser compreendido como uma entidade estável e coerente, pois a identidade é um processo de constante construção e reconstrução, moldado assim pelas transformações históricas, culturais e discursivas. Hall (2006) propõe a noção de “identidade como celebração da diferença”, enfatizando que o sujeito é alvo de múltiplos discursos e posições sociais que produzem identificações parciais, fragmentadas e contraditórias. Diante disso, a identidade não é uma essência pré-determinada, mas sim uma narrativa que o sujeito constrói para si, mediada pelas relações de poder, pelas práticas culturais e pelos sistemas de representação que o situam no mundo.

Segundo Dubar (2009), a identidade é “polimorfa e bulímica”, características essas que se manifestam de formas diferentes em diferentes seres e coisas. O autor destaca que, desde os primórdios da filosofia há duas posições às quais o termo identidade se encontra ligado. A primeira ideia a ser apresentada pelo autor é a posição ‘essencialista’, Dubar (2009) cita o filósofo Parmênides, apresentando, no século V a.C., em seu poema que “o ser é, o não ser não é”, diante disso, o filósofo afirma que a identidade é o que permanece mesmo após mudanças, ou seja, a identidade é a mesmice, que apesar das mudanças que ocorrem através do tempo permanece na característica do ser. Além disso, o autor apresenta, em completude ao pensamento de Parmênides, que há categorias dentro do o que é a identidade, seguindo a ideologia do filósofo citado, assim, segundo o essencialismo, sempre vai existir vários seres com *mesmidades* iguais, dessa forma se agrupando em categorias, essa identidade do seres é o que, mesmo através da passagem do tempo, continue tendo a mesma essência, isto é, a mesma identidade.

Porém, em contraponto a Parmênides, Heráclito, séculos antes da ideologia de Parmênides, propõe que não existem essências eternas, ou seja, “tudo flui”. Para esse filósofo a identidade depende do contexto histórico e do ponto de vista adotado para analisar as identidades dos seres empíricos, isto é, a identidade é algo que pode mudar, está ligada à época e ao ponto de vista de análise, ou seja, as categorias identitárias são nomeadas de acordo com as características citadas anteriormente, além de dependerem do sistema linguístico que é usado para essa nomeação, essa posição de identidade, contrária à essencialista, Dubar (2009) chama de nominalista.

Segundo a perspectiva de Dubar (2009), a identidade não é, como falado acima, algo que permanece idêntico, dessa forma, a identidade não é, como no senso comum, algo imutável, mas sim um resultado circunstancial de uma ‘identificação’. O autor também apresenta a identidade como uma “dupla operação linguageira” (p.13), assim sendo constituída pela diferenciação – que define a diferença ou singularidade de algo ou alguém – e generalização – que define o ponto em comum de um conjunto de elementos, os quais são diferentes entre si –, ou seja, é o paradoxo sobre o que é identidade “o que há de único é o que é partilhado” (p.13). Porém nessa perspectiva a identidade não tem alteridade, ou seja, nessa perspectiva não há contextualização histórica que define as variações de identidade.

Segundo o autor, as primeiras formas de identidade utilizadas na antiguidade eram as “formas comunitárias”, isto é, é suposto que essas formas são uma crença na existência de grupos que eram chamados de ‘comunidades’, dessa forma, eram atribuídas aos indivíduos que habitam uma mesma comunidade e local de habitação através de gerações e que permaneciam com as mesmas características e culturas, sendo a maior característica, ou essência, de sua identidade o pertencimento a essas comunidades. Tal forma identitária permanece até a atualidade, podendo ser assumidas pelo próprio indivíduo, isto é, tanto o pertencimento de uma comunidade para si mesmo ou as outras pessoas apontarem um indivíduo como pertencente a alguma comunidade.

Já as segundas formas de identidade citadas por Dubar (2009) foram as “formas societárias”, as quais supõem que os coletivos são múltiplos, efêmeros e variáveis, ou seja, o indivíduo associa-se a comunidades que conseguem suprir os recursos de identificação, por períodos curtos ou limitados. Dessa forma, o ser humano pode ter múltiplos pertencimentos e que são variados ao longo da vida. Além disso, a identificação “para si” é de maior importância da identificação que “para outrem”, assim a identidade pessoal é o que condiciona a identificação social com os grupos sociais ao quais o indivíduo tem contato ou participa, diferente das “formas comunitárias” as quais as designações de identidade são herdadas por

pertencer a um grupo ou sociedade de um local, a identidade das “formas societárias” é confeccionada pelas escolhas pessoais individuais que cada ser humano faz.

Quando falamos sobre identidade falamos também sobre sociedade, para estarmos de acordo com alguma identificação é necessário um grupo social que a componha para que assim haja a identificação do indivíduo com um grupo. Diante disso, é possível observar que não há só o pertencimento de um indivíduo a um grupo, mas vários grupos que compõem um grupo maior ou uma sociedade, que apresentem alguma ou algumas características que as coloquem em identificação, como etnia, minoria social, entre outros. Dessa forma, segundo o autor, a identidade social é sinônimo de pertencimento, isto é, categoria de pertencimento, em que um conjunto mais amplo de comportamentos, opiniões, atitudes etc. fazem o pertencimento a uma identidade social. A partir disso, é possível compreender o que é esse pertencimento, principalmente na atualidade em que o pertencimento é múltiplo e variante, é uma questão ainda sem resposta.

A identidade social segundo Elias (1994) é construída a partir da concepção do Nós-Eu a partir do ‘processo de civilização’, de forma que a concepção de Nós – polo social – surge antes da concepção do Eu – polo individual – na história, assim não existe um Eu sem o Nós, ou seja, segundo o autor não há o individual sem o plural ou social, diferindo de Dubar (2009) na ordem da construção da identidade.

Diante do que o autor apresenta, uma civilização, e por consequência sua identidade social, é construída a partir da relação do poder que rege essa nação ou sociedade com a própria população devido ao processo de civilização, isto é, o poder político tem alta relevância nas formas de individualidade. Esse processo político, segundo Elias (1994), de centralização de poder e controle sobre o que é feito para essa civilização, faz surgir uma transformação psicológica de ‘domínio’ e ‘interiorização progressiva das emoções’, com exteriorização da agressividade e interiorização do recalque, de forma que o surgimento desse Ego psicológico — ou Sujeito moral — é acarretado pelas dificuldades e casualidades que emergem da contribuição do Estado moderno, assim construindo a ‘ação moral’, que se apresenta quando esse Estado moderno centraliza esse poder e converte a violência em um ideal interiorizado no sujeito.

Esse processo de civilização apontado por Elias (1994), a partir da centralização política e complexidade social, é inerente à difusão de novas crenças, sejam elas religiosas ou filosóficas. Assim a troca de cultura, crenças e filosofias entre grupos sociais, antes separados, que fazem parte de uma nação depois da centralização de poder, não é apenas um acréscimo ao

que tem uma cultura ou sociedade, mas a uma apropriação e aglutinação de culturas diversas constituindo o que são as sociedades hoje e suas culturas.

Esse processo sócio histórico é complexo, mostrando como uma identidade social é resultado de formas relacionais, transformações sociais, modificações de símbolos e por consequência de reconhecimento identitário, um Nós que surge de um Eu com profundidade intelectual.

No entanto, Dubar (2009) aponta que esse Eu identitário é melhor representado pelo que Kant aponta como condição da razão prática ou consciência moral, em que ele descarta que o Eu é metafísico, trazendo o pensar identitário para a realidade, assim baseando esse Eu na “humana condição”, isto é, nos valores e na ação moral do homem. Portanto, para Kant, o Eu é um autônomo correlativo de um Nós universal igual e fraterno.

Diante do exposto por Dubar (2009), é possível a compreensão que, a identidade social, assim como a identidade individual, em todos os momentos da história até o presente momento, influenciada diretamente pela composição política a qual uma sociedade se encontra, de forma a moldar os valores e ações morais de uma civilização através da forma que é imposta a forma de controle do poder de um Estado, assim, as identidades existentes são diretamente afetadas pela sociedade e política as quais se encontra.

Durante o século XX, após as unificações dos Estados-Nações no século XIX, a identidade social passa por ampliação, assim faz surgir nas pessoas o sentimento que conhecemos como nacionalismo, assim, no século XX, o extremo nacionalismo, juntamente com ambição e busca por poder de alguns líderes de potências mundiais, levou a humanidade a passar por duas guerras mundiais, que devastaram partes das sociedades devido aos ideais nacionais e ambiciosos desses líderes.

para bem entendê-los, temos de considerar, com cuidado, suas origens históricas de que maneira seus significados se transformaram ao longo do tempo, e porque dispõem, nos dias de hoje, de uma legitimidade emocional tão profunda (Anderson, 2008, p.30).

No Japão, esse nacionalismo e corrida em busca de poder leva o país a entrar na segunda guerra mundial, o que deixou sequelas a sociedade e a nação japonesa. Anderson (2008) aponta que o nacionalismo é resultado de produtos culturais específicos, isto é, a partir das origens históricas de uma nação, seu envolvimento em guerras, sua relação com as outras nações e suas transformações enquanto sociedade e nação, além das revoltas em relação a tragédias como a de

Hiroshima e Nagasaki, as revoltas dos anos 60 a 80, o desenvolvimento social e econômico que foi alcançado, são características que fazem aparecer e transparecer o nacionalismo contemporâneo japonês.

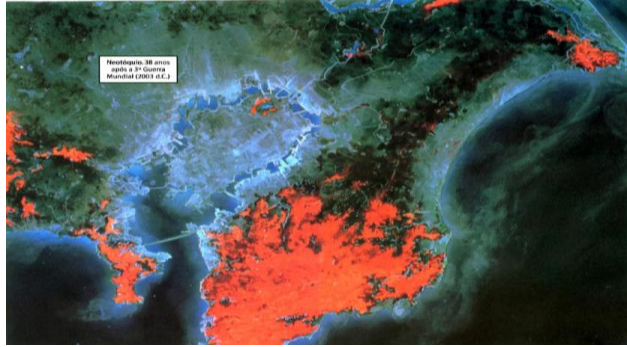
De forma breve, para entender melhor esse nacionalismo, é necessário compreender que, segundo Spíndola (2022), o sentimento nacionalista para os japoneses vai além da cultura e pertencimento a uma sociedade, ele é presente no núcleo familiar, na religião e na etnia. Esse nacionalismo ocorre, pois, as ideologias permanecem nas famílias japonesas e pertencem a uma mesma linhagem, isto é, pertencem ao tronco genealógico, sendo passadas através das gerações, assim pertencentes à mesma etnia e tendo sua ligação fortificada pela religião.

... categoria de análise 'Comunidades Imaginadas', compreendendo que esta pode ser estendida para outros locais geográficos (como o Japão), desde que tenhamos em mente suas primeiras observações: 1) que todas as comunidades se imaginam e propagam sua imaginação sobre si mesmas e sobre o mundo; 2) que os nacionalismos são modulares; 3) e que também são frutos de forças históricas e culturais. (Anderson, 2008, p. 27).

Nesse trecho, Anderson (2008) aponta que, assim como no ocidente, o Japão também mostra que em sua estrutura identitária, a própria comunidade tem uma visão identitária de si e da identidade social de outras nações, e principalmente o nacionalismo é fruto dos acontecimentos históricos, como guerras e períodos imperiais, e de sua cultura, porém, como Dubar (2009) aponta que o nacionalismo resultante da identidade social como forma dominante de uma nação, é moldado a partir de quem está no poder de cada Estado.

Diante disso, observa-se como o nacionalismo japonês e a busca por poder, leva o Japão a participar da segunda grande guerra, gerando assim, resultados ruins à sociedade japonesa, além da explosão das bombas nucleares de Hiroshima e Nagasaki. Essa parte da história japonesa é refletida até a contemporaneidade, e várias obras retratam de forma direta ou indireta as catástrofes que o pós-guerra gerou na nação japonesa, apresentando uma identidade social nas artes influenciada diretamente por essas catástrofes, além do período que marcou por existir governantes nacionalistas com ambição de poder, manipulando a população e marginalizando pobres, revoltados e minorias, como nas obras a serem analisadas no terceiro capítulo do presente texto.

Figura 1: Mapa da Neo-Tóquio



Fonte: Akira (1982)

Figura 2: Mapa da Neo-Tóquio



Fonte: Akira (1988)

Nas duas imagens acima podemos observar, tanto o mangá de 1982 quanto a adaptação fílmica em animação de 1988, mostram nos primeiros momentos das obras a inspiração no pós-guerra vivido pelo Japão, em ambas as obras é mostrado um mundo ficcional após uma terceira guerra mundial, essa inspiração acarreta em apresentar uma sociedade manipulada pelos governantes, com uma identidade social pós-humana e ciborgisada e desigual.

1.2. Sociedade Pós-Humana: Evolução Da Humanidade Tecnológica

A sociedade contemporânea que conhecemos é resultado da evolução da espécie humana, desde a revolução agrícola até a revolução digital. É notável que o ser humano está em constante avanço evolutivo, e, no início do século XXI apresenta tecnologias digitais e não digitais que se integram ao cotidiano, seja no trabalho ou para o lazer. Há poucas pessoas na contemporaneidade que não fazem nenhum tipo de uso da tecnologia digital.

Por outro lado, não podemos ignorar as tecnologias que nos levaram a essa revolução digital, tais como a tecnologia analógica ou, até mesmo, a confecção de uma simples e primitiva ferramenta pelo homem no período paleolítico, ação essa que levou a uma constante evolução.

Assim, quando pensamos em evolução humana, uma corrente que se é buscada em primeiras análises é a corrente humanista, que traz consigo uma leva de pesquisas que busca compreender a evolução humana.

Por sua vez, com o humanismo deu-se todo um movimento no Ocidente, e em particular na Europa, que procurava a explicação racional para as ações do homem em sociedade. O avanço das ciências e dos instrumentos científicos levou a uma autonomização do tempo histórico refletindo-se isso no próprio relato histórico. (Maia, 2017, p. 52).

Diante disso, é possível observar que o humanismo, segundo Maia (2017), é uma corrente que busca explicar o humano não apenas nos limites, mas além da sua evolução natural, isto é, são realizadas análises que vão de teorias da evolução, como a de Darwin (2009), além de teorias sociais como a de Hegel (1966), que segundo Maia (2017), analisa e compreende as teorias do progresso e do aperfeiçoamento do ser humano, dessa forma, afirmando que o real é o racional.

Como visto no trecho acima, o humanismo busca compreender o sentido da evolução humana através dos séculos, para Nogare (1994), há três sentidos fundamentais para a palavra humanismo, o primeiro é humanismo histórico literário, o qual tem sua criação no século XIII e XIV, tem o seu ápice no século XV e XVI e se irradia pelo século XVII e XVIII caracterizando-se pelos estudos dos grandes autores da cultura clássica, grega e romana, os quais buscavam compreender os valores humanos.

O segundo sentido é o humanismo de caráter especulativo e filosófico, este acarretando todos os humanismos desde o clássico até os contemporâneos, de forma que Nogare (1994) atribui ao sentido de humanista, "toda doutrina que atribui ao homem algo de característica de específico em relação aos outros seres do universo" (p.16). Dessa forma, toda ideologia que delimitava características ao ser humano, em qualquer aspecto de evolução, era vista como humanista.

O terceiro sentido, de acordo com Nogare (1994), é o humanismo ético-sociológico, este consiste no humanismo que aplica na realidade os costumes, as vivências sociais e todos os estudos na amplitude da corrente humanista. No entanto, como nos outros sentidos já citados, não é algo simples encontrar uma perspectiva em comum nos teóricos que estudam esta vertente do humanismo. Nesse pensamento humanista a perspectiva é realista, ou seja, o homem não está abaixo de nada, pois tudo está subordinado ou é inferior ao homem, dessa forma, ele nunca é considerado como um meio ou instrumento para algo fora de si, ele está acima de tudo, é o

centro do que acontece na história e na sociedade. Para esse sentido do humanismo, o homem possui valor de fim, isto é, ele o que realizou na história e na sociedade.

Diante disso, Nogare (1994) aponta que esse valor citado acima, segundo Tomaz (2009), é um valor absoluto, que a base do humanismo é o homem ser o ser mais perfeito do universo, e que não pode ser atribuído um valor de objeto a ele. No entanto, na sociedade capitalista que vivemos o homem que faz parte das massas tem valor baixo, muitas vezes sendo tratados como objetos. Uma abordagem ultrapassada do humanismo é colocar o homem como algo de valor absoluto, mesmo historicamente homem que tirando valor ou atribuem a valor mais baixo ao próximo. E isso é a representação e evolução histórica que o humanismo busca estudar em todas as suas vertentes.

Neste contexto, todos os avanços dados na ciência e na técnica que iam ocorrendo acabaram por instalar um otimismo e um positivismo epistêmico que geraram a crença no progresso infinito da humanidade e no deslindar de todos os segredos do universo. (Maia, 2017, p. 53).

Assim, os progressos constituídos pela humanidade e o otimismo que surgem a partir desses progressos. Esse otimismo que tem como ambição o progresso constante do homem, e através da ambição e evolução, os diferentes tipos de evolução deram início a correntes subjacentes do humanismo, as quais, mesmo que o homem continue sendo o centro dos estudos realizados, não se pode ignorar os mais que a tecnologia avança com o homem e reflete a sociedade a que pertence. Dessa forma, o entendimento sobre o que é o humanismo é a base para a compreensão das ideologias a seguir no capítulo.

Para realizar a análise mais à frente neste texto é cabível construir entendimento sobre a corrente ideológica do pós-humanismo, o qual, segundo Ferrando (2019), é caracterizado como um termo guarda-chuva, isto é, que abrange um apanhado ideológico dentro dela, como o pós-humanismo e transhumanismo, além de outras que serão citadas mais à frente neste trabalho.

Com o objetivo de compreender o que é o pós-humanismo precisamos apontar alguns autores que trabalham com essas ideologias. Um dos autores a ser abordado nesta dissertação é Edgar Morin (2002), este que em sua teoria aponta para um entendimento que a pauta estudada pela corrente pós-humana é eco-sócio-autodeterminada, isto é, é um estudo que busca compreender a evolução humana em conjunto, ou seja, não é apenas uma simples análise de como o homem criou as diferentes tecnologias para suas diferentes funções, mas sim, como

está atrelado o surgimento e evolução de maquinários e tecnologias com a evolução natural e social do homem. Diante disso, perceptível que, a evolução humana, a partir da confecção e uso de ferramentas de pedra lascada e da revolução agrícola realizada pelos homens do período neolítico, leva a compreensão que a humanidade é pós-humana, tanto pelo fator de evoluir natural, social e tecnologicamente, quando por essas evoluções estarem atreladas umas às outras, possibilitando a humanidade alcançar, depois de milênios de evolução, a contemporaneidade digital e conectada.

... “pós-humano” se tornou um termo chave para lidar com uma urgência da redefinição integral da noção de humano, seguindo a onto-epistemologia, bem como os desenvolvimentos científicos e biotecnológicos dos séculos XX e XXI. (Ferrando, 2019, p. 1).

Embora o termo pós-humano seja usado para fazer referência ao homem contemporâneo, o pensamento pós-humano – que está inserida dentro da corrente ideológica do pós-humanismo –, de acordo com Ferrando (2019), tem como proposta ter um eixo filosófico, cultural e crítico, assim buscando a compreensão e definições para os avanços que a sociedade pós-humana faz, principalmente aludindo avanços que ocorreram no século XX e que ocorrem no século XXI.

O movimento do transhumanismo problematiza a compreensão atual do ser humano não necessariamente através de seus legados passados e presentes, mas através das possibilidades inscritas dentro de suas possíveis evoluções biológicas e tecnológicas. O melhoramento humano é uma noção crucial para a reflexão transumanista; as principais chaves para acessar tal meta são identificadas na ciência e na tecnologia. (Ferrando, 2019, p. 3).

Quando Ferrando (2019) fala sobre o transhumanismo, ela aponta para a busca de compreensão do que é o homem, almejando as futuras possibilidades evolutivas, assim, não sendo completamente abordada a busca pela compreensão ou pelo estudo da história evolutiva do homem.

O transumano, como mostra a citação acima, almeja o melhoramento humano, com base na ciência e na tecnologia. Em diversos cenários, esses avanços tecnológicos, de acordo com Tadeu (2009), possuem origem bélica, pois à medida que surgem os primeiros estudos sobre o melhoramento do homem através da sua mistura ou hibridização com a tecnologia, alcançando assim o ser humano melhorado, com menos fraquezas, e que poderia ser usado como arma em

conflitos armados. Dessa forma, o questionamento sobre o homem buscar a hibridização com a tecnologia, com o intuito de melhorar a vida ou de controlar a população ou desenvolver homens melhorados com finalidades bélicas para manter o poder de quem já está no poder pelas elites do mundo. Este questionamento nos leva a pensar que todas as três opções podem conjuntamente serem a causa da constante busca pelo desenvolvimento tecnológico, mas não é possível falar que isso é uma verdade absoluta.

De acordo com Ferrando (2019), há diferentes ideologias dentro do transhumanismo, ela cita o transhumanismo libertário, o qual, acompanhando as ideias neoliberais capitalistas, defende que o melhoramento humano através da tecnologia deve existir dentro de um livre mercado; já o transhumanismo democrático, o qual exige que as melhorias tecnológicas que o homem pode alcançar sejam de igual acesso a todos, pois no modelo libertário as camadas marginalizadas, que não têm poder econômico, não poderiam obter essas melhorias, dessa forma, defendendo uma distribuição que alcance a todas as sociedades e todas classes sociais; o extropianismo, tem seus princípios traçados pelo criador dessa ideologia, Max More, apresentando como seus princípios o progresso perpétuo, autotransformação, otimismo prático, tecnologia inteligente, sociedade aberta (informação e democracia), autodireção e pensamento racional.

Ademais, o esforço contínuo transumanista em reconhecer a ciência e a tecnologia como os principais ativos de reformulação do humano causam o risco de tecnorreduccionismo: tecnologia torna-se um projeto hierárquico, baseado no pensamento racional, dirigido para a progressão. Considerando que um grande número da população mundial ainda está ocupado com a mera sobrevivência, se a reflexão sobre futuros desejáveis for reduzida a uma superestimação do parentesco tecnológico do humano revisitada em seus resultados técnicos específicos, tal preferência o confinaria a um movimento classista e tecnocêntrico. (Ferrando, 2019, p. 5).

Pensar que, embora seja parte do imaginário cultural das sociedades atuais, a partir das tecnologias analógicas até as últimas tecnologias digitais, essa evolução tecnológica com o intuito de melhorar e/ou aumentar as capacidades e limites humanos, mesmo que já existam seres humanos que fazem o uso da tecnologia como melhoramento físico, como pessoas que perderam um membro do corpo, que acarretou o uso de uma prótese para restabelecer a qualidade de vida do ser humano, boa parte da população mundial, como aponta Ferrando (2019), apenas sobrevive, sem o contato com tecnologias, tanto as comumente usadas em sociedades desenvolvidas, como as tecnologias medicinais, de forma que, ao analisarmos

vemos aspectos do transhumanismo libertário, devido ao sistema capitalista implantado ao redor do mundo.

Para além disso, quando falamos do “humano melhorado”, a introdução de novos conceitos nesta área dá-se de forma bastante concreta entre a ficção científica e as novas realidades científico-tecnológicas (...)A conclusão mais acertada a retirar das relações entre a ficção e a ciência é que as influências são mútuas entre as duas áreas. Tanto na literatura como no cinema, obras como “Star Trek”, “Armageddon”, “Minority Report” e “Bicentennial Man” antecipam ou tentam antecipar desenvolvimentos científicotecnológicos mas, ao mesmo tempo, reproduzem aspectos do contexto socio-histórico em que são desenvolvidas. (Maia, 2017, p.67).

Como aponta Maia (2017), a influência desse imaginário trouxe uma série de obras, que abrangem o tema, principalmente abordando o ciborgue ou androide, diante disso, é notório que a influência das ciências nas artes é vasta, e a partir disso, mostra a visão em um recorte temporal de uma sociedade, apontando problemáticas importantes para o contexto histórico. Muitas representações cinematográficas apontam para futuros diatópicos, os quais geralmente são catastróficos e a humanidade quase é exterminada, como na saga de James Cameron, *O Exterminador do Futuro* ou como na saga *Matrix* (1999), das irmãs Wachowski, em que a revolução das máquinas levou a humanidade ser confinada em uma realidade virtual com o propósito de absorver a energia de corpos humanos para que as máquinas possam existir eternamente naquele mundo. Assim, torna-se fácil compreender o porquê de, culturalmente, as máquinas gerarem, além de deslumbre, medo na sociedade, isto é, o imaginário cultural popular, como aponta Maia, baseando-se em Herbrechter (2013).

Para Stefan Herbrechter (2009/2013), uma leitura crítica da sociedade, em que os novos processos científico-tecnológicos se desenvolvem, usa a ficção científica como uma das suas mais importantes fontes para analisar os sintomas que estão em funcionamento no imaginário da cultura contemporânea. (Maia, 2017, p. 67).

E a partir do imaginário cultural do que pode vir a ser as próximas descobertas e evoluções tecnológicas para serem implantadas na vida do homem, surge as representações de como esse imaginário se desenvolve, dessa forma, surgindo obras literárias e fílmicas que abordam o tema, trazendo temor ou esperança para quem as consome, como a obra a ser analisada posteriormente no texto, a qual vemos uma sociedade pós-humana em um pós-guerra que, em busca de poder bélico, cria híbridos de humano e máquina, isto é, ciborgues, para assim garantir a segurança e poder das elites da sociedade japonesa.

Como vimos, a corrente pós-humanista apresenta várias ideologias imersas nela, as quais não se consideram certezas estabelecidas, certas ou erradas, mas sim prontas para serem lidas e contestadas quando possível. A ideologia chamada também como pós-humanismo, como já comentado, mostra uma perspectiva filosófica do que é ser pós-humano, e Hayles (1999) aponta uma perspectiva interessante sobre a visão pós-humana, apresentando quatro pontos sobre essa visão.

Primeiro, a visão pós-humana privilegia o padrão informativo sobre o material de instanciação, de modo que a incorporação num substrato biológico é vista como um acidente de história em vez de uma inevitabilidade da vida. Em segundo lugar, a visão pós-humana considera consciência, considerada como a sede da identidade humana na tradição ocidental há muito antes de Descartes pensar que era uma mente a pensar, como um epifenômeno, como um 70 evolucionário upstart tentando afirmar que é o espetáculo completo quando na realidade é apenas um pequeno espetáculo paralelo. Terceiro, a visão pós-humana pensa no corpo como o original pródissertação que todos aprendemos a manipular, de modo a estender ou substituir o corpo por outro. As próteses tornam-se uma continuação de um processo que começou antes de termos nascido. Quarto, e mais importante, por estes e outros meios, a visão pós-humana configura ser humano para que possa ser perfeitamente articulado com máquinas inteligentes. Na pós-humano, não há diferenças essenciais ou demarcações absolutas entre os corpos existência e simulação por computador, mecanismo cibernético e organismo biológico, teleologia robotizada e objetivos humanos. (Hayles, 1999, p.17 e 18, tradução nossa).

Hayles (1999) apresenta pontos que não são prescrições sobre o que é e quais são as características da corrente pós-humana, mas implicações a respeito do que é o pós-humanismo. A autora apresenta em primeiro ponto que padrão informativo tem maior importância ou valor sobre o material, isto é, ela aponta que a união do orgânico com o tecnológico é um acidente que ocorreu na história da humanidade, assim não seria algo inevitável de acontecer, dessa forma, a informação adquirida através desse processo tem maior significância que a própria união entre orgânico e máquina. O segundo ponto apresentado por Hayles (1999) afirma que a consciência humana é um dos alicerces do pós-humanismo, que está associado ao terceiro ponto, o qual ela afirma que a visão pós-humana pensa o corpo humano como um conjunto de próteses, devido ao corpo humano ter os membros conectados e controlados pelo cérebro, através de um sistema coordenado por impulsos elétricos, os quais aprendemos a manusear desde o nascimento, e que podemos substituir por outros membros – tecnológicas ou não – que se transformam em partes do corpo humano.

Já no quarto ponto, e de maior importância, Hayles (1999) alega que na visão pós-humana o humano pode conviver rotineiramente com máquinas que possuam inteligência, e, que não há limites determinantes que separem o que é o orgânico do que é o tecnológico, ou

seja, o organismo cibernético do que é o organismo orgânico. Diante disso, o humano ou orgânico e o tecnológico apresentam um limiar estreito e complexo.

1.3.Ciborgue: O Resultado Da Evolução Humana

É fato que ao vivermos em um mundo pós-humano, que está repleto de tecnologias imensuráveis, o homem é ligado a tecnologia que usa. Não há como viver nos séculos XX e XXI sem fazer uso de tecnologias, sejam elas digitais ou não. Como se apresenta no filme e mangá a ser analisado, o homem está rodeado de máquinas e tecnologias, que além de ajudar e fazer parte do dia a dia, também impulsiona pesquisa de desenvolvimento humano-tecnológico para alcançar o ser ciborgue que cumpra os objetivos dado a ele dentro da sociedade. Este subcapítulo será o guia para a compreensão sobre o que é o ser ciborgue, seguindo principalmente as premissas de Haraway (2009), e a partir da ideologia dela e de outros, formularmos o que é esse ser ciborgue.

A princípio é importante compreender o tema e assim entender que o que é tecnológico não é orgânico, isto é, são dois pontos distintos, porém não contrários, mas quando falamos no ciborgue vemos surgir uma contradição. No momento que nos voltamos para o termo ciborgue, a ideia comum na sociedade, que é a inserida pela indústria cinematográfica e literária, apresenta uma criatura com características orgânicas e tecnológicas ao mesmo tempo, muitas vezes confundidos com androides, seres totalmente tecnológicos com aparência humana.

Embora a imagem comum sobre o que é o ciborgue seja baseada na ficção, o conceito de ciborgue hoje não se estende a seres fictícios que são robotizados e muitas vezes desumanizados no mundo ficcional, diante de estudos que pesquisam sobre o que é ciborgue, sabe-se que existe ciborgue reais, e que a partir do avanço das pesquisas medicinais e tecnológicas tornou-se possível, tanto fazer realizar procedimentos médicos com o uso de máquinas especializadas para diversas enfermidade como também o desenvolvimento de próteses, sistemas para a comunicação e leitura para pessoas portadoras de deficiências ou doenças limitantes, que limitem parcial ou inteiramente o ser humano, assim sendo os ciborgues da vida real.

Para tanto, quando voltamos o olhar para o significado da palavra ciborgue, segundo Haraway através Kunzru (2009) “... o ciborgue – uma fusão de animal e máquina – joga para a lata do lixo as grandes oposições entre natureza e cultura, *self* e mundo”, é perceptível que essa

conjuntura do orgânico mais o tecnológico não é algo distante do dia a dia do homem comum, somente existente em minorias que necessitam da tecnologia medicinal para auxiliar no cotidiano.

Desde o surgimento do computador no final do século XX e o progresso tecnológico alcançado nas primeiras décadas do século XXI, são poucos os homens que não possui um telefone celular, principalmente a partir das décadas de 10 e 20 com os smartphones, computadores e tablets, e os que não possuem alguma forma de conexão a rede de informação mundial, internet, fica à margem da sociedade, não alcançando ou usufruindo das facilidades que a tecnologia proporciona, porém, em contrapartida, podendo não ter contato com a alienação massificada e com as incertezas que surgem com tecnologia.

Para Tadeu (2009) o ciborgue é o limiar entre o humano e a máquina, o ponto de equilíbrio, que impulsiona a humanidade a avançar devido a evolução das tecnologias que estão em contato com o homem. Diante disso, é perceptível a artificialização do organismo em vários graus, dessa forma esse ser híbrido melhora a cada avanço tecnológico. As tecnologias ciborguianas, de acordo com Tadeu (2009), são separadas em quatro tipos: as que são as restauradoras – que restauram funções, órgãos ou membros danificados ou que foram perdidos, normalmente medicinais –, as normalizadoras – a qual o ser humano permanece na normalidade –, as reconfiguradoras – que fazem existências pós-humanas, as quais ao mesmo tempo são iguais e diferentes – e as melhoradas – que confeccionam existências moderadamente melhoradas em relação ao ser humano –. Assim, fica claro que acontece uma mecanização do humano.

Além disso, em sua releitura sobre a ideologia ciborguiana de Donna Haraway (2009), Hari Kunzru (2009), aponta que a convivência íntima entre o humano e a tecnologia, leva a uma compreensão que na atualidade não há como delimitar em que ponto acaba o homem e em qual começa a máquina.

A era do ciborgue é aqui e agora, onde quer que haja um carro, um telefone ou um gravador de vídeo. Ser um ciborgue não tem a ver com quantos bits de silício temos sob nossa pele ou com quantas próteses nosso corpo contém. Tem a ver com o fato de Donna Haraway ir à academia de ginástica, observar uma prateleira de alimentos energéticos para bodybuilding, olhar as máquinas para malhação e dar-se conta de que ela está em um lugar que não existiria sem a ideia do corpo como uma máquina de alta performance. Tem a ver com calçados atléticos. (Kunzru, 2009, p. 23).

Essa visão do autor, segundo a teoria de Haraway (2009), a tecnologia usada para alcançar melhorias para vários aspectos da vida humana, faz o homem ser uma criatura

ciborgisada, devido a essa tecnologia está em contato direto com o homem, aperfeiçoando, modificando ou o ajudando em várias as funções executadas com o uso dessas tecnologias. Outro ponto importante, para Haraway (2009) o mundo é um emaranhado de redes, as quais são parte máquina e parte humana, ou seja, complexos híbridos, que completam a vida humana.

Um ciborgue é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção. Realidade social significa relações sociais vividas, significa nossa construção política mais importante, significa uma ficção capaz de mudar o mundo. (Haraway, 2009, p. 36).

O trecho apresentado acima faz parte do *Manifesto ciborgue Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX* de Donna J. Haraway (2009), o qual apresenta seu posicionamento sobre o que é o ciborgue, apontando que além de uma criatura híbrida ficcional e idealizada pela sociedade, ela é de realidade social, isto é, a realidade humana, mostrando que devido ao forte envolvimento do homem com a tecnologia o ciborgue é uma realidade contemporânea, essa realidade faz parte da vida de boa parte dos habitantes do globo, dessa forma, a tecnologia é o meio de relação, interação e desenvolvimento tecnológico, de trabalho e social. Dessa forma, esse ciborgue pertencente à ficção, ou seja, o imaginário da sociedade, impulsionou a busca pela tecnologia para facilitar ou integrar a da humanidade, assim as pesquisas para desenvolver o humano perfeito buscam a construção desse humano “perfeito” na realidade.

Haraway (2009) aponta como a tecnologia torna o ser humano ciborgue, ela mostra que mesmo não existindo a tecnologia moderna, ela considera que as “mulheres de cor”, levadas a força para os Estados Unidos da América, para o trabalhar na indústria, podem ser consideradas ciborgue, embora elas não façam uso de tecnologias modernas ou digitais, isto é, Haraway (2009) afirma que essas mulheres são criaturas híbridas por fazerem uso da tecnologia que tinha acesso nessa época, sendo a principal motivação pela qual elas foram exploradas pela indústria estadunidense. A tecnologia que elas tinham ao alcance e faziam uso era a alfabetização, ou seja, ler e escrever levou essas mulheres a serem colocadas em situação de exploração.

Diante disso, Haraway (2009), afirma que o homem pode ser considerado um ciborgue a partir do momento que ele utiliza de qualquer tecnologia, seja ela analógica ou digital, em qualquer momento da história, pois, segundo Haraway (2009, p. 91) “Não existe, em nosso conhecimento formal, nenhuma separação fundamental, ontológica, entre máquina e organismo, entre técnico e orgânico.”.

Já Tomaz Tadeu (2009), em seu trabalho *Nós, ciborgues O corpo elétrico e a dissolução do humano*, começa mostrando ao leitor que pensar no homem como parte máquina e parte humano, é necessário saber que o ser humano é submisso à subjetividade que vive, isto é, todo indivíduo está sujeito ao período histórico o qual vive, assim como está sujeito a sua cultura da época. No entanto, quando nos voltamos para a evolução tecnológica que acontece neste início de século e para a relação íntima que o ser humano tem com a tecnologia, percebe-se que a humanidade está sujeita a subjetividade dessa época, que levanta o questionamento até que ponto somos humanos e até que ponto somos máquina.

Na obra a ser analisada no capítulo três, este limiar entre humano e máquina é uma questão plausível dentro da narrativa tanto do filme, quanto do mangá, pois é visível como a hibridização de homem e máquina é representada como impossível de saber até que ponto a tecnologia controla os humanos que foram modificados e aperfeiçoados tecnologicamente.

Figura 3: Takashi na ponte



Fonte: Akira (1988)

Conforme o que foi mostrado, a busca pela evolução do homem para um ser melhorado, o ciborgue, não apenas humaniza a máquina – a tecnologia –, como também maquiniza o humano, como na imagem acima é perceptível que o personagem, que dentro do enredo da obra é fruto das experiências do governo, as quais unem ao DNA humano a tecnologia para criar seres poderosos. O personagem acima é submisso à sociedade a qual vive, sendo explorada para o desenvolvimento do estudo para criar os ciborgues perfeitos. Não há como distinguir onde acaba a parte orgânica e onde começa a parte tecnológica, mesmo tendo uma aparência diferente de um ser humano comum, é visível que ainda é humano, mas até que ponto? É inviável pensar separadamente as partes, pois ele é um ser híbrido.

Conforme se sabe, a concepção do homem em bases maquinísticas não só remonta há alguns séculos, enraizando-se no solo histórico mais profundo de nosso tempo, como se tornou motivo de celebração entre algumas vanguardas estéticas ainda no início do século passado. Pouco tempo depois de Nietzsche ter aprovado a eventual

escravização das massas a um maquinismo universal como pré-condição para o bem-estar de uma nova classe de aristocratas, os futuristas proclamaram a falência da cultura humanista e a necessidade de superá-la, em nome do mundo que estava sendo criado pela máquina. (Rüdiger, 2008, p. 61).

Nesse trecho, Rüdiger (2008), mostra como a maquinização está enraizada na história, como Nietzsche já falava da maquinização das massas muito antes da revolução digital característica do início do século XXI, e sua previsão se tornou realidade, as massas são orquestradas e influenciadas através da tecnologia de acordo com os poderosos que comandam o mercado tecnológico. Os ciborgues filosóficos, os quais fazem uso da tecnologia não atrelada fisicamente a parte orgânica, como pessoas que fazem uso de tecnologias como smartphone, ou pessoas que usam próteses para melhorar a qualidade de vida, não há como definir um limite entre as partes orgânicas e tecnológicas, pois o humano está influenciado pela indústria de tecnologia e maquinizado, muitas vezes não só dependente das máquinas, mas sendo tratados como tal.

Segundo Aron (1965), a sociedade moderna está em constante mudança, assim a renovação e a quantidade para produzir produtos novos para o controle do que é feito e consumido continua, o autor aponta que o humano não precisa mais de coisas manuais para trabalhar, mas agora ele está associado a máquina, isto é, mesmo antes do conceito de ciborgue, a conjuntura ciborgue já era existente, e mesmo sendo um conceito antigo é perfeitamente aplicável a sociedade atual, que depende da tecnologia, trabalha e consome lazer ou produtos por ela, continuando a ser manipulada por quem está no poder.

Dessa forma, o homem tem seu valor inferiorizado, como aponta Nogare (1994), e mesmo esse conceito de valor sendo da ideologia humanista, mostrando que o homem tem valor de fim e que nada está abaixo dele, no sistema econômico vigente em quase todo mundo o valor do homem é inferiorizado por outro homem, o dando valor de objeto, esse conceito continua sendo importante no pós-humanismo e principalmente ao analisar a sociedade capitalista.

Este subcapítulo apontou como o ser humano – principalmente o pós-humano – consiste em um ciborgue, além de apresentar o conceito de que o ciborgue é ser um ser híbrido, também mostrou que existir alguns tipos de ciborgue, a exemplo do ciborgue contemporâneo que usa tecnologias smart e o medicinal que usar prótese ou instrumentos para operações.

2. METODOLOGIA E ESTÉTICA: CINEMA E LITERATURA EM TRADUÇÃO

A partir da Poética de Aristóteles há uma divisão sobre o que é a literatura na visão teórica e datada de sua época, que é o princípio das teorias literárias que vieram a se desenvolver a partir dele. Há um grande avanço do tempo antigo ao contemporâneo, em que as teorias os gêneros existentes dentro a literatura são diversos e abrangem temáticas variadas como o Formalismo Russo, o Estruturalismo e a Psicanálise – pertencente aos pós-estruturalismo –, fundamentadas em teóricos como Eagleton (2006), Compagnon (1999), Wellek e Warren (2003), Castle (2007), Freud (1900 e 1973), entre outros. Além disso, apresentando de forma concisa sobre a teoria literária. Assim tornando possível a análise do objeto de estudo de acordo com as teorias apresentadas, em destaque a psicanálise, mostrando dentro da obra como

A abordagem teórica da literatura constitui o alicerce metodológico para uma análise crítica e sistemática das obras que compõem o corpus desta pesquisa. Articulando diferentes correntes teóricas, é traçado um percurso interpretativo que privilegia a densidade textual e simbólica da obra literária, como também suas possíveis traduções para outros sistemas de linguagem, como o cinema. A análise se baseia, no estruturalismo linguístico e literário, da crítica psicanalítica, da teoria da adaptação intersemiótica e das contribuições contemporâneas dos estudos culturais.

Partindo da concepção de linguagem como sistema de signos, proposta por Ferdinand de Saussure (1916), a análise reconhece que o sentido literário surge a partir de uma estrutura relacional, em que a forma está ligada à função. Assim, analisando a partir do estruturalismo, especialmente nos estudos do Formalismo Russo e do Círculo de Praga, com destaque para Roman Jakobson (1973), que também conceituou a tradução intersemiótica como a adaptação que transpõe signos de um sistema linguístico verbal para outro não verbal, como ocorre na adaptação de romances para o cinema.

No campo da crítica psicanalítica, tomam-se como fundamento as formulações de Sigmund Freud (1919), bem como seus desdobramentos em autores como Terry Eagleton (1983) e Julia Kristeva (1980), que ampliam a compreensão da narrativa literária enquanto campo de manifestação do inconsciente, do desejo e de poder simbólico.

Para abordar a transposição da linguagem literária para a cinematográfica, foram utilizadas teorias da adaptação, principalmente as contribuições de Brian McFarlane (1996), que faz distinção entre elementos transferíveis – função narrativa – e não transferíveis – função

discursiva – no processo de adaptação. A teoria de McFarlane (1996) permite compreender que o cinema adaptado não é uma tradução literal da literatura, mas sim uma operação criativa que reconfigura a obra literária em nova linguagem.

Linda Hutcheon (2006), amplia a teoria literária defendendo uma abordagem pós-estruturalista da adaptação como um processo de reinterpretação ativa, que envolve diálogo intertextual, deslocamentos culturais e a negociação entre fidelidade e inovação. Já Robert Stam (2005) amplia esse entendimento ao propor uma concepção intertextual e multimodal da adaptação, considerando as especificidades de cada linguagem e as tensões entre obra original e recriação cinematográfica.

Essas correntes teóricas serão abordadas ao longo deste capítulo para delinear as bases conceituais que sustentam a análise interpretativa proposta nos capítulos seguintes. Ao abordar tanto os elementos formais da linguagem quanto seus desdobramentos simbólicos e intersemióticos, busca-se uma análise crítica que articula o texto literário com seus atravessamentos históricos, culturais, subjetivos e midiáticos.

2.1.Sobre a Teoria Literária

As teorias literárias apresentam várias formas de entender, interpretar e analisar os textos literários ao longo da história da humanidade após a invenção da escrita. Definir o que é a literatura é algo difícil, uma possível definição para ela seria defini-la como escrita imaginativa, pois ao falarmos de literatura estamos falando de espaços, tempos, personagens e enredos pensados e imaginados, mas nem essa nem nenhuma definição associada ao que é a literatura é definitiva, pois não há concordância entre os teóricos sobre essa definição. Neste subcapítulo irá ser apresentado um breve apanhado sobre a teoria da literatura, passando por algumas abordagens para melhor compreensão do capítulo que se segue, em que a literatura e a cinematografia serão analisadas esteticamente e tematicamente.

Quando se pensa em teoria literária, é imprescindível pensar que não é apenas uma teoria única, mas sim um conjunto de textos acadêmicos, ou seja, são teorias da literatura, que analisam a partir de diversas áreas, a exemplo a psicologia e a filosofia, e principalmente os textos de estudos literários. Além disso, as teorias literárias possuem funções variadas, assim a partir de um objeto de estudo literário elas devem analisar, criticar, comparar, resenhar etc. e assim teorizam a partir desses objetos, gerando reflexões ou teorias. Compagnon (1999) que a teoria da literatura é diferente da teoria literária, mesmo ambas sendo elementos teóricos de

análise literária, possuem perspectivas e tradições diferentes, porém elas têm ligação com as teorias da literatura.

Além disso, se a "literatura" inclui muito da escrita "factual", também exclui uma boa margem de ficção. As histórias em quadrinhos do Super-homem e os romances de Mills e Boon são ficção, mas isso não faz com que sejam geralmente considerados como Literatura. O fato de a literatura ser a escrita "criativa" ou "imaginativa" implicaria serem a história, a filosofia e as ciências naturais não-criativas e destituídas de imaginação? (Eagleton, 2006, p. 2 e 3).

Um segmento de texto pode começar sua existência como história ou filosofia, e depois passar a ser classificado como literatura; ou pode começar como literatura e passar a ser valorizado por seu significado arqueológico. Alguns textos nascem literários, outros atingem a condição de literários, e a outros tal condição é imposta. Sob esse aspecto, a produção do texto é muito mais importante do que o seu nascimento. O que importa pode não ser a origem do texto, mas o modo pelo qual as pessoas o consideram. Se elas decidirem que se trata de literatura, então, ao que parece, o texto será literatura, a despeito do que o seu autor tenha pensado. (Eagleton, 2006, p. 13).

Diante disso, Eagleton (2006), um dos precursores de pesquisas na contemporaneidade sobre a teoria da literatura, aponta que, definir o que é a literatura cria brechas que não abarcam a totalidade do que pode ser considerado literatura, além de fazer distinção, muitas vezes de forma pessoal, sobre o que é a literatura verdadeira, já que alguns teóricos não consideram histórias em quadrinhos, ou até mesmo ficção escrita por pessoas comuns literatura. Assim, apenas o fato de ser pensada e imaginada não define se algum texto narrativo é literário ou não, ou o fato de não ser proveniente de uma local imaginativo não o torna literatura.

Apesar de o termo literatura ter um uso genérico na contemporaneidade, ou seja, se refere a vários tipos e gêneros textuais, até mesmo os que não possuem linguagem literária como a literatura acadêmica, isto é a literatura médica, jurídica, especializada etc. ou a literatura até mesmo a literatura de autoajuda. Mesmo quando há tentativas de determinar o que pode ser literário ou não, tanto por possuir valor estético quanto por possuir linguagem literária, as questões sobre o que é tratado como literatura possui várias respostas subjetivas.

De acordo com Eagleton (2006), essa 'definição' da que a literatura não é definida por ser ficcional ou imaginada, mas sim uma utilização peculiar da linguagem pode ser questionável, pois essa 'definição' está ligada ao valor dado a uma obra por quem a estuda, dessa forma, o que pode ser considerado literatura na atualidade por ser tirada dessa definição mais à frente na história.

O discurso literário ou literariedade, segundo Compagnon (1999), foi adotado em primeiro momento pelos formalistas russos, foi usado principalmente por Roman Jakobson

(1896-1982), um dos mais reconhecidos linguistas e teóricos da literatura do século XX. Assim, “o uso cotidiano da linguagem é referencial e pragmático, o uso literário da língua é imaginário e estético. A literatura explora, sem fim prático, o material linguístico.” (Compagnon, 1999, p. 40), dessa forma, o formalismo russo é centrado em estudar a linguagem dentro da obra literária.

Outro ponto é o valor estético de uma obra literária, ou seja, o que é necessário para que uma obra seja considerada literatura esteticamente. Wellek e Warren (2003), apontam que, mesmo sendo uma concepção excludente com vários tipos textuais, como a poesia didática e satírica, a experiência estética proporcionada por um objeto estético, como um romance, “me interessa pelas suas próprias qualidades, o qual não tentou reformar ou transformar em parte de mim mesmo nem possuir ou consumir” (Wellek; Warren, 2003, p. 328). Diante disso, pode-se inferir que a escolha de uma leitura, segundo os autores, é baseada em um conjunto de critérios internos ou externos, tendenciosos ao valor empregado a uma obra, assim a obra literária torna-se um objeto estético, que durante a leitura se mostra qualificado a promover ao leitor, de acordo Wellek e Warren (2003), com uma experiência estética.

A experiência estética, nossos teóricos contemporâneos concordam, é uma percepção da qualidade intrinsecamente agradável e interessante, que oferece um valor final e uma amostra e prenúncio de outros valores finais. Ela está ligada ao sentir (prazer, resposta hedonista) e aos sentidos, mas objetiva e articula o sentir – o sentir encontra, na obra de arte, um “correlato objetivo” e distancia-se da sensação e da conação pela estrutura de ficcionalidade do seu objeto. (...) A experiência estética é uma forma de contemplação, uma atenção amorosa para com qualidades e estruturas qualitativas (Wellek; Warren, 2003, p. 328).

Assim, a percepção estética é a composição de um valor estético a partir da resposta emocional que a leitura traz para o leitor, dessa forma, é considerada uma obra literária que proporciona uma experiência estética, o que dá a esse valor subjetividade.

Para a realização de uma análise literária, um fator importante dentro da pesquisa é o autor, pois, de acordo com Wellek e Warren (2003), para analisar um texto literário é preciso conhecer o viés ideológico dele, suas pautas, preferências de gêneros literários e linguagem, ou seja, pesquisar sobre o que foi publicado em relação ao autor. No entanto, esse estudo sobre o autor é apenas um contexto para melhor entender o objeto de estudo. Além disso, os fatores sociais, políticos e históricos contribuem para o surgimento e publicação de uma obra literária.

2.1.1. Um Breve Apanhado Sobre Formalismo Russo

Como fala Jakobson *apud* Eagleton (2006), a literatura apresenta uma “violência organizada contra a fala comum” (p. 3), diante disso, o autor aponta que a literatura é algo transformador, que a partir da linguagem simples, até mesmo coloquial, se transforma intensificando as palavras gerando textos com literariedade, estes que se afastam do que o autor chama de fala cotidiana, ou seja, essa linguagem com literariedade exprime sua existência material, assim mostrando uma desacordo entre os significantes e os significados, gerando interpretação além do literal.

No formalismo russo, a crítica a literária, como mostra Eagleton (2006), possui uma composição prática e científica, porém depois foi transferida a sua crítica a realidade material do próprio texto literário, isto é, essa crítica se voltava a como o texto literário funcionava na realidade, ou seja, na prática, apresentando a literatura, de acordo com o autor, como uma “organização particular de linguagem” (p. 4), a qual possuía regras, mecanismos e estruturas que deveriam ser estudadas entre elas.

Em sua essência, o formalismo foi a aplicação da lingüística ao estudo da literatura; e como a lingüística em questão era do tipo formal, preocupada com as estruturas da linguagem e não com o que ela de fato poderia dizer, os formalistas passaram ao largo da análise do "conteúdo" literário (instância em que sempre existe a tendência de recorrer à psicologia ou à sociologia) e dedicaram-se ao estudo da forma literária (Eagleton, 2006, p. 4).

Posto isso, como uma corrente ideológica importante para os estudos literários, o formalismo russo centrava suas críticas à forma do texto, ou seja, a estrutura e a composição linguagem era algo fundamental para entender o texto literário, não analisando o conteúdo em si, como aponta o autor, o conteúdo temático da literatura, para o formalismo russo é a motivação ou pretexto para a escrita de um tipo específico de estrutura literária. Assim eles possuíram a alcunha de crítica depreciativa, pois mesmo que não negassem que a realidade social tinha laços com a arte e a literatura, eles afirmavam que o conteúdo, psicológico, social, filosófico e, por assim dizer, artístico não era o necessário para o trabalho crítico, devido a isso, a teoria da literatura ficou “reduzida a um setor da Linguística” (Souza, 2007, p. 53-55).

Em 1960, de acordo com Compagnon (1999), Jakobson (1896-1982) faz uma substituição do termo literariedade pelo termo poética, fazendo referência a *Poética* de Aristóteles, a qual é um dos primeiros trabalhos teóricos sobre a literatura da humanidade. Os formalistas russos, em seus estudos linguísticos, em destaque Jakobson (1896-1982),

determinaram seis funções mais presentes em textos variados, as quais são: as funções expressivas, conativa, referencial, metalinguística, fática e poética. Sendo a função poética a qual é mais presente em obras literárias.

Outro ponto, segundo Castle (2007), é que Jakobson (1896-1982) desenvolveu, a partir da teoria linguística saussuriana, os dois níveis de significado que a poesia tinha. O primeiro é o nível metafórico – que funciona de forma sincrônica, isto é, um estudo baseado no recorte ou período histórico o qual está inserido – a metáfora abrange a escolha de palavras baseadas nas similaridades, presente na poesia lírica, a qual o foco está na comparação criativa e expressiva. Já o segundo é o nível é o metonímico, que funciona de forma diacrônica, ou seja, é um estudo que se baseia no discurso ao longo tempo, e de acordo com Jakobson (1896-1982), a metonímia se associa à progressão narrativa que é comum na prosa. A partir disso, essa teoria teve influência nos estudos da teoria da literatura, mostrando que o estilo e a estrutura de um texto estão sujeitos a que tipo de associação linguística ele favorece.

Apesar dos formalistas russos serem criticados por dar ênfase grande na forma e por desconsiderarem os aspectos ideológicos, sociais e históricos que acompanham as obras literárias, apesar disso, suas contribuições metodológicas são de grande valor dentro do campo da análise literária. Como aponta Tzvetan Todorov (2006), “eles foram os primeiros a tratar a obra literária como objeto de ciência” (p. 12). Essa preocupação com os mecanismos da linguagem, com a estrutura das narrativas e com o funcionamento de elementos estéticos fez surgir uma nova forma de estudos literários, assim, influenciando teorias posteriores, como o estruturalismo francês, a semiótica e até mesmo os estudos contemporâneos de narratologia.

2.1.2. Um Breve Apanhado Sobre Estruturalismo

Por volta da década de cinquenta surge o pensamento crítico que foi denominado estruturalismo, o qual também tem base na linguística, com base principalmente nos trabalhos feitos por Ferdinand Saussure (1973), também houve posteriormente influência do Círculo de Linguístico de Praga e do Formalismo Russo principalmente dos trabalhos de Jakobson (1896-1982). O estruturalismo surge como contestação à nova crítica, uma corrente de pensamento crítico que surgiu nos Estados Unidos, que de acordo com o que apresenta Eagleton (2006) desconsiderava a estrutura literária, focando no texto literário isoladamente.

Suas origens se encontram na linguística, segundo o sistema conceitual proposto por Ferdinand de Saussure, e numa corrente da psicologia, de procedência alemã, conhecida pelo termo gestaltismo. Sua noção-chave é a de estrutura, entendida como rede de relações entre unidades mínimas móveis e distintas entre si, cujos valores funcionais se instauram justamente na medida em que se estabelece a própria rede. (Souza, 2007, p. 60).

Neste trecho retirado do texto de Souza (2007), esclarece quais correntes ideológicas influenciaram diretamente o estruturalismo, as quais são a linguística e o gestaltismo. Além disso, destacando concepção de como a estrutura de um texto é formada por diversas pequenas estruturas interligadas entre si estruturalmente, com a finalidade de formar um texto literário, e, diante disso, a análise ser feita a partir dessa estrutura interligada.

Segundo Eagleton (2006), a obra do crítico literário canadense Northrop Frye (1912-1991), *Anatomia da Crítica* de 1957, é um marco relevante para o estruturalismo, pois ela abarca questões que aparecem regularmente ao analisar os gêneros literários, além de abarcar os modos, mitos e arquétipos que estruturam as obras literárias, de forma que estas categorias foram reavaliadas pelo autor, tornando assim a crítica literária estruturalista mais sistemática segundo Eagleton (2006).

Podemos examinar um poema como uma estrutura e, ao mesmo tempo, tratarmos cada um de seus itens como mais ou menos significativos em si mesmos. (...) Mas só nos tornamos estruturalistas convictos quando pretendemos que o significado de cada imagem só existe em relação às outras imagens. (Eagleton, 2006, p. 142).

Na perspectiva de Eagleton (2006), o estruturalismo trabalha com as estruturas do texto, particularmente com as leis gerais que fazem essas estruturas funcionarem. Assim, segundo os critérios estruturalistas, o crítico estruturalista precisa esquematizar a narrativa, a dividindo em “unidades de significação”, estas que compõe o texto, o que se assemelha com o formalismo, já que o conteúdo da história não é o objeto de análise, mas sim a forma ou estrutura do texto, assim, todos os elementos que compõe um texto possuem suas funções individuais, mas também possuem uma função pertencente a todos os elementos, a de se relacionar entre si.

Diante disso, a crítica estruturalista destaca a ideia de sistema dentro do texto, assim cada crítico constrói modelos de organização com finalidade de mostrar as estruturas da obra. Assim os modelos de organização são variados, mas atende à natureza do objeto analisado, esses modelos construídos pelos críticos analisam a parte interna ligada ao próprio texto, excluindo fenômenos sociais, psicológicos e filosóficos das análises feitas, tendo em vista que são dados da realidade existencial e entidades discursivas dentro do sistema literário.

Assim a linguística estruturalista teve um papel fundamental para os desenvolvimentos de teorias posteriores ou teorias pós-estruturalistas como a Semiótica e Semiologia, a análise psicanalítica; os estudos sobre a narrativa, na antropologia, entre outras. Portanto, a contribuição dessa corrente

2.2. Sobre a Psicanálise na Literatura

De acordo com Eagleton (2006), a teoria literária moderna tem ligação não somente com a política e as ideologias presentes no século XX, isto é, essa agitação política não é explicada somente por existência de guerras, crises econômicas e revoluções em âmbito social, mas sim é algo sentido de forma profunda e pessoal em cada indivíduo dentro de uma sociedade, ou seja, ela é “tanto uma crise das relações humanas e da personalidade humana quanto uma convulsão social” (Eagleton, 2006, p 227). Segundo o autor, esse contexto histórico levou ao surgimento do campo da psicanálise, que surge com Freud (1856-1939) no final do século XIX e início do século XX, e, principalmente com a fundamental publicação do livro *A Interpretação dos Sonhos* (1900) para o desenvolvimento dessa área.

De acordo com Freud (1900), é preciso reprimir algumas das tendências à satisfação ou prazer que temos, ou seja, a necessidade de trabalhar para a sobrevivência é uma forma do ser humano sofrer repressão do que Freud (1900) chamou de “princípio do prazer”, também chamando essa necessidade de trabalhar de “princípio da realidade”, a qual em algumas sociedades é algo tão exagerado que deixa as pessoas mentalmente doentes. O autor explica que quando há algo como recompensa por passar por uma ou mais de uma repressão se torna aceitável para o homem passar por ela e isso se qualifica na enfermidade neurose.

Segundo Freud (1900), a neurose é algo criado pelo homem, é parte dele, mas também é uma infelicidade inerente ao ser humano. Uma forma de lutar contra o desejo alcançável é o “sublimando”, assim, dando a ele um valor social maior se trocado por algo socialmente aceito.

Com a finalidade de entender a mente do ser humano, Freud (1973) aponta que o ser humano é um animal dependente quando nasce, isto é, nasce prematuramente e precisa de cuidado e proteção dos adultos e isso diferencia o homem do restante dos animais, além disso, essa necessidade de alimentação e proteção pode ser chamada de instinto. A partir da alimentação no seio materno o bebê descobre o prazer, pois a primeira zona erógena que o ser humano desenvolve é a boca, formando assim a sexualidade, além disso, facilita tanto a amamentação quanto o vínculo entre mãe e filho. Essa sexualidade que surge nessa parte da vida, aparece como um impulso, que se mistura com os instintos biológicos, porém esse impulso

se separa mais à frente na vida. A sexualidade para Freud (1973) é um desvio do instinto natural, isto é, uma perversão que apenas o ser humano tem.

Ao longo da vida as zonas erógenas mudam e há algumas fases da vida sexual, sendo a primeira a falada acima, sendo chamada de fase oral, já a segunda é a fase anal, onde o prazer se dá no momento da defecação, a qual tanto a expulsão leva a criança a sentir um prazer destrutivo, outro ponto é o desejo de retenção e controle possessivo, pois a partir da ejeção das fezes a criança aprende a manipular os desejos de outros através de prender e defecar as fezes. Visto isso, a terceira fase, a fase fálica, acontece quando o impulso sexual, ou libido da criança, se manifesta, assim a criança passa a sentir o prazer nos órgãos genitais. Freud (1973) aponta que essa fase “fálica” possui esse nome pois apenas o homem é reconhecido por ele.

Essas fases são parte de um processo gradual de organização dos impulsos libidinais que ocorrem no corpo da criança. Devido a isso, os primeiros anos da vida de um humano é confuso e complexo, em que os impulsos e objetos de desejo são oscilantes e os limites entre o externo e ele mesmo são incertos, sem uma identidade definida. Nesse período, essa criança, para Freud (1973), busca pelo que o autor chama de “princípio do prazer”, não tendo limites, nem diferenciando sexo biológico dos seres a sua volta, sendo um momento agressivo e sádico.

Assim, esse período se encerra quando os limites aparecem na vida dessa criança, que de forma incestuosa desenvolve desejo pela mãe, dessa forma, o primeiro interesse sexual, tanto do menino, quanto da menina – um interesse homossexual nesse momento –. Essa atração, que acontece na fase pré-edipiana da criança, mostra como essa fase é sádica e incestuosa, devido a esse desejo da criança que surge em relação a mãe, e, no caso de meninas, segundo o estudo de Freud (1973), esse desejo libidinoso depois passa a ser do pai.

Diante disso, começa o que o autor nomeia de “Complexo de Édipo”, pois a criança desenvolve a necessidade de limites, assim a relação incestuosa com a mãe pelo menino e com o pai pela menina se torna uma relação à três, com ambos os pais e a criança então, assim, o progenitor que tem o mesmo sexo biológico que a criança será rival dela, ou seja, a afeição do genitor de sexo oposto será o motivo dessa rivalidade, e, isso leva ao de Freud (1973) aponta como castração.

Essa castração acontece pois o desejo da criança em ter a afeição do genitor de sexo oposto é ceifada pela presença do genitor de mesmo sexo, a menina passa por essa fase edipiana de forma diferente do menino, como a menina já é castrada por não ter o órgão genital masculino, ela se afasta da mãe – também castrada – e compete pela afeição do pai, almejando o local da mãe nesse relacionamento entre eles, porém essa competição acaba quando ela se

resigna e se identifica com a mãe, dessa forma se identificando como uma pessoa do gênero feminino. Outro ponto em relação ao complexo de Édipo na figura feminina é que Freud (1973) diz que não há um fator ou razão distinto ou único que leve a transição de saída dessa fase do crescimento.

Por outro lado, o pai castra o menino, este que não se encontra na posição que deseja, a do pai. Para o menino a menina já é castrada por não possui o órgão genital masculino, assim implantando o medo de punido com a retirada do órgão genital, diante disso reprime seu desejo incestuoso para não ter esse destino, assim tendo ciência do “princípio de realidade”. Assim, o menino vê o lugar do pai como uma possibilidade futura, encerrando a rivalidade com o pai e se introduzindo nos papéis de gênero, podendo ser chamado de objeto dotado de gênero, livrando-se assim do “Complexo de Édipo” e colocando seu desejo reprimido no inconsciente.

Essa trajetória de crescimento, da passagem até a saída do “Complexo de Édipo” é o que constitui o ser humano como ele é, ou seja, é onde o homem é moldado como um sujeito, além de transicionar entre o “princípio do prazer” e o “princípio da realidade” que forma o homem. Assim, passamos de um ambiente familiar para o mundo externo, construindo relações extrafamiliares, saindo das relações naturais para relações e vivências culturais. Outrossim, a passagem da criança pela fase edipiana é fundamental para a construção e percepção da moral, da consciência e do significado de autoridade em qualquer instância da vida social, pois, a proibição da relação com o genitor apresenta a autoridade patriarcal encontrada na lei patriarcal que é vivida depois, essa consciência constitui o que Freud (1973) chama de “superego” – uma voz punitiva, é um domínio mental que internaliza normas, valores e proibições tanto parentais quanto sociais, cumprindo com o papel de consciência moral.

Voltaremos posteriormente [em [1]] à sensação de estar inibido. Ela serve admiravelmente, nos sonhos, para representar um conflito da vontade ou uma negativa. O objetivo inconsciente requer que a exibição continue; a censura exige que ela cesse. (Freud, 1900, p. 236).

Assim, para entender o que é o inconsciente é necessário compreender como a mente se forma, principalmente na infância, pois os desejos afetivos incestuosos censurados na infância são levados ao inconsciente e a partir desse momento tudo que é reprimido diante do princípio da realidade é levado ao inconsciente como uma forma de reprimir o que não socialmente ou moralmente aceitável, assim os sentimentos, impulsos e desejos igualmente não aceitáveis. Além disso, para Freud (1900) os sonhos são manifestações simbólicas do desejo reprimido no inconsciente.

Nos textos como “Delírios e sonhos na Gradiva de Jensen” (1907) e “O poeta e a fantasia” (1908), Freud (1907 e 1908) fala que a criação literária possui suas origens no inconsciente, além disso, se estrutura como uma formação de substituição dos desejos reprimidos. Para o autor, a obra de arte, assim como o sonho, é um tipo de “realização de desejo” se apresentando em formas aceitáveis para a consciência. Freud (2010) aponta que “o poeta, como o neurótico, recua da realidade insatisfatória para construir em sua fantasia um mundo próprio, mais de acordo com seus desejos” (p. 203), dessa forma, a literatura se mostra como um espaço de expressão de conflitos psíquicos, de forma simbólica, assim deixando o crítico explorar as tensões existentes entre o conteúdo escrito e o conteúdo oculto no texto.

O desejo, para Lacan (1998), não é sinônimo de necessidade ou demanda, mas sim de da “falta” que constitui o sujeito. Em Akira (1982-1990; 1988), a trajetória de Tetsuo pode ser interpretada de acordo com essa concepção, pois seu desejo não é apenas pelo poder de Akira, mas sim pelo reconhecimento que acredita vir desse poder; reconhecimento que, como aponta Lacan, não satisfaz por completo. Para o psicanalista, “o desejo é a metonímia da falta-a-ser” (Lacan, 1998, p. 289), ou seja, se mover incessantemente de um objeto de desejo a outro sem jamais alcançar a plenitude. No mangá, isso se manifesta na busca constante de Tetsuo por superar Kaneda, sempre frustrada pela impossibilidade de preencher a falta constitutiva de sua subjetividade; já no filme, essa lógica se condensa em um arco acelerado de ascensão e queda, tornando visível a estrutura lacaniana do desejo como movimento.

De mesma importância para a sistematização da leitura psicanalítica foi o crítico literário Terry Eagleton (2006). Em sua obra *Teoria da Literatura* (2006), o autor desenvolve o que afirma Freud com o marxismo, assim enfatizando que textos literários expressam não apenas os contrastes do indivíduo, como também expressam as controvérsias ideológicas que compõem a sociedade. Para Eagleton (2006) “a psicanálise vê os textos literários como formações do inconsciente, como símbolos que expressam os desejos, angústias e conflitos reprimidos” (p. 195). No entanto, ele observa que a análise psicanalítica não deve ser usada de forma reducionista, ou seja, não deve ser como se cada símbolo possuísse um significado fixo, isto é, inversamente, a leitura deve ponderar sobre a ambiguidade da linguagem literária, além do papel do leitor na reconstrução do sentido.

Outro teórico essencial para a psicanálise aplicada à literatura é Holland (1968). Em obras como *The Dynamics of Literary Response* (1968), esse autor propõe que uma leitura deve centrada não apenas no texto, ou no autor, mas também voltada para no leitor, sugerindo assim que o leitor projeta os seus próprios desejos e as estruturas do inconsciente sobre a obra literária que está lendo. Para o autor, “cada leitura é, em certo sentido, uma criação de identidade, pois

o leitor reconhece e reorganiza elementos do texto segundo padrões de sua própria subjetividade” (Holland, 1968, p. 123). Assim surge, o autor propõe, a chamada crítica do leitor-psicanalítico, que procura compreender como a leitura pode se tornar um processo de espelhamento e elaboração psíquica, dessa forma, dando foco para a experiência subjetiva que é o ato de ler.

Já a crítica Julia Kristeva (1988), em contrapartida, amplia a perspectiva freudiana, incorporando tanto as contribuições de Jacques Lacan como a teoria pós-estruturalista. Para Kristeva (1988), a linguagem literária possui dois modos, ou seja, o modo simbólico, que representa a linguagem ordenada e racional, e o modo semiótico, que é constituído pelos impulsos corporais e pulsionais, que fogem da lógica do discurso normativo. *Em Poderes da Perversão (1988)*, Kristeva (1988) esclarece que a literatura é um espaço em que o semiótico invade o simbólico, produzindo assim significações que afetam a ordem estabelecida. De acordo com a autora, “o texto literário funciona como uma prática de desestabilização do sujeito, revelando o desejo como força que atravessa o discurso” (Kristeva, 1988, p. 119). Essa perspectiva que a autora apresenta permite ler a literatura não só como representação do inconsciente, mas também, como produção ativa de subjetividade e desejo.

Além disso, a análise psicanalítica permite explorar a materialidade da linguagem e os deslocamentos de sentido. Na obra *Dom Casmurro (1899)*, do escritor Machado de Assis (1839-1908), por exemplo, a ambiguidade que envolve a possível traição do personagem Capitu pode ser analisada como uma expressão do desejo inconsciente do personagem Bentinho, para assim justificar sua própria culpa e ciúme. Dessa forma, a dúvida e a autossabotagem funcionam como meios de defesa psicológica, reforçando assim durante a leitura que o narrador não é confiável, porém, suas palavras mostram mais do que ele admite conscientemente. Diante disso, é perceptível que essa perspectiva psicanalítica dá ao leitor a possibilidade de interpretar o texto como uma confissão fragmentada, assim o conteúdo recalcado – ou seja, o conteúdo ligado a defesa do inconsciente, em que pensamentos, desejos e memórias inaceitáveis socialmente são reprimidos e mantidos longe da consciência – emerge nas falhas da narrativa.

Portanto, a análise literária psicanalítica oferece uma base teórica para a compreensão dos processos inconscientes presentes nas obras literárias. Dessa forma, a partir das contribuições de Freud (1973), Eagleton (2006), Holland (1968) e Kristeva (1988), é possível realizar leituras que ultrapassam a superfície textual, identificando assim as fantasias, as angústias, as projeções e os impulsos que abrange personagens, estruturas narrativas e inclusive o ato de leitura. Diante do exposto, é perceptível que a análise psicanalítica não é uma apenas a aplicação de conceitos psicanalíticos ao que foi escrito, mas sim uma leitura que considera a

literatura como um campo simbólico e sintomático, no qual é possível expressar e transfigurar o inconsciente, tanto o individual quanto o social. Dessa forma, a crítica psicanalítica mostra que a literatura tem a capacidade de ser um espaço de conflito e elaboração psíquica.

2.3.Sobre A Teoria Cinematográfica

2.3.1. Sobre A Estética

A origem do cinema se dá com o surgimento do cinematógrafo, a primeira câmera cinematográfica a captar, revelar e projetar imagens em movimento, inventada no final do século XIX pelos irmãos Lumière e Thomas Edson, durante a realização de estudos sobre a captura do movimento. Essa invenção visionária e as projeções feitas a partir de 1895 foi o começo do que chamamos de sétima arte. Os cineastas pioneiros nessa ‘nova arte’ foram os irmãos Lumière, os quais faziam curta-metragem de cinquenta segundo que mostravam o cotidiano filmado por eles; outro pioneiro no cinema foi Georges Méliès, que já usava um tipo primitivo de roteirização, além de truques de ilusionismo e efeitos especiais em seus filmes, o que o destacou na época¹. E a partir do surgimento do cinematógrafo e desses pioneiros nessa arte, hoje a cinematografia é uma arte altamente difundida, que possui diversos gêneros e teorias em sua composição.

Para realizar a análise do capítulo a seguir é necessário compreendermos brevemente o que é o cinema. Para existir um filme é preciso de uma ideia inicial e um roteiro a partir dela, a pré-produção², a gravação e a pós-produção³ ou montagem. Segundo Eisenstein (2002), a montagem é indispensável para qualquer produção cinematográfica, de acordo com o autor

¹ Devido ao uso de recursos como ilusionismo e efeitos especiais, George Méliès alcançou a fama, pois, enquanto seus colegas cineastas usavam do cotidiano e de efeitos especiais simples, ele, além de criar roteiros cativantes, usava efeitos práticos e ilusões para arrebatar o público a sua narrativa. Algumas obras foram coloridas na pós-produção. Sua obra mais famosa é “A Viagem à Lua” de 1902.

² A pós-produção se divide em: planejamento – em que é definido o orçamento, cronograma e equipe –, elenco – atores –, locações – os lugares onde o filme será gravado – e o storyboard – algumas produções desenham as cenas para planejá-las melhor –.

³ A pós-produção se divide em: edição – juntar e cortar as cenas de forma a dar sentido ao filme –, trilha sonora – adição de música e efeitos sonoros –, efeitos visuais (quando necessário) e colorização – ajustes de cor e iluminação digitalmente –.

“Esta propriedade consiste no fato de que dois pedaços de filme de qualquer tipo, colocados juntos, inevitavelmente criam um novo conceito, uma nova qualidade, que surge da justaposição.” (2002, p. 10). Diante disso, é compreensível que a montagem seja algo necessário para dar sentido e progressão a diegese fílmica.

Para Betton (1987) o realismo depende do ponto de vista de cada indivíduo, ou seja, não há realidade ou consciência de mundo sem julgamento e conhecimento que nos faz perceber a realidade, são as sensações que cada indivíduo tem, porém, mesmo tendo a percepção dos sentidos só conhecemos as aparências, não a coisa em si. Assim, tanto para os estudiosos, que buscam a compreensão do que é real, quanto para os artistas, segundo Breton apud Betton (1987), mesmo por vias opostas apresentam como uma concepção do real "tudo o que este pode, até segunda ordem, conter de irracional" (1987, p.7), dessa forma, mostrando que a realidade é subjetiva a cada indivíduo.

A imagem fílmica suscita certamente um sentimento de realidade no espectador, pois é dotada de todas as aparências da realidade. Mas o que aparece na tela não é a realidade suprema, resultado de inúmeros fatores ao mesmo tempo objetivos e subjetivos, imbricação de ações e interações de ordem ao mesmo tempo física (integração e parâmetros "sensoriais" e, principalmente, do continuum espaço-tempo) e psíquica (com todos os sentimentos e reflexos pessoais), o que aparece e um simples aspecto (relativa e transitório) da realidade, de uma realidade estética que resulta da visão eminentemente subjetiva e pessoal do realizador. É notável que a esse realismo captado pela percepção – o da vida cotidiana com sua beleza, mas também com o que ele tem de feio e vulgar - possam se misturar intimamente e de modo tão fecundo a magia, o sonho, o fantástico, a poesia. (Betton, 1987, p.7).

Diante disso, a partir da percepção de realidade que o autor introduz, é cabível o dizer que, para Betton (1987), o cinema, desde seus primórdios, o que é transmitido na tela cinematográfica não é uma realidade, mas apresentação da realidade, produzida a partir de fatores objetivos e subjetivos, além de ações físicas e psíquicas que compõe essa realidade passada na tela, assim a ideia principal do diretor e pensador do filme chega a uma realidade próxima a idealizada por ele, e, por consequência esses fatores apontados no trecho acima, como “tempo objetivos e subjetivos, imbricação de ações ...”, aproximam o que é transmitido na obra a realidade do espectador, assim a aproximando a obra a realidade do espectador.

Assim, o realismo possui um conceito amplo e vago de acordo com Betton (1987), podendo ser entendido que todo filme ou obra artística é realista, de vários graus diferente nas mais variadas obras cinematográficas, e se mescla com outras formas de expressão artística para dar sentido a um filme ou obra.

No entanto, dentro da obra a ser analisada, o uso dessa realidade, isto é, as mazelas e defeitos sociais representados no filme *Akira* (1989), auxiliam no arrebatamento do espectador, pois essa realidade construída na diegese fílmica se aproxima do contexto histórico-social do espectador, e, junto ao uso da fantasia distópica na narrativa, chama a atenção do seu público alvo. Isto se deve a percepção do cotidiano, juntamente com o fantástico, assim fazendo com que a obra se aproxima do espectador, dessa forma o arrebatando com, por exemplo, a sociedade pós-guerra, a violência explícita no filme e a temática sci fi, distópica e futurística do uso da tecnologia para modificar o ser humano, e isto traz dentro do enredo da história a ideia a tecnologia avançada criar homens-máquina, com intuito bélico, para proteger quem, dentro da sociedade japonesa da obra, não for marginalizado pela estratificação social que houve após destruição da Tóquio original.

O tempo no cinema, para Betton (1987), é uma parte fundamental para o sentido e a estética do filme, já que tem o poder de modificar a história e a imagem que é transmitida na obra, de forma que, a partir dele é moldado a narrativa apresentada na tela, ou seja, fazendo com que as dimensões e orientações temporais variem e deem o sentido pensado para uma obra cinematográfica.

Descontinuidade, câmera lenta, aceleração, inversão da escala de tempo, todas essas trucagens – que só o cinema permite – têm um inestimável valor educativo, científico, filosófico, humorístico e artístico. (Betton, 1987, p. 17).

No trecho acima, Betton (1987) aponta alguns recursos de modelagem de tempo dentro da pós-produção de um filme, apontando que essas ‘trucagens’ tem muitos valores, como valor educativo, filosófico, humorístico etc.

A força da montagem reside nisto, no fato de incluir no processo criativo a razão e o sentimento do espectador. O espectador é compelido a passar pela mesma estrada criativa trilhada pelo autor para criar a imagem. O espectador não apenas vê os elementos representados na obra terminada, mas também experimenta o processo dinâmico do surgimento e reunião da imagem, exatamente como foi experimentado pelo autor. (Eisenstein, 2002, p. 29).

Já no trecho acima, Eisenstein (2002) aponta a importância da montagem, ela sendo a junção de todos os elementos que constituem uma obra cinematográfica, dessa forma, montando a obra de acordo com ideia de interpretação pensada para o público alvo de um filme. Alguns

recursos de moldagem podem ser vistos na obra cinematográfica a ser analisada no terceiro capítulo deste texto.

Para podermos realizar a análise, é indispensável entendermos as teorias cinematográficas da parte estética do cinema. Neste sentido, o tempo é algo intrínseco à construção da narrativa do cinema. Betton (1987) mostra o tempo como ferramenta de transformação da narrativa. O primeiro recurso de modelagem de tempo que Betton (1987) apresenta é a câmera lenta, a qual se mostra como ferramenta capaz de diminuir a velocidade das imagens passando na tela, com o objetivo de destacar imagens específicas, evidenciando algo para o espectador, de forma a ajudar na construção de sentido da narrativa passada no filme. Este recurso é usado para dar ênfase a algum personagem, alguma cena ou situação, trazendo um sentimento através de seu uso, isto é, é um recurso para trazer uma sensação ou sentimento à tona, que auxilia na montagem final da obra.

Já o recurso da câmera rápida serve para acelerar as imagens passadas em tela, com o intuito, em grande parte das vezes, segundo Betton (1987), de ter um efeito cômico. No entanto, ela também mostra um efeito de suavização da tensão psicológica, de sensações, sentimentos ou a gravidade de situações transmitidas na narrativa – essa suavização em alguns filmes acaba dando à narrativa um tom mais cômico –. Assim, esses recursos de câmera rápida e câmera lenta são usados para sensações e construções de narrativas opostas, “A aceleração do tempo vivifica e espiritualiza. A câmera lenta mortifica e materializa.” Epstein *apud* Betton (1987). A interrupção de movimento, segundo o autor, também é um método de montagem em que a imagem da tela fica parada durante um pedaço pequeno do tempo do filme, que pode exprimir a busca por equilíbrio, força ou até dominação.

Uma das possibilidades de manipulação do tempo dentro do cinema, de acordo com Betton (1987) é a inversão do movimento, a qual se apresenta quando a ação ou movimento feito em tela acontece na “direção oposta ao normal” (p. 21), ou seja, o movimento gravado para uma cena é editado para ser passado de forma reversível a ação inicial – muitas vezes invertendo os sentidos de esquerda e direita em cenas naturais, mas não sendo perceptível, e em cenas com estrutura feitas por humanos é perceptível –, assim uma ação em que duas pessoas se aproximam acaba virando uma cena em que duas pessoas se afastam – uma ação antinatural, pois é perceptível que a cena está no modo reverso –. Desde os primórdios do cinema esse recurso de manipulação da imagem é algo usado, em grande parte das vezes, de forma a trazer o cômico a cena, mas também é usada para dar ênfase a uma ação ou objeto, como também a possibilitar uma melhor compreensão do abstrato em uma narrativa.

Uma das “trucagens” mais usadas no cinema, que Betton (1987) apresenta em seu texto, é a contração e dilatação do tempo, a qual manipula o presente, passado e futuro dentro da diegese de uma obra. O tempo cronológico dentro do cinema não é algo usado com frequência, pois para a história caber dentro da duração planejada para cada obra cinematográfica, na maioria dos casos, há o uso de elipses e concentrações de tempo.

O plano de corte, que permite interromper a ação sem qualquer problema para retomá-la posteriormente, e largamente utilizado para contrair o tempo, para reforçar a intensidade das ideias, evitando assim o supérfluo, e também para dar a entender algo sem que seja necessário exprimi-lo diretamente. (Betton, 1987, p. 25).

Dessa forma, mexer com a progressão temporal da narrativa com o intuito de modular a história, apresenta apenas o necessário para quem assiste, auxiliando na retenção de atenção do espectador e deixando de fora partes irrelevantes para a história. De acordo com Eisenstein (2002), “Esta propriedade consiste no fato de que dois pedaços de filme de qualquer tipo, colocados juntos, inevitavelmente criam um novo conceito, uma nova qualidade, que surge da justaposição”, assim, a montagem na pós-produção é a arte que constrói a narrativa pela justaposição ou cortes e posição de cena dentro do tempo do filme. Essa manipulação, em união com as outras já citadas acima, causam no espectador um maior impacto sobre a história ou a temática presente no filme.

Dentro dessa “trucagem”, como aponta Betton (1987), há dois tipos de saltos temporais usados para completar a narrativa de uma obra cinematográfica, o flashback e o flash-forward. Segundo Marcel Martin *apud* Betton (1987), o primeiro consiste em saltos temporais para o passado da narrativa específica de um filme ou saga, como Gaudreault (2009) também aponta “O que é chamado de flash-back, no cinema, geralmente combina um retrocesso no tempo em nível verbal a uma representação visual dos acontecimentos relatados por um narrador.” (p. 68).

Diante disso, esse recurso em alguns casos é utilizado para explicar uma intercorrência do presente da história de um filme, mas também apresentar de forma mais leve o passado da linha temporal de uma obra, principalmente quando é usado no meio ou no final da diegese do filme, assim dando uma simetria estrutural a obra, que deixa o espectador arrebatado. Mesmo apresentando como riscos a narrativa do filme o desvendar, pelo espectador, da conclusão da obra, ou a tornar o filme incompreensível, o uso desse recurso é amplamente difundido entre a indústria cinematográfica e as produções independentes.

Já o segundo, é utilizado em menor frequência, o flash-forward, é um recurso geralmente usado em narrativas em que mostram como o futuro é algo incerto, pois há várias possibilidades de futuro dependendo dos acontecimentos do presente da narrativa, como afirma Laplace *apud* Betton (1987) “o futuro, assim como o passado, será um presente”, isto é, qualquer mudança no presente da história muda o futuro, presente da narrativa nesse determinado momento. Esse tipo de manipulação aparece, de acordo com Betton (1987), geralmente, em narrativas fantásticas ou maravilhosas, com o intuito de mostrar a perspectiva de que “tudo é possível” (p. 27).

Consoante Betton (1987), o espaço também é o tempo, pois para poder manipular ou modificar o tempo o espaço também sofre modificação. Outrossim, o autor aponta que o espaço é algo vivo integrado à cinematografia, tem apelação psicológica e dramática dentro da narrativa. Assim, ele está ligado ao tempo e aos personagens através da mudança e evolução, isto é, ligado intrinsecamente à própria diegese da obra.

Segundo o autor, o diretor de uma obra cinematográfica delimita um espaço conceitual, imaginário, artificial e estruturado, pensado e construído especificamente para uma determinada história. Dessa forma, juntamente com as trucagens do tempo constroem a narrativa.

O espaço fílmico não é apenas um quadro, da mesma forma que as imagens não são apenas representações em duas dimensões: ele é um espaço vivo, em nada independente de seu conteúdo, intimamente ligado às personagens que nele evoluem. Tem um valor dramático ou psicológico, uma significação simbólica; tem também um valor figurativo e plástico e um considerável caráter estético. (Betton, 1987, p. 29).

De acordo com a citação acima, e segundo Epstein *apud* Betton (1987) “Na representação cinematográfica, o espaço e o tempo estão inseparavelmente ligados, unidos para construir um quadro de espaço-tempo” (p.29 e 30), ou seja, o espaço não é apenas a imagem passada em tela, mas sim uma construção dentro da narrativa que é ligada diretamente as personagens e sua evolução da história. O espaço é tido como algo vivo dentro da narrativa, isto é, a evolução ou modificação que ocorre nele em tela dita como a história vai acontecer, um exemplo dessa evolução de cenário é o filme *Olga* (2004) do diretor Jayme Monjardim, que começa sua narrativa na Alemanha nazista e termina com a execução da personagem Olga Benário na câmara de gás em um campo de concentração nazista na Alemanha em 1942, apresentando uma evolução de espaço que dita e ao mesmo tempo acompanha a narrativa do filme. Além disso, esse espaço possui um valor figurativo, pois mesmo que esteja representando

uma localidade existente, esse local está dentro da diegese da obra, assim, tendo valor figurativo ou alegórico.

Juntamente com a montagem, o primeiro plano é, certamente, um dos elementos mais essenciais da linguagem cinematográfica. Desde há muito os grandes diretores de cinema souberam empregar admiravelmente os recursos do primeiro plano, de objetos ou de atores, para obter efeitos dramáticos e psicológicos e, frequentemente, para intensificar os efeitos já obtidos. (Betton, 1987, p. 29).

A partir disso, o autor apresenta o primeiro plano como o plano de câmera que consiste em enquadrar o personagem de modo que ocupa a maior parte da tela, como aponta Betton (1987) no trecho “O primeiro plano interessa-se apenas por uma parte significativa da pessoa. Cria assim uma proximidade e um isolamento privilegiados (...) permitindo valorizar o rosto do ator, ele revela ou trai uma expressão”, diante disso, o primeiro plano destaca o personagem em relação ao fundo, mostrando com clareza a expressão do ator, assim dando um destaque a uma cena e assim encorpendo a narrativa. É utilizado para dar destaque a expressão facial, gestos, ações ou detalhes relevantes para a narrativa cinematográfica. O primeiro plano é um dos planos mais utilizados dentro da cinematografia, em conjunto com os planos geral, médio e americano.

Figura 4: Takashi na ponte



Fonte: Akira (1988)

Diante da imagem acima, retirada do filme objeto de análise deste texto, como exemplo a teoria, podemos observar o uso do primeiro plano, apresentando como foco desse primeiro plano o semblante desse personagem. A figura 4, apresenta o personagem Takashi ou ‘Experimento 26’, o uso do primeiro plano na cena salienta o sentimento de medo do

personagem, mostrando a expressão de pavor nítida para o espectador, dessa forma compondo a narrativa fílmica.

Outro elemento essencial que compõe o filme é a angulação de câmera, essa angulação, de acordo com Betton (1987), possui sempre uma justificativa para ser usada, pois cada uso de uma angulação é pensado para valorizar, um aspecto, um assunto ou um personagem, além disso, destacar dentro da narrativa momentos de afeto e enfatizar sentimentos ou emoções demonstrados pelas personagens. Cada ângulo é uma escolha, feita pelo diretor de uma obra e pensada para melhor arrebatá-lo o espectador.

Um dos ângulos utilizados no cinema é o ângulo “normal”, o qual consiste em a câmera permanecer de forma horizontal, na altura do ator ou atriz que vai ser filmado, assim sendo um “ponto de vista “normal”” (Betton, 1987, p. 34), apresentando uma imagem sem deformações de perspectiva, muitas vezes apresentando a personagens de forma que parecem estáticas a situação.

Outro ângulo usado amplamente é o “plongée”, nele a câmera se posiciona acima da pessoa, esse ângulo traz a perspectiva de encolhimento do ator, criando assim um efeito de “esmagar” a personagens, esse ângulo implica no espectador um teor de sufocamento, de submissão e de angústia, assim apresentando em tela uma situação em que há uma tensão de algum personagem a em relação a outra, mostrando uma narrativa tensa e dramática.

Já o ângulo “contre-plongée”, também usado largamente, se configura na pessoa estar acima da câmera, isto é, a câmera está abaixo do ator, de forma a apresentar uma perspectiva de superioridade, orgulho, triunfo ou poder de um personagem em relação a outra em uma determinada cena, mas também pode favorecer a ênfase no pavor ou na tragédia. Esse tipo de ângulo integra a apresentação das relações de poder de uma narrativa.

Os três ângulos ajudam a construir a perspectiva visual que o espectador verá, assim compondo a imagem em tela e a narrativa. Além disso, esses enquadramentos inclinados ou desorganizados do eixo óptico podem ser objetivos ou subjetivos, em que o primeiro é apenas o ponto de vista do espectador, já o segundo é o ponto de vista do espectador, mas através da visão de um personagem. Embora haja vários tipos de ângulos e enquadramento derivados dos apresentados acima, eles são escolhidos pelo diretor para dar um teor a uma narrativa, o que pode ou não funcionar da forma previamente pensada por ele, assim o espectador pode ou não ter a perspectiva e/ou ponto de vista pensado pelo diretor para compor um filme.

Além da angulação da câmera, segundo o autor, ela também possui movimentos, os quais completam a perspectiva do espectador. Diante disso, se torna substancial e insubstituível o uso da movimentação de câmera, essas mudanças de ponto de vista são necessárias para uma melhor descrição de cenas, paisagens e objetos. Essa movimentação é algo preciso, pois há a necessidade física, dramática ou psicológica em cena, em que a movimentação completa o sentido pensado a ela, apresentando uma tensão mental no personagem em tela.

De acordo com Betton (1987), os dois movimentos dos mais famosos de câmera é o travelling – a câmera se desloca no espaço – e a câmera panorâmica – movimento em que a câmera vira em seu próprio eixo, vertical ou horizontalmente –, mas há uma variedade de movimentos – até mesmo o uso de câmera fixa, em que a câmera se aproxima, o ‘zoom’, e se afasta do foco da cena – para compor a cena e a narrativa da obra.

Além dos usos e manipulações da imagem no cinema, uma parte fundamental é a sonoridade. O som em uma obra cinematográfica é algo fundamental para a compreensão e criação da atmosfera da narrativa. Como aponta Fuzillier apud Betton (1987), o plano ou cena é a harmonia entre imagem e áudio. Desde o “cinema mudo”, a partir dos irmãos Lumière em 1895, a sonoridade se faz presente através das músicas que acompanhavam o desenrolar das cenas mostradas, com mudança para o cinema falado, em 1927, e a inserção do som dentro do próprio filme, os diálogos, as músicas e efeitos sonoros são parte da composição da cena, a combinação das duas linguagens, imagem e som, segundo o autor, podem ser complementar, contraditória, redundante ou um contraponto.

Betton (1987) aponta que “A mudança do timbre de voz (voz masculina seguida de uma feminina, por exemplo), bem como a alternância de planos sonoros, ou de ruído e silêncio, tem um grande poder dramático e sugestivo” (p. 38), ou seja, cada alteração, alternância, música, efeito sonoro e até mesmo a falta de som, o silêncio, é uma forma mais eficaz de expor o teor sentimental e temático da obra, que apenas a justaposição de imagens. Os recursos sonoros que o autor destaca são o diálogo e a música, os quais são itens necessários para a composição sonora de um filme.

De acordo com Bazin apud Betton (1987), o filme mudo construía um universo privado de som, ou seja, possuía múltiplos simbolismos para contrapesar a falta de sonoridade, o qual Bazin (s/d) chama de deficiência. Além disso, conforme Betton (1987), a linguagem fotográfica é polissêmica, isto é, possui vários sentidos e por consequência várias interpretações, mas a linguagem falada é monossêmica, ou seja, em termos técnicos ela possibilitaria apenas uma

interpretação, porém a polissemia das palavras é algo inerente a qualquer discurso falado, mesmo que na técnica ele seja considerado monossêmico.

De fato, o material sonoro é de aplicação flexível no cinema, ele permite a criação de um vasto conjunto de efeitos. Diante disso, o autor fala que é perceptível que tanto os diálogos e monólogos de um personagem, que demonstram o conteúdo mental dela, quanto comentários de uma terceira pessoa ou a voz off – quando o personagem não está em tela, mas sua voz narra, descreve ou dissertar sobre algo que está passando em cena –, são recursos que complementam a narrativa de forma a levar o espectador para a interpretação sugerida e pensada.

Outro aspecto importante para a imagem dentro do cinema, de acordo com Betton (1987) é o cenário, pois ele é mais que o que está atrás das personagens, mas é a contextualização de localidade, ou seja, do espaço dentro da obra, o que dentro da teoria literária já se encontra como elemento da narrativa, fundamental para a construção de uma narrativa. Dessa forma, é perceptível que o cenário possui importância para a história ou temática a ser mostrada, essa junção da narrativa com o cenário deve ser harmoniosa, pois o cenário não deve se destacar mais que a história e as personagens, porém isso não é uma regra, assim cada diretor tem sua própria forma artística de cenário. Além disso, o cenário possui duas tipologias, a primeira é a real – a qual se encontra cenários existentes no mundo, isto é, cenários com natureza, como bosques e floresta, e cidades, como Nova Iorque e Londres –, já a segunda é o tipo artificial – está sendo ou construída em estúdio fechado ou construído em ar livre –, representando tanto lugares existentes quanto lugares imaginados.

Também há outro aspecto que completa a construção da imagem dentro do filme, a iluminação. Betton (1987) aponta que a iluminação é “um cenário vivo”, pois ele modela a imagem, assim sendo parte da completude da construção da atmosfera, em sua forma temporal e psicológica, auxiliando e completando os sentidos e emoções que devem ser causados na interpretação do espectador. Deleuze (1983) fala que “a luz é movimento” (p. 59), ou seja, a luz influencia no movimento da imagem, visto que, para o autor, a imagem está atrelada ao movimento, formando assim a imagem-movimento dentro da teoria do cinema, portanto, a forma que é pensada e utilizada a iluminação, isto é, o uso da luz e da sombra, dentro do plano influencia diretamente na mensagem passada a quem assiste.

Um elemento indispensável para o cinema é a cor. Segundo Betton (1987), as cores transmitem no ser humano sentimentos e impressões, assim o uso das cores em tela também constitui a criação da atmosfera e do aspecto psicológico do filme. O uso da cor dentro da imagem fílmica traz uma ligeira variação decorativa, que de acordo com o autor pode levar ao

exagero, e por isso não é indicado o uso de cores em obras com temas violentos, como filmes que retratam guerra, de terror ou filmes policiais, como no filme *Heróis do Amanhecer* (2024), o qual o uso de cores frias, que são análogas e acabam se camuflando umas nas outras, deixam o filme com um aspecto sombrio e sério. Além disso, a utilização de uma representação fílmica em preto e branco, em vários casos, é pensada para transmitir um aspecto pesado e puramente psicológico a quem vê.

Segundo Mitry (1979), a cor tem um papel fundamental para a imagem na tela, mesmo sendo possível compreender o que está na imagem com ela estando em preto e branco as cores têm um importante papel para a imersão do espectador a imagem passada, e para enfatizar isso o autor fala que “As cores, ao mesmo tempo brutais e matizadas, dão um tom, uma ressonância trágica à rudeza do cenário, algo que o preto e branco não seria capaz de reproduzir...” (Mitry, 1979, p 128).

Sobre o uso da cor, de acordo com Goethe *apud* Eisenstein (2002), ela exprime influências específicas em quem assiste, em que as sensações estão ligadas a dualidade de cores ativas e passivas, isto é, cores quentes e frias. No objeto fílmico para análise há a presença de cores fortes e marcantes, em destaque o vermelho e o branco. Para Binet *apud* Eisenstein (2002) a cor vermelha é “dinamogênica”, isto é, uma cor que psicologicamente dá a quem vê uma sensação enérgica, além disso, Goethe *apud* Eisenstein (2002), faz a divisão do vermelho em três tipos, vermelho, amarelo-vermelho e vermelho-amarelo, os quais dão sensações diferentes ao serem usados.

Diante disso, como fala Betton (1987), a utilização da cor tem sua finalidade psicológica, e a subjetividade quem vem dessa psicologia é determinada por quem pensa e cria a imagem que vai ser reproduzida em tela, dando um simbolismo a cor, e assim, esse o uso harmônico das cores pode ser ligado aos conceitos, signos, sentimento exprimidos em tela. Dessa forma, é difícil pontuar regras gerais do uso da cor, pois a sinestesia que ocorre é afetiva ou intuitiva, por isso, a interpretação, assim como a criação, é subjetiva diante da individualidade ou a cultura do espectador.

O uso da tela larga permite a ampliação dos horizontes da imagem, ou seja, permite que o espectador veja de forma completa as cenas, paisagens e multidões em tela, assim facilitando o uso dos demais recursos para a construção de obras fílmicas, dessa forma o movimento de câmera e a utilização de planos diferentes fica mais nítido a quem assiste.

A profundidade de campo para o autor, é ligada a percepção, isto é, tanto no cinema quanto na fotografia, o foco da imagem não é o principal elemento, mas sim a percepção do

espaço mental e visual. Ele aponta que a profundidade de campo está relacionada à atenção seletiva de quem vê a imagem, ou seja, a percepção de algo dentro da imagem mais importante ou relevante no momento que a imagem é vista., assim dentro do campo visual há áreas de foco mais nítido e outras desfocadas ou borradas, esse dinamismo entre foco e desfoco é o que faz surgir a sensação de profundidade no espaço, assim organizando as informações visuais e, conseqüentemente, construindo o significado da imagem. Essa que a profundidade é algo ativo dentro da mente, variável de acordo com o interesse, a situação, ou estado emocional do espectador. Diante disso, o Betton (1987) mostra que essa profundidade de campo não é apenas um recurso estético, mas sim um recurso de interação com o espectador, envolvendo processos psicológicos como memória, emoção e atenção.

Para se fazer um bom filme é preciso que haja um entendimento harmonioso entre todos que compõem a equipe de um filme, mas principalmente entre o diretor e o roteirista, pois Betton (1987) aponta que uma boa relação entre eles cria uma produção de sucesso. “Os melhores diálogos são aqueles que alimentam ou provocam a ação...” (Betton, 1987, p.43), os diálogos são a peça fundamental para o desenrolar de uma trama em um filme, e em muitos casos, consoante o autor, eram pensados para corresponder às características de personalidade de um ator, no entanto, na atualidade percebe-se que os atores, em diversos casos, se adaptam as personagens que irão interpretar.

O poder de convencimento da palavra humana não está unicamente nas palavras pronunciadas e nas ideias que estas sugerem: ele reside também no próprio som da voz, e esta não somente tem um poder de sugestão, mas também um valor psicológico incontestável (ela exalta a emotividade) (Betton, 1987, p. 44).

Diante do exposto, pode-se inferir que o uso do diálogo, isto é, da voz em uma obra, não somente passa sentido a quem assiste através do que é falado, mas como é falado e quem fala, ou seja, para uma cena que está ocorrendo uma discussão, as vozes são usadas em um tom que seja possível interpretar que é uma discussão e quem está discutindo, dessa forma, o poder de sugestão e o valor psicológico que a utilização da voz traz compõe o que é passado para o espectador.

O uso da imagem-som pode inferir em dois tipos de mensagem a ser passada, a mensagem aberta e a mensagem fechada, as quais são alcançadas por meio da combinação entre o som e a imagem. A primeira forma de combinação é a ‘redundante’, segundo Betton (1987), é a qual a imagem e som apresentam a mesma informação, assim a atenção do espectador é

condicionada e concentrada, fazendo ele permanecer passivo em sua interpretação, dessa forma passando uma mensagem fechada para ele.

Outra combinação imagem-som utilizada é a complementar, geralmente aparece em documentários, ela se constitui em informar e descrever o que está em tela na cena, ou seja, tanto a imagem quanto o som são de caráter didático, assim explicando algum tema ou assunto que está sendo apresentado, sendo uma mensagem fechada. A imagem-som também pode existir na combinação contraditória, a qual o som e a imagem estão em contraste, isto é, as informações passadas pelo som e as informações passadas pela imagem apresentam conteúdos opostos, assim trazendo ao espectador um efeito de choque, reforçando a atenção dele no filme, além disso, pede a utilização da imaginação do espectador, dessa forma construindo uma mensagem “semiaberta”, sendo um intermédio dos dois tipos de mensagem. Esse tipo de combinação, segundo o autor, pode levar a interpretações absurdas.

Visto que o som é uma parte fundamental para uma obra cinematográfica, o alcance de um filme para todo mundo se dá através do recurso sonoro da dublagem, que permite que uma obra tenha ampla gama de espectadores. A dublagem, de acordo com Betton (1987), é um recurso que aproxima o espectador da obra, mas que o desejável, para ele, seria que os atores dominassem várias línguas diferentes para gravar um filme, no entanto, ele mesmo refuta a ideia, pois a imagem e a palavra podem ter diferentes significados nos variados lugares do mundo, e, a dublagem além de traduzir o roteiro de um filme – e até refazer ruídos e sons para que fique mais claro a sonoridade –, também adapta esse roteiro para a realidade de cada país.

Segundo Lima (2017), a dublagem surgiu em 1927, para dar acessibilidade ao mundo as obras produzidas, em sua maioria produzidas em língua inglesa nos Estados Unidos – que uma pequena porção da população mundial falava –, além de ser uma estratégia de substituição de voz, quando a voz do ator ou da atriz não alcançava o que era esperado ou tinha um sotaque desnecessário na visão do diretor ou produtor, assim se popularizando não só pelo alcance que proporciona, mas também como recurso de correção de áudio. Esse recurso é usado para a adaptação da obra japonesa Akira (1988), objeto de análise deste texto, assim alcançando o público brasileiro.

Em 1930, no Brasil, começou a realização de dublagens; o primeiro filme dublado foi Branca de Neve e os Sete Anões (Snow White and the Seven Dwarfs), lançado originalmente em 1937 e dublado em 1938. Para esse filme, foi necessário que todos os dubladores falassem juntos no estúdio, o que tornava o processo longo e cansativo (Lima, 2017, p. 12).

No Brasil, a dublagem é algo normalizado e difundido, já que desde dos anos 50 e 60, quando chega a televisão no país, a dublagem é difundida, pois passou a ser obrigatória nas obras estrangeiras para que o público brasileiro pudesse entender. Como mostrado na citação acima, *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937) foi o primeiro filme a ser dublado em português brasileiro, em que se passou um ano para que ele fosse lançado dublado, pois era um processo longo.

De acordo com Lima (2017) “A princípio, pode-se entender a dublagem como sendo a substituição da voz dos atores do idioma original para o idioma do país em que o produto audiovisual vai ser exibido” (p. 12), diante disso, essa substituição deve ser feita pelos profissionais das dublagens, os quais não só estudam para ter uma boa dicção, ou podem imitar vozes e reproduzir alguns sons, mas sim para serem atores. Segundo o dublador Ulisses Bezerra, o qual já dublou o personagem Shun de Andrômeda, do anime *Os Cavaleiros do Zodíaco* (1994), em uma entrevista cedida ao portal G1 *apud* Lima (2017), aponta que a dublagem não é apenas ler as falas do texto, mas sim um trabalho de ator, pois é preciso pôr a emoção, o movimento e a expressão de tudo, dentro do que precisa ser passado para o espectador, “Para um filme ser bem dublado, tem que ter a sensibilidade da mesma pessoa que fez o filme” (p.12), assim é necessário que a informação e a temática original chegue em quem assiste.

Outro sim, a música dentro de um filme possui um importante e influente papel para a sonoridade e narrativa. Desde o cinema mudo a música era usada para dar mais imersão ao espectador em relação a imagem passada. Outra função da musicalidade dentro do cinema é sua função estética e psicologia, está sendo de extrema importância dentro da narrativa, pois o uso desse recurso sonoro cria a atmosfera em que se encontra a diegese de um filme, dessa forma, o uso da musicalidade enfatiza as emoções e permite ao espectador uma melhor compreensão da atmosfera que a narrativa do filme quer passar.

Segundo Betton (1987) “... ela é um elemento constitutivo, um simples elemento de significação do espetáculo audiovisual, que deve evocar, sugerir sutil e discretamente, suscitar operações da consciência.” (p.48), posto isso, a música é algo sutil dentro da obra cinematográfica, que induz ao espectador, juntamente com os outros elementos do cinema, a emoção que cada cena deve apresentar, ela aprofunda a percepção do que está sendo passado em tela, se mesclando com o que é passado na imagem, e mesmo o uso do silêncio em determinadas cenas é algo que complementa a imagem sonoramente, por isso a música no cinema não é apenas algo para preencher espaços vazios, mas um elemento fundamental para a interpretação da narrativa pelo espectador.

Entretanto, Betton (1987) aponta que o cinema, mesmo não possuindo música, cenário, iluminação e até mesmo sem palavras, não existe sem atores. A representação é o pilar da obra cinematográfica, é algo natural ao ser humano e existe nas mais variadas sociedades pelo mundo, na atualidade é algo amplamente difundido e acompanhado globalmente.

Nada mais espontâneo do que o gosto do simulacro ou do disfarce, que permitem a todos projetar-se em imagem de si mesmos, reunidas para dar prazer, para reconfortar ou, mais agressivamente, para conquistar o mundo e dominar o outro (Betton, 1987, p. 66).

A arte de representar é o que conquista a atenção do espectador em primeira instância, há variados estilos de representações – a exemplo a representação estilizada, mais densa, a representação estática, em que se destaca a presença do ator, a representação frenética, em que as cenas passam de cenas calmas ou cômicas para cenas mais tensas etc. –, assim, por ser o elemento essencial para existir um filme, a representação deve se adaptar às exigências psicológicas, plásticas e dramáticas necessárias para a construção da narrativa de uma obra, assim gerando, por consequência, o arrebatamento de quem assiste ao filme.

2.3.2. Sobre a Filosofia

O cinema sempre teve um papel especial no universo da arte e do entretenimento, conquistando as pessoas pela sua capacidade de envolver tanto a mente quanto os sentidos. Porém, não é só uma forma de diversão, o cinema também pode ser uma importante ferramenta para levar o espectador a reflexão de questões filosóficas. Essa ligação entre cinema e filosofia é explorada tanto por estudiosos quanto por cineastas, colocando em foco ideologias profundas e levantando questionamentos a percepção da realidade.

... conceitos-imagem, um tipo de “conceito visual” estruturalmente diferente dos conceitos tradicionais utilizados pela filosofia escrita, a que chamarei aqui de conceitos-ideia (...) Um conceito-imagem é instaurado e funciona no contexto de uma experiência que é preciso ter, para que se possa entender e utilizar esse conceito. Por conseguinte, não se trata de um conceito externo, de referência exterior a algo, mas de uma linguagem instauradora que precisa passar por uma experiência para ser plenamente consolidada. Parafraseando Austin, pode-se dizer que o cinema é como um “fazer coisas com imagens”. (Cabrera, 2006, p. 10).

Como afirma Cabrera (2006), quando é construída uma narrativa cinematográfica, um fator essencial é a filosofia ou o conceito por trás da construção da diegese. Como apresentado o trecho acima, Cabrera (2006) mostra o que é conceito-imagem, este sendo um conceito visual, o qual evidencia informações, ou seja, uma ideia pensada para a construção de um conceito-imagem, e de forma logopática, o espectador se afetar pela experiência vivida através desse conceito-imagem.

Fora isso, o autor reitera que um conceito-imagem necessita de tempo para se desenvolver completamente mediante a narrativa cinematográfica, assim, uma narrativa pode apresentar somente um único conceito-imagem, além de várias noções sobre esse conceito, diante disso o autor mostra que o filme é composto de um macroconceito-imagem, que engloba diversos conceitos-imagem menores dentro da narrativa, como é possível ver no filme de Otomo (1988).

O autor explica que, esses modos de raciocínio dão mais importância à lógica, à linguagem abstrata e formal do que à aspectos incorporados, afetivos e não-verbais da vivência humana. De acordo com Cabrera (2006), esse tipo de raciocínio, que ele chama de razão logopática, acaba restringindo a capacidade de nos conectar com o mundo, além de não conseguir compreender toda a complexidade e riqueza da experiência humana.

Os conceitos-imagem do cinema, por meio desta experiência instauradora e plena, procuram produzir em alguém (um alguém sempre muito indefinido) um impacto emocional que, ao mesmo tempo, diga algo a respeito do mundo, do ser humano, da natureza etc. e que tenha um valor cognitivo, persuasivo e argumentativo através de seu componente emocional. Não estão interessados, assim, somente em passar uma informação objetiva nem em provocar uma pura explosão afetiva por ela mesma, mas em uma abordagem que chamo aqui de logopática, lógica e pática ao mesmo tempo. (Cabrera, 2006, p. 12).

Nesse aspecto, Cabrera (2006) sugere que, ao habituar-se à razão logopática, o cinema guia o seu potencial, a fim de provocar a reflexão filosófica e conduzir o espectador a se envolver com questões existenciais significativas. O cinema de arte, a exemplo, muitas vezes apresenta uma abordagem ambígua e aberta, assim, permitindo que os espectadores, isto é, quem assiste, se envolvam com a obra cinematográfica em um nível profundo e subjetivo. Outrossim, o surgimento de cineastas experimentais e também de vanguardas ultrapassou os limites da expressão cinematográfica, dessa forma, desafiando efetivamente a razão logopática, além de oferecer modos incomuns de investigação filosófica.

Para fazer filosofia com o filme, precisamos interagir com seus elementos lógicos, entender que há uma ideia ou um conceito a ser transmitido pela imagem em movimento. (Cabrera, 2006, p. 11).

Como na citação acima, para fazer filosofia por meio da arte do cinema é necessário que uma ideia seja pensada e executada, a fim de ser transmitida com a finalidade de arrebatá-la, isto é, prender a atenção do espectador, assim o fazendo interpretar os conceitos-imagem, estes idealizados da imagem em movimento usada pelo cineasta para transmitir essas ideias, correntes teóricas ou correntes filosóficas que fazem parte da construção de uma diegese fílmica.

2.4. Traduzir para Narrar: O Que é a Tradução Intersemiótica

Com o surgimento do cinema o mundo percebe que há um novo jeito de consumo de narrativas com várias finalidades diferentes, construídas de diferentes formas e apresentadas através de sons e imagens em uma tela. Roteiros escritos diretamente para a reprodução em tela nasceram junto a essa arte, porém desde o surgimento da escrita e, segundo Platão, do gênero poético – que para o autor englobava todas as formas de escrita literária na época, o que posteriormente também seria dividido com o gênero narrativo – essas narrativas eram gravadas nas superfícies de escrita, e até a contemporaneidade surgem com inovação e histórias marcantes, o que por muito tempo foram a forma de retratar essas histórias, ficcionais ou não, sendo assim o gênero narrativo e o gênero poético são marcos na história da humanidade e apresentam histórias que são e serão recontadas através das gerações.

A tradução intersemiótica ou transmutação consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não verbais ... o tradutor recodifica e transmite uma mensagem recebida de outra fonte. Assim, a tradução envolve duas mensagens equivalentes em dois códigos diferentes. (Jakobson, 2010, p. 81 e 82).

A expressão “intersemiose” vem do pensador e linguista russo Roman Jakobson (1959), ele definiu três tipos de tradução entre sistemas semióticos, a tradução intralingual – se faz dentro de uma mesma língua, geralmente se apresentando no recurso de paráfrase –, a tradução interlingual – tradução entre dois idiomas diferentes – e a intersemiótica, enfatizada na citação acima, é tradução entre dois sistemas semióticos distintos, como transformar pintura em música.

O cinema, em várias oportunidades, busca inspiração em obras literárias, mas também realiza a tradução intersemiótica, o que Diniz (2005) chamou de adaptação fílmica, feita a partir de textos literários.

A obra de McFarlane, aqui proposta como base para análise do filme *As Horas*, considera as adaptações como traduções. Esse autor analisa os elementos narrativos da literatura e do cinema como funções narrativas (todos os exemplos usados se referem a adaptações de romances) que podem ou não ser transferidos/traduzidos diretamente do texto verbal para o cinemático. (Diniz, 2005, p. 19).

Como dito acima, narrar de uma forma diferente as histórias já divulgadas, conhecidas ou marcantes no mundo literário é chamada de adaptação. De acordo com Diniz (2005), é necessário mais de um meio para conseguir analisar a adaptação de uma obra literária para uma obra fílmica, pois os elementos da narrativa que são inerentes à literatura são usados também no cinema, como o tempo, espaço, personagens etc.

Os autores Botelho e Dudalski (2016) enfatizam que “A essa tradução, transposição ou recriação da obra literária para a tela do cinema damos o nome de adaptação fílmica; portanto, esta não é uma cópia fiel do texto literário, uma mera reprodução audiovisual das páginas do livro” (p. 78), assim durante o processo de tradução intersemiótica sempre há ajustes, modificações e recriações do texto original para a adaptação.

Para Eco (2014) a tradução intersemiótica é construída de forma “... em que não se traduz de uma língua natural para outra, mas entre sistemas semióticos diversos entre si, como quando, por exemplo, se ‘traduz’ um romance para um filme, um poema épico para uma obra em quadrinhos ou se extrai um quadro do tema de uma poesia” (p. 11), diante disso, o teórico apresenta que não apenas um tipo de tradução, que pode ocorrer em diferentes sistemas à medida que o artista que adaptará alguma obra escolherá de qual sistema será traduzido. O autor apresenta a tradução como uma negociação, em que tanto se ganha como também se perde, e assim a adaptação surge, com cortes e anexos em relação ao texto original.

De acordo com o texto de Barthes (1972), as obras originais e adaptações possuem dois grupos de funções, o primeiro grupo é o das funções distribucionais ou próprias e o segundo grupo é o das funções integracionais ou índices. O primeiro grupo de funções diz respeito às ações e eventos, isto é, corresponde ao que ocorre no enredo da narrativa linearmente, as principais transferências entre obra original e adaptação se dá através dessas funções, as quais não são ligadas necessariamente a linguagem, ou seja, não dependem exclusivamente da língua para poder se adaptar ao cinema. Dentro dessas funções distribucionais há uma divisão em dois

grupos, os das funções cardinais – que são os principais pontos da narrativa, ou seja, se esses pontos são retirados da narrativa adaptada rompe com a fidelidade a obra original que se espera de uma adaptação, o que pode gerar insatisfação no espectador – e as funções catalisadoras – funções essas que auxiliam as cardinais e complementam a narrativa com ações menores, mas que dão suporte a construção da atmosfera e da narrativa –.

Já o grupo de funções integracionais, segundo Barthes (1972), não possui limites na narrativa, porém são fundamentais para o sentido da história, são funções ligadas a atmosfera da narrativa e representação do espaço, além de ser a função responsável pelos traços de identidade e psicológicos das personagens das obras. Esse grupo de funções também possui dupla divisão, em funções-índices – possui sentido conotativo, responsáveis pela atmosfera da narrativa e pelos dados e traços subjetivos, simbólicos e psicológicos das personagens, ou seja, não são ações, mas sim sinais nas relações afetivas, no ambiente, de intenção oculta em personagens e narrativa – e funções-informante – que possui sentido denotativo, pois são responsáveis pelos “dados puros”, situando o leitor em tempo e espaço ou na lógica da narrativa, explicando esses aspectos com menos ambiguidade e de forma objetiva e descritiva, mas não são associados a ação da narrativa –.

Essas funções-índices, por serem subjetivas, emocionais e simbólicas, não são facilmente transferidas, pois necessitam do processo de adaptação criativa ou “adaptation proper” feito pelo cineasta para não fugir dos aspectos presentes no livro, a exemplo podem ser adaptadas através do uso da musicalidade no filme ou de gestos. Visto que, as funções-informante são funções objetivas são transferidas mais facilmente para a tela do cinema, no entanto, nem sempre elas aparecem no texto literário de forma explícita, ou seja, elas necessitam também da adaptação para serem reconstruídas no filme.

O teórico britânico Brian McFarlane (1996), apresenta a tradução também como uma adaptação entre literatura e cinema, isto é, a adaptação literária ou tradução intersemiótica como apresentada em seu livro *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation* (1996), que é um marco nos estudos de adaptação. Para o autor, a adaptação de obras literárias para o cinema faz surgir debates teóricos sobre fidelidade, transformação e linguagem. Assim, o autor apresenta em sua teoria que a adaptação é uma forma de tradução intersemiótica, ou seja, a transferência de uma obra de um sistema de signos, o literário, para outro, o audiovisual.

Para compreender essa teoria de McFarlane (1996) é preciso entender que ele distingue história e discurso ou narração e enunciação, além de definir e organizar os elementos e sua transferibilidade da literatura para a tela do cinema, o autor distingue as funções em

transferenciais e integracionais, essa divisão feita pelo autor é semelhante a que Barthes (1972) traz em sua teoria, mas apresenta algumas divergências.

Para McFarlane (1996), na divisão entre história e discurso, o autor adere a narratologia estruturalista, principalmente de Gérard Genette e Seymour Chatman. Para o autor a transposição da literatura para o cinema é possível, assim é necessário fazer uma distinção entre os elementos que podem ser transferidos de um sistema semiótico para o outro e os elementos que precisam de uma adaptação criativa, convergindo com Barthes (1972).

Portanto, essa divisão que o autor propõe acerca da história e do discurso também é a da narrativa e do enunciado, a história é composta pelas ações, acontecimentos, fatos e personagens que compõem a narrativa, é o que o autor chama de “trama bruta” e é mais facilmente transferida da obra literária para o filme; já o discurso é composto pela maneira que a história é contada, ou seja, a voz narrativa, a estrutura temporal, a linguagem, isto é, o enredo ou enunciado da narrativa, além disso, exige um processo criativo mais complexo, devido às diferenças dos sistemas semióticos utilizados pela literatura e pelo cinema.

Nem o filme nem o romance são "transparentes", por mais que busquem suprimir sinais de sua enunciação, sendo essa "supressão" muito mais acentuada no caso do filme. (...) Metz escreve que "os filmes nos dão a sensação de que estamos presenciando quase um espetáculo real". A enunciação cinematográfica, em relação à transposição de romances para a tela, é uma questão de adaptação propriamente dita, não de transferência (McFarlane, 1996, p. 20).

O autor exprime que há discursividade nas obras literárias e fílmicas, além de representarem sociedade, culturas e ideologias, também há dentro de toda obra, independente de seu sistema semiótico, a ideologia ou discurso que o autor segue ou representa, além de opinião e ponto de vista, e isto contextualiza sobre o que uma obra exprime. Na citação acima, o autor aponta que os elementos que não podem ser transferíveis de mesmo modo do sistema literário para o sistema audiovisual devem ter uma adaptação criativa ou “adaptation proper”, que, igual ao que Barthes (1972) apresenta, é um recurso do cineasta para adaptar para a tela do cinema os elementos discursivos ou enunciativos para os signos da linguagem cinematográfica.

Essa adaptação criativa é utilizada no nível do discurso, isto é, a forma narrativa usada na literatura é adaptada, assim os elementos que não podem ser transferíveis passam por um processo complexo de adaptação devido a diferença de enunciação dos sistemas semióticos. Por outro lado, os elementos passíveis de transferência nem sempre são transferidos do mesmo

jeito do livro para a tela, assim por ser tradução de sistemas semióticos diferentes, também é uma relação intertextual, a qual possibilita que esses elementos transferíveis podem ser apresentados de uma forma criativa feita pelo cineasta, assim a criação ou adaptação criativa pode também ocorrer nos elementos transferíveis.

Uma das críticas que MacFarlane (1996) faz, é a ênfase excessiva que a maioria dos críticos dão a questão da fidelidade entre literatura e cinema nas adaptações, o autor expressa em sua crítica que, ao julgar uma adaptação somente se baseando na fidelidade que é retratada a história em reação a obra original é limitar a visão sobre essas adaptações e ignora as diferenças que há entre os dois sistemas semióticos.

Para o autor, a adaptação não criar uma cópia perfeita de um livro, mas sim reinterpretá-lo em outra linguagem, a cinematográfica, e para isso acontecer é preciso ter criatividade, sensibilidade e a habilidade estética para realizar uma adaptação. Assim, o autor afirma que “por um lado, arrojada e inteligente, mas, por outro, de algum modo ligada ao texto anterior, com o direito de ser avaliada como filme e de ser, entre outras coisas - produto de um determinado sistema industrial, ou de um determinado gênero-uma adaptação.” (McFarlane, 2000, p. 167), diante disso, é notório que para o autor uma boa adaptação não é a mais fiel ao conteúdo original, mas a que conseguiu traduzir de forma criativa e habilidosa a essência da obra literária para a cinematográfica.

De acordo com o autor, há os elementos transferíveis e não transferíveis. Os elementos transferíveis da literatura para o cinema são parte da história que podem ser transmitidos com maior facilidade de um sistema semiótico para o outro de forma direta; são eles o enredo, o espaço, personagens, ações e eventos que pertencem à história. Estes precisando ou não ser adaptados ou apenas recriados no cinema com imagens, diálogos e ações visuais, sem dificuldades e a partir da necessidade ou visão criativa do cineasta. Estes elementos transferíveis pertencem as funções transferenciais, segundo o autor, as personagens, eventos e ações e localização espacial mostram a conexão direta entre livro e filme. Podemos ver esse tipo de transferência na obra *Akira*, do mangá (1981) para o filme (1988), como a transferências das personagens principais Kaneda, Kei e Tetsu; além de locais como a base militar e o estádio olímpico.

Já os elementos não transferíveis, que McFarlane (1996) aponta como do discurso ou da enunciação, são os elementos que necessitam da adaptação criativa para poder existir nos signos cinematográficos. Alguns desses elementos são a voz do narrador, monólogo interior,

ironia verbal, etc. que precisam se adaptar se ajustando às representações e signos que compõem o filme para mostrar o que é apresentado em palavras pelo livro.

Esses elementos pertencem ao que McFarlane (1996) chama de funções integracionais, ou seja, funções que precisam ser integradas dentro de um filme, de forma criativa e indireta. Essas funções além dos elementos ditos acima, aparecem por meio de expressões faciais e corporais, atmosfera, câmera subjetiva, montagem simbólica, trilha sonora etc. Essas funções não são explícitas no enredo de um livro, mas são fundamentais para preservar a essência da obra original, assim por meio das funções integracionais o cinema traz para sua linguagem as sensações, ideias e sentimentos que a obra literária apresenta através da linguagem verbal.

A partir desse contexto, McFarlane (1996; 2000) afirma que o trabalho de adaptação é um processo interpretativo, ou seja, o diretor e o roteirista no momento que adaptam um romance, conto ou qualquer tipo de narrativa literária, estão fazendo uma leitura criativa e, ao mesmo tempo, crítica da obra, assim observando e decidindo o que pode ser transferido, o que pode ser cortado, o que vai ser transformado e como representar em tela o que só existe através das palavras. Dessa forma, separando os elementos das funções transferíveis e não transferíveis, reinventando esteticamente a obra literária.

Para gerar uma compreensão sobre a adaptação cinematográfica, de acordo com o autor, é necessário realizar uma análise minuciosa entre as diferentes estruturas do meio literário e do meio cinematográfico. Ao mesmo tempo que a literatura se constrói através da linguagem verbal, que por palavras e frases permitem o leitor explorar o interior dos personagens. Já o cinema funciona com signos audiovisuais, isto é, imagem, som, enquadramento, trilha sonora e montagem, que comunicam sentidos de forma sensorial e imediata. Na literatura, quanto observamos como é construído o tempo pode-se vê-lo como subjetivo, como fragmentado ou marcado pela voz narrativa, assim possibilitando digressões e memórias – tempo psicológico –, além de reflexões internas; mas quando falamos do cinema, a lógica a ser obedecida quando se observa o tempo é uma lógica objetiva e visual, geralmente gerenciado por uma ordem cronológica ou pela fluidez da montagem.

Além disso, segundo McFarlane (1996), a literatura proporciona ao leitor acesso direto ao pensamento das personagens, por meio de monólogo interior, fluxo de consciência, voz interna ou do narrador onisciente, ao mesmo que o cinema precisa recorrer a soluções estilísticas, como a atuação, a iluminação, os movimentos de câmera e a trilha sonora, a fim de conseguir expressar essa subjetividade. Essas diferenças mostram que a adaptação não pode ser entendida apenas como uma simples transposição de conteúdo, mas sim, como um processo de

tradução intersemiótica, a qual a forma de expressão sofrer alteração, exigindo que sejam feitas escolhas criativas e interpretativas que respeitem a essência da obra original, como também as particularidades do meio cinematográfico.

De acordo com McFarlane (1996) o conceito de tradução intersemiótica quando aplicado legítima que a adaptação requer um trabalho artístico que se estende além da fidelidade com a obra original, dessa forma, o autor apresenta a adaptação como uma releitura estética, uma interpretação autoral e uma nova obra derivada, porém também independente, o que não indica que a adaptação se afasta do original, mas que as duas obras, literária e cinematográfica, dialogam entre si através de outro código. Deste modo, o que se busca na adaptação não é reproduzir cada palavra, mas sim, manter o sentido da emoção e a essência da narrativa por meio do audiovisual.

O papel do espectador- leitor, de acordo com o autor é uma peça importante, pois o espectador-leitor que já leu a obra literária original tem suas expectativas sobre a adaptação, o que pode gerar nesse público decepção com mudanças que ocorrem no enredo, em reconhecimento de temas e emoções e surpresa com escolhas visuais, esta que geralmente é o que mais tem repercussão midiática. Um exemplo de tradução intersemiótica a qual o audiovisual teve várias críticas foi *Harry Potter (2001- 2011)*, já no primeiro filme, embora ainda não houvesse a criação de redes sociais como *Facebook (2004)*, *Instagram (2010)* ou *X (2006)* – antigo Twitter – que são algumas das principais vias de pesquisa midiática sobre a resposta do público a qualquer lançamento audiovisual na atualidade, em *Harry Potter e a Pedra Filosofal (2001)*, o público leitor que esperava pela adaptação fez críticas sobre a aparência de alguns personagens, sendo a mais famosa a não fidelidade ao retratar o personagem principal Harry com olhos azuis – que eram naturais do ator Daniel Radcliffe –, porém o personagem tinha olhos verdes, muito comentados durante a obra original, o que desapontou os espectadores-leitores fãs das duas versões semióticas. Diante disso, o que McFarlane (1996) observa é que as adaptações devem ser julgadas pela qualidade da tradução intersemiótica, isto é, se essa conseguiu manter a essência e conseguir transformar a obra literária em cinematográfica.

Tanto a teoria de McFarlane (1996) quanto a de Barthes (1972) e a de Diniz (2005) são os pilares para a análise que será realizada no terceiro capítulo deste texto. As perspectivas de ambos e dos demais autores citados mostram como a tradução entre dois sistemas semióticos apresenta que cada um desses sistemas possui formas de expressão e linguagem próprias.

Diniz (2005), Barthes (1972) e McFarlane (1996) apresentam uma abordagem moderna sobre a tradução intersemiótica, propondo distinção entre elementos que podem ser transferíveis ou não de um sistema para o outro. A divisão entre distribucionais e integracionais que Barthes (1972) apresenta, respectivamente de elementos que não precisam necessariamente de adaptação, pois podem ser transferidos sem muitas ou nenhuma alteração entre os signos, e os que precisam passar por adaptação. De mesmo modo, a divisão feita por McFarlane (1996) também separa os elementos e funções entre transferíveis e não transferíveis, em que os primeiros se ligam à história e os segundos se ligam à enunciação ou discurso apresentado ao longo do enredo das obras.

Pensar em adaptação, isto é, na tradução intersemiótica, possibilita a compreensão que adaptar não apenas copiar o texto original em todos os seus aspectos, mas sim interpretar, transformar e recriar esse texto mantendo a essência original da história e alcançando o público de outro tipo de arte. Isso exige do artista que faça a adaptação sensibilidade artística, conhecimento técnico necessário e uma leitura aprofundada da obra original. Assim, cada adaptação é uma releitura audiovisual da literatura, portanto, segundos os autores apresentados, a adaptação é uma forma legítima de arte.

2.5. Metodologia de Análise

A presente pesquisa adota uma abordagem qualitativa e interpretativa, fundamentada na análise teórica e crítica de obras literárias e cinematográficas à luz de referenciais interdisciplinares. O objeto de estudo, circunscrito no campo das representações do sujeito pós-humano e da figura do ciborgue, demanda um método que privilegie a compreensão dos significados subjacentes e dos processos de construção estética e simbólica. Conforme defende Eagleton (1990, p. 16), a crítica literária “não é uma questão de julgar gostos, mas de compreender as condições históricas e ideológicas que os moldam”, razão pela qual este estudo prioriza a interpretação crítica.

Para atender a esse objetivo, será adotado um recorte metodológico que integra os estudos literários, cinematográficos e de tradução intersemiótica. A noção de tradução intersemiótica, formulada por Jakobson (1959, p. 233), compreende “a interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não verbais”, definindo o quadro conceitual para examinar como textos literários são transpostos para o cinema. McFarlane (1996, p. 12)

aprofunda essa perspectiva ao afirmar que a adaptação implica “processos de transferência e transformação” que vão além da mera transcrição de enredos.

A análise partirá da análise das obras literárias selecionadas, considerando suas estruturas narrativas, construção de personagens, recursos simbólicos e temas centrais. Para tal, utilizar-se-á o referencial estruturalista, com base em Ferdinand de Saussure, que concebe a língua como “um sistema onde tudo se sustenta por oposição recíproca” (Saussure, 2012, p. 45), permitindo mapear relações formais e significantes no texto. Essa etapa fornecerá o suporte necessário para estabelecer paralelos consistentes entre a obra original e sua tradução cinematográfica.

No âmbito cinematográfico, a investigação seguirá os princípios da análise fílmica, considerando aspectos como roteiro, personagens e trilha sonora, com base teórica em Betton (1986) e Cabrera (2006) ressaltando aspectos da cinematografia como o uso das cores, do som, entre outros. McFarlane (1996, p. 20) ressalta que “o cinema raramente preserva a totalidade das estruturas narrativas do texto literário”, o que exige do pesquisador uma leitura atenta às adaptações, omissões e criações presentes na obra audiovisual.

Para a dimensão estética, o estudo articulou os conceitos de forma, estilo e sensorialidade, analisando como a visualidade cinematográfica e a linguagem literária mobilizam estratégias distintas para representar o pós-humano e o ciborgue. A estética será compreendida, conforme Eagleton (1990, p. 9), como um campo que “articula sensibilidades, mas também legitima formas de poder e autoridade cultural”, permitindo observar como o discurso estético se relaciona a questões políticas e ideológicas.

A análise psicanalítica, por sua vez, será empregada como instrumento interpretativo para desvendar as camadas inconscientes da narrativa. Freud (2010, p. 45) destaca que “o conteúdo manifesto de uma narrativa é frequentemente apenas um disfarce para o conteúdo latente”, perspectiva essencial para investigar como a figura do ciborgue mobiliza desejos, medos e fantasias no imaginário cultural contemporâneo. Essa abordagem será ampliada com contribuições de Eagleton, que enxerga na psicanálise uma ferramenta para revelar a interação entre texto e inconsciente social.

Para operacionalizar a análise psicanalítica, serão examinados elementos simbólicos recorrentes, lapsos narrativos, metáforas visuais e construções oníricas que, tanto na literatura quanto no cinema, revelem traços do inconsciente cultural. A perspectiva lacaniana, segundo a qual “o inconsciente é estruturado como uma linguagem” (Lacan, 1998, p. 171), permitirá relacionar a organização narrativa com mecanismos psíquicos.

O diálogo entre estruturalismo e psicanálise, adotado nesta pesquisa, justifica-se pela necessidade de compreender simultaneamente a lógica interna da obra e seus conteúdos latentes. Enquanto o estruturalismo fornece a estrutura formal da narrativa, a psicanálise permite penetrar em sua dimensão simbólica e inconsciente, ampliando a compreensão para além do nível textual visível.

A tradução intersemiótica será analisada em termos de operações de transposição, condensação e deslocamento, considerando não apenas a adaptação literal, mas também as transformações de ritmo, tom e atmosfera que ocorrem na passagem entre literatura e cinema. McFarlane (1996, p. 32) propõe distinguir entre “elementos narrativos que podem ser transferidos” e “aspectos narrativos que requerem recriação”, sendo essa distinção central para a avaliação das representações do sujeito pós-humano.

Além disso, o estudo adotará uma abordagem comparativa, observando as convergências e divergências entre as representações literárias e cinematográficas. Essa comparação será conduzida de modo a evidenciar não apenas diferenças de forma, mas também variações de sentido que emergem do contexto histórico, social e tecnológico de cada produção.

A seleção das obras a serem analisadas obedecerá a critérios de relevância temática, impacto cultural e potencial para discutir questões de identidade, pós-humanismo e estética ciborgue. O corpus será delimitado a produções que dialoguem explicitamente com a relação humano-máquina e que apresentem significativa elaboração formal, tanto na linguagem literária quanto cinematográfica.

Na abordagem analítica, cada obra será examinada individualmente e, posteriormente, inserida em um quadro comparativo que evidencie padrões, contrastes e tendências. Essa estratégia permitirá identificar recorrências discursivas e variações criativas que informam a construção contemporânea da identidade pós-humana.

As análises serão acompanhadas de um levantamento bibliográfico que contemple tanto a teoria da tradução intersemiótica quanto os debates sobre pós-humanismo e ciborgue, de modo a embasar cada observação com fundamentação teórica sólida. Essa triangulação entre objeto, teoria e interpretação garantirá consistência e validade acadêmica aos resultados.

Por fim, a metodologia proposta articula um percurso analítico que parte da descrição minuciosa das obras, avança para a interpretação fundamentada e culmina na síntese crítica. Ao integrar estruturalismo, psicanálise, estética e tradução intersemiótica, a pesquisa busca

oferecer uma leitura abrangente e rigorosa das representações do sujeito pós-humano, contribuindo para o diálogo interdisciplinar entre literatura, cinema e teoria cultural.

3. ENTRE O CINEMA E A LITERATURA: TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA, PÓS-HUMANO E CIBORGUE

A análise que será feita neste trabalho tem fundamentação nas representações do sujeito pós-humano, que são frequentemente materializadas por meio da figura do ciborgue, se configurando como ferramenta para repensar os limites ontológicos da identidade na contemporaneidade. Dessa forma, pensar nas fronteiras entre humano e máquina, natureza e tecnologia, essa dicotomia provoca uma reflexão crítica sobre os indivíduos que emergem em contextos marcados pela intensificação dos processos tecnológicos e midiáticos. Nesse sentido, as narrativas literárias e cinematográficas que apresentam o pós-humanismo não apenas atualizam discussões clássicas da teoria crítica, como também fazem uma reconfiguração estética e subjetiva das formas de narrar o ser humano.

Neste capítulo será realizada uma leitura analítica de obras selecionadas como objeto de análise, que dialogam com os fundamentos teóricos do pós-humanismo, das teorias do ciborgue, das teorias literárias e cinematográficas e da tradução intersemiótica. Diante disso, a análise será voltada, principalmente, para encontro e tradução entre os sistemas semióticos literário e cinematográfico, atentando-se às estratégias narrativas, simbólicas e estéticas, além da construção da identidade pós-humana ciborgisada em um cenário de dissolução de fronteiras ontológicas. A investigação ampara-se, assim, em autores como Donna Haraway (2009), João Jerônimo Machadinha Maia (2009), Gérard Betton (1987), Brian McFarlane (1996) e outros teóricos da adaptação e da teoria crítica, com o intuito de evidenciar como essas representações encenam, performam e problematizam os limites do sujeito na era da tecnologia.

3.1. Análises Estruturalista e Psicanalítica de Akira (1982-1990): Entre a Narrativa do Mangá e sua Tradução Cinematográfica

3.1.1. Enquadramento estruturalista

A partir da perspectiva estruturalista, *Akira* (1982-1990) se configura como uma narrativa que articula diversos códigos — verbais, visuais e simbólicos — compondo assim uma rede de significantes que se articulam ao longo dos seis volumes do mangá. De acordo com a noção saussuriana de que a língua – o sistema de signos – é uma estrutura autônoma, Otomo (1982-1990) constrói a Neo-Tóquio como um campo semântico, em que cada elemento visual – arranha-céus em ruínas, motocicletas, símbolos militares – adquire valor em relação

aos outros. No filme, essa ligação é mais condensada, pois a adaptação sintetiza os eventos, mas a lógica estrutural e semântica permanece, signos de destruição e renascimento são constantemente justapostos, articulando a tensão entre ordem e caos.

Figura 5: Corrida de moto da gangue



Fonte: Mangá Akira (1982-1990)

Figura 7: Primeiro morto por Tetsuo



Fonte: Mangá Akira (1982-1990)

Figura 9: Expansão dos poderes de Tetsuo

Figura 6: Briga com os palhaços



Fonte: Mangá Akira (1982-1990)

Figura 8: Tetsuo usando os poderes



Fonte: Mangá Akira (1982-1990)



Fonte: Mangá Akira (1982-1990)

Figura 11: Situação pós-explosão



Fonte: Mangá Akira (1982-1990)

Figura 13: Sociedade comandada por Akira e Tetsuo

Figura 10: Sociedade Pós-explosão

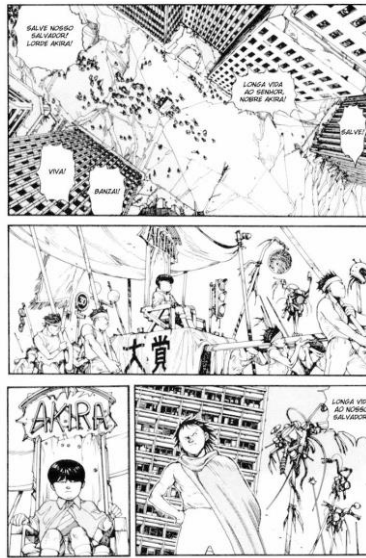


Fonte: Mangá Akira (1982-1990)

Figura 12: Situação Pós-explosão



Fonte: Mangá Akira (1982-1990)



Fonte: Mangá Akira (1982-1990)

A narrativa do mangá apresenta uma macroestrutura em três grandes partes, a instabilidade inicial marcada pela gangue de Kaneda e os embates que ocorrem entre as gangues como mostra as figuras 5 e 6, a revelação e expansão do poder de Tetsuo – figuras 7 a 9 – o e a reorganização pós-destruição da cidade, explicadas nas figuras 10 a 13 . Essa divisão funciona como um eixo estrutural que guia o leitor.

Os personagens principais, segundo a teoria estruturalista, não são apenas indivíduos, mas sim portadores de papéis narrativos. Kaneda assume a função do protagonista e herói relutante, enquanto Tetsuo representa o anti-herói, que a ascensão e queda dita a estrutura do enredo. Kaori, Kei e o Coronel também cumprem papéis estruturais importantes, operando como mediadores ou catalisadores de eventos, porém o personagem Kei, também possui função protagonista devido sua participação nas ações centrais da narrativa e seu papel fundamental para a luta e declínio de Tetsuo.

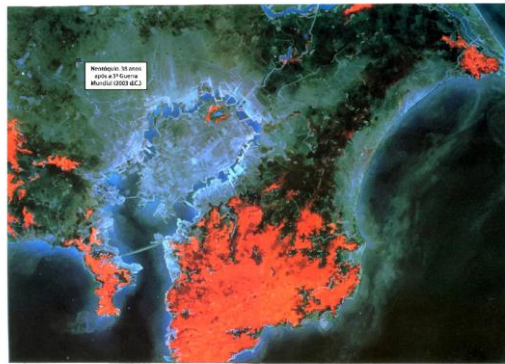
O uso de signos visuais recorrentes é outro elemento essencial dessa análise estruturalista. Elementos como as motocicletas, por exemplo, não são apenas veículos no sistema narrativo, elas simbolizam liberdade e poder juvenil. Na obra literária, as motos aparecem de forma variada, inclusive em situações que mudam seu sentido, dessa forma, além de instrumento de fuga, também são a marca identitária de grupo, porém também são símbolo de vulnerabilidade diante de forças maiores, essa vulnerabilidade é acentuada fazendo comparação entre as motos – mesmo que modificadas tecnologicamente – e os veículos de guerra que o exército usa a longo da narrativa, assim simbolizando como o poder estatal e bélico

se sobrepõe a população, mostrando a desvantagem do poder civil em relação a força do exército.

A relação entre microestruturas – capítulos individuais – e macroestrutura – narrativa total – é cuidadosamente construída pelo autor. Cada capítulo do mangá atua como uma unidade quase autônoma, mas sempre encerrando com um suspense que gera expectativa do leitor, estratégia que mantém a tensão dramática da obra.

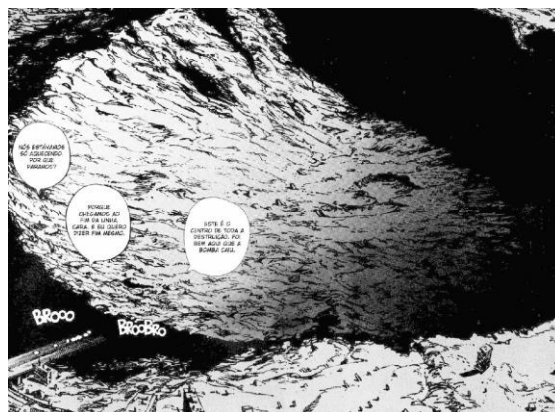
Do ponto de vista semiótico, é relevante observar como Otomo (1982-1990) articula as representações visuais e linguísticas. O uso das onomatopeias no mangá não são apenas efeitos sonoros sem significado, elas se unem à composição visual, muitas vezes substituindo ou complementando diálogos. Essa integração entre recursos linguísticos e representações visuais reforça a ideia estruturalista de que o sentido é construído pela relação entre signos diferentes.

Figura 14: Mapa da Neo-Tóquio



Fonte: Mangá Akira (1982-1990)

Figura 15: Centro da explosão Akira



Fonte: Mangá Akira (1982-1990)

O espaço narrativo de Neo-Tóquio funciona como um signo complexo. A cidade não é apenas cenário, mas agente ativo da narrativa, pois sua destruição, reconstrução e nova destruição simboliza o ciclo de poder e violência que a trama possui. No mangá, a geografia

urbana é explorada em detalhes, com mapas mentais que o leitor constrói a partir de deslocamentos das personagens. Além disso, outro signo a ser analisado é a temporalidade é multifacetada no mangá. Há momentos de desaceleração, com quadros detalhados que exploram expressões, gestos e paisagens, e momentos de aceleração extrema, com painéis fragmentados que sugerem simultaneidade de eventos.

A oposição de ideias que existente na narrativa é um dos conceitos estruturais centrais está presente em várias camadas, por exemplo poder e destruição, tecnologia e natureza, juventude e autoridade. O primeiro exemplo dessa dualidade fica evidente nas explosões Akira e na explosão de poderes de Tetsuo, a arquitetura urbana destruída, lançando os sobreviventes em uma sociedade violenta e semiestruturada, com o poder centrado no próprio símbolo de destruição da narrativa, o Akira; a dualidade entre juventude e autoridade aparece durante a narrativa na marginalização da camada pobre da população, em que jovens pobres são amontoados em instituições voltadas para a contenção deles, além disso a revolta popular, contra o governo é um pauta nessa oposição, pois a falta de planejamento para sanar as deficiências sociais e econômicas que a população tem, devido a guerra e a primeira explosão Akira, faz surgir organizações rebeldes com o intuito de pressionar o estado a procurar respostas para resolver essas questões.

Já a dicotomia entre tecnologia e natureza é um tema essencial na análise da obra. Já que a identidade pós-humana ciborgisada é um ponto importante a ser pensado a partir da leitura da obra. Analisando partindo da execução do projeto que levou ao desenvolvimento desse poder psíquico abordado na obra, vemos o que Maia (2017) afirma com imaginário pós-humano, em que a literatura e outras formas de arte, apresentam o humano tecnológico como experimento para alcançar a melhoria da espécie. Em *Akira* (1982-1990), esse imaginário ciborgisado é usado, mostrando a inserção da tecnologia no corpo orgânico com finalidade de desenvolver humanos melhorados e ciborgisados, como acontece com as crianças sobreviventes do projeto e Tetsuo. Essas oposições não são resolvidas na narrativa, são tensionadas até o limite.

Portanto, a coerência estrutural do mangá aparece na reiteração de padrões narrativos e visuais que, apesar de variações, mantêm a unidade da obra. Essa repetição, longe de ser redundante, reforça a experiência de leitura, permitindo que o leitor reconheça e antecipe certos desenvolvimentos.

4.1.2 Enquadramento psicanalítico

A análise psicanalítica da obra *Akira* (1982-1990) permite compreender a obra sob a lente de Lacan, Tetsuo encarna o sujeito que se depara com o Real — aquilo que é impossível de simbolizar — na forma do poder absoluto. O contato com Akira representa o encontro com esse núcleo traumático, que desestabiliza o registro simbólico e rompe com as leis da ordem social. No mangá, a insistência em representações gráficas de deformação e expansão corporal traduz visualmente a invasão do Real no campo imaginário.

Sob a ótica freudiana, o percurso de Tetsuo pode ser analisado como uma trajetória de um sujeito cujo id — sede dos impulsos inconscientes — se separa de qualquer contenção imposta pelo ego e pelo superego. O desejo apresentado pelo personagem Tetsuo, inicialmente, é marcado pela inveja em relação a Kaneda, seu amigo e líder carismático, que ocupa a posição de liderança no grupo. Esse desejo desenvolvido pelo contato com o poder e pela inveja não se limita ao reconhecimento social, mas sim na busca pelo poder absoluto, como compensação para um sentimento de inferioridade presente em Tetsuo. Freud (2010, p. 47) observa que “o desejo é indestrutível e imortal; ele persiste e se transforma, mas não se extingue”. No mangá, essa tensão é construída gradualmente, com Tetsuo vivenciando pequenas conquistas que aumentam sua ambição por poder e por controle.

Freud (2010) entende o desejo como algo estruturalmente insatisfeito — sempre em busca de um objeto que, quando alcançado, revela-se incapaz de completá-lo. Em *Akira*, Tetsuo acredita que, ao obter o poder de Akira, alcançará a plenitude, o poder e a autonomia. Entretanto, cada conquista apenas intensifica seu vazio interno, levando a atos cada vez mais violentos e de dominação. Essa ação mostra o mecanismo da “compulsão à repetição”, definido por Freud (2010, p. 39) como “a tendência a restabelecer um estado anterior de coisas, mesmo quando isso não proporciona prazer”. No mangá, essa repetição é explorada mostrando como, mesmo após derrotar inimigos ou obter respeito, Tetsuo não consegue estabilizar sua identidade e continua sua busca por poder.

Já o personagem Kaneda, é figura de resistência e de superego, com sua liderança impondo limites a Tetsuo e reafirmando vínculos sociais e éticos. No entanto, sua própria postura o torna ambíguo, devido ao uso do sarcasmo e a rebeldia que o caracterizam, apresenta um sujeito em sempre em conflito com a lei, se aproximando assim da função de “herói anti-normativo”.

A personagem Kei representa a dimensão simbólica de distinção e transcendência. Sua conexão com os poderes psíquicos e com o grupo rebelde dá a ela um papel fundamental na narrativa, funcionando como ajuda e guia para Kaneda no enfrentamento do caos.

A figura de Akira, embora silenciosa, é fundamental para a análise psicanalítica, ele funciona como o objeto lacaniano, aquilo que causa o desejo, mas nunca se revela por completo, diferente do desejo freudiano, Tetsuo não censura o desejo de ter o poder de Akira. Outro ponto de destaque são as transformações corporais de Tetsuo, a progressão lenta dessas mutações, permite ao leitor acompanhar o horror e a fascinação.

Os sonhos e visões que Tetsuo o experimenta ao longo do mangá funcionam como conexão ao inconsciente do personagem na narrativa, assim mostrando os desejos infantis, medos de abandono e fantasias de onipotência que ficaram no inconsciente de Tetsuo, e a censura desses aspectos moldou a sua personalidade inicial, mas logo depois, com a aquisição do poder e a falta de regulação do inconsciente, ou seja, a falta de censura, a personalidade ambiciosa por poder e controle aparece na narrativa. Esses momentos, que no mangá se estendem por várias páginas, permitem um diálogo com a teoria freudiana da realização de desejos e com o imaginário onírico.

Contudo, a interação entre os registros simbólico, imaginário e real em Akira reforça a complexidade da obra como tradução intersemiótica. O mangá permite uma imersão mais gradual no universo psíquico dos personagens, enquanto o filme, ao condensar eventos, intensifica o impacto emocional e visual. Ambos, porém, preservam a tensão fundamental entre desejo e destruição, ordem e caos, humano e pós-humano, revelando a potência da narrativa como campo de investigação psicanalítica.

4.2 Análise Cinematográfica

A análise cinematográfica de *Akira* (1988) é articulada a partir de Gérard Betton (1987) como eixo central, dialogando também com Eisenstein (2002), Mitry (1979) e Lima (2017), com foco na estética cinematográfica e elementos formais.

Ao analisar *Akira* (1988) sob a perspectiva de Gérard Betton (1987), é evidente que a obra se tornou um marco estético, não apenas na animação japonesa, mas no cinema mundial, isso se deve a sua capacidade de juntar narrativas complexas e experimentações visuais sofisticadas. Betton (1987), ao abordar a estética do cinema, enfatiza a importância de como a forma expressa o material de um conteúdo e, nesse sentido, *Akira* (1988) materializa o colapso social e o caos urbano da Neo-Tóquio, por meio do uso de cores saturadas, enquadramentos

amplos e uma dinâmica de movimento que realizada de forma detalhada, dando-lhe densidade dramática e realismo visual.

Figura 16: Neo-Tóquio tecnológica



Fonte: filme Akira (1988)

Figura 17: Parte pobre da Neo-Tóquio



Fonte: filme Akira (1988)

A estrutura visual do filme conversa diretamente com o que Betton (1987) chama de “construção da imagem em função da narrativa”. Em *Akira* (1988), cada plano é feito de maneira a reforçar o clima distópico, explorando assim os contrastes de luz e sombra que à estética cyberpunk que surgiu no final do século XX. As ruas iluminadas por letreiros de neon, como mostra a figura 16, em contraponto a áreas escuras e degradadas, traduzem visualmente a dualidade entre progresso tecnológico e decadência social, como na figura 17 . Essa abordagem estética é intensificada com o uso de paletas cromáticas específicas, que funcionam como índices narrativos, a exemplo o personagem Kaneda, o qual é ligado a ele a cor vermelha, simbolizando a sua posição de líder através desse recurso; esse recurso é amplamente descrito por Betton (1987) como fundamental para o cinema expressivo.

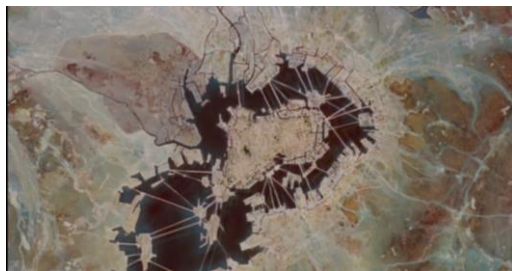
Figura 18: Explosão Akira



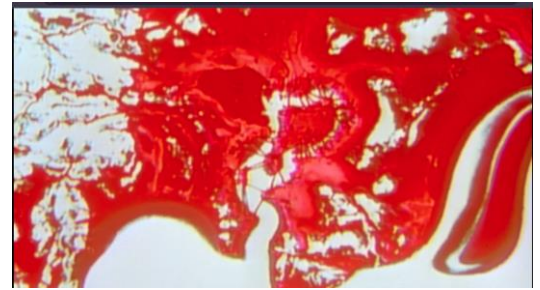
Fonte: Filme Akira (1988)

Figura 19: Tóquio em chamas

Figura 20: Neo-Tóquio



Fonte: Filme Akira (1988)



Fonte: Filme Akira (1988)

Figura 21: Rua de Neo-Tóquio



Fonte: Filme Akira (1988)

A montagem de *Akira* (1988) pode ser compreendida com base em Eisenstein (2002), para quem o encadeamento de planos não é mera justaposição, mas uma construção dialética de significados. A sequência inicial, mostrada nas figuras acima, que alterna imagens da destruição de Tóquio com a reconstrução de Neo-Tóquio, exemplifica a montagem de atrações, em que o choque entre imagens contraditórias, assim provocando no espectador uma reação tanto intelectual quanto emocional de forma simultânea. Esse princípio, aplicado de forma recorrente, transforma *Akira* (1988) em um discurso audiovisual sobre poder, mutação e instabilidade.

Figura 22: Luta inicial contra a gangue dos palhaços



Fonte: Filme Akira (1988)

Betton (1987) destaca a importância da “plasticidade do movimento” no cinema, na obra essa plasticidade fica evidente na fluidez da animação, marcada por um número de quadros por segundo superior ao padrão da época em que foi feita, dessa forma dando aos deslocamentos — seja de motocicletas, multidões ou efeitos de energia — um dinamismo intenso. A cena representada na figura acima, de Kaneda com sua moto, não é apenas um momento icônico, mas uma demonstração da capacidade do cinema de animação em criar movimentos de assinatura, isto é, elementos que se fixam na memória do espectador e se tornam símbolos de uma narrativa.

De acordo com Mitry (1979), que vê o cinema como uma linguagem feita de signos específicos, *Akira* (1988) apresenta um vocabulário rico visualmente, que possui todos os elementos gráficos, como o traço detalhado dos cenários urbanos, o design das motocicletas e a representação da energia psíquica, que funcionam como signos autônomos. Esses signos, combinados, criam uma semântica que permite ao espectador decodificar e interpretar o universo diegético, mesmo quando não há exposição verbal. Mitry (1979) enfatiza que, nesse tipo de cinema, o sentido surge mais do arranjo plástico e rítmico das imagens do que do diálogo.

Outrossim, Lima (2017), ao discutir a questão da dublagem no Brasil, oferece um ponto de reflexão interessante para *Akira* (1988), que é a relação entre voz e corpo no cinema de animação. A versão brasileira, assim como em outras versões internacionais, precisou lidar com o desafio que é sincronizar diálogos com movimentos labiais, que foram criados originalmente para o japonês, para preservar a carga dramática e a entonação dos personagens. Esse elemento, embora técnico, é também estético, pois influencia diretamente a percepção e arrebatamento do espectador, principalmente em relação ao ritmo e a intensidade das cenas.

Entretanto, no campo da construção espacial, Betton (1987) aponta que a profundidade de campo no cinema pode ser feita tanto de forma física quanto pictórica. A obra, embora se trate de animação, traz uma sensação de tridimensionalidade alcançada pelo uso cuidadoso da perspectiva, da sobreposição de planos e da movimentação de câmera simulada. Isso cria a imersão, em que o espectador não observa apenas, mas é inserido para dentro da metrópole futurista.

Outro ponto importante esteticamente é o som. A trilha sonora composta pelo grupo musical japonês Geinoh Yamashirogumi mistura elementos tradicionais japoneses da música japonesa com sintetizadores, criando assim uma atmosfera sonora que apresenta uma fusão entre passado e futuro na narrativa. Para Betton (1987), o som não é um acompanhamento, mas

sim um componente essencial que molda a recepção da imagem e ambientação para o espectador; na obra, a sonoridade funciona como intensificador de tensão, principalmente nas sequências de perseguição e nas manifestações do poder psíquico.

A direção de arte, um ponto essencial na análise bettoniana, é cuidadosamente articulada na obra fílmica. A representação hiper-realista da cidade, apresentando muitos de elementos móveis em cada quadro enriquece o campo visual, porém sobrecarrega sensorialmente e polui esteticamente, assim, reforçando excesso visual é intencional do discurso sobre a saturação tecnológica e o colapso social.

Figura 23: Tetsuo



Fonte: Filme Akira (1988)

Além disso, na relação entre personagem e espaço, de acordo com Betton (1987), observa que no filme, Tetsuo é progressivamente enquadrado em planos que o isolam ou distorcem seu corpo, à medida que seu poder cresce, além da utilização da angulação de câmera contra-plongée a partir do desenvolvimento dos poderes de Tetsuo, como mostra a figura 23 . Essa manipulação do enquadramento serve para comunicar visualmente seu afastamento da humanidade e do seu “eu” e sua aproximação ao poder incontrolável.

De acordo com Betton (1987), o uso da angulação de câmera é fundamental dentro da construção de uma narrativa fílmica. O primeiro plano consiste em enquadrar um objeto ou pessoa de forma que ocupa a maior parte da tela, destacando-o em relação ao fundo. É utilizado para dar ênfase a expressão facial, gestos ou detalhes importantes para a narrativa cinematográfica. O primeiro plano é um dos planos de filmagem mais utilizados no cinema, juntamente com o plano geral, o plano médio e o plano americano.

Figura 24: Takashi assustado



Fonte: Filme Akira (1988)

Figura 25: Coronel Shikishima



Fonte: Filme Akira (1988)

Figura 26: Tetsuo na sala de brinquedos



Fonte: Filme Akira (1988)

Diante das imagens acima, podemos ver o uso do primeiro plano, mas três imagens o foco do primeiro plano foi o semblante das personagens, e isso acontece em toda a narrativa fílmica. Na figura 24, mostra a personagem ‘Experimento 26’, o uso do primeiro plano na cena enfatiza o medo da personagem na cena em que foi retirada a imagem, a expressão de pavor é nítida para o espectador.

Já na figura 25, apresenta a personagem Coronel, nessa cena é possível ver a expressão raivosa da personagem, que acontece no momento em que o Coronel está em perseguição em busca da personagem Tetsuo – personagem principal, o qual o governo realiza experimentos o

tornando um ciborgue poderoso –. Na figura 26, aparece a personagem Tetsuo, mostrando uma expressão de choque emocional, pois nessa cena ele vê seus amigos, que estão tentando o resgatar, mas por não acreditar que eles querem seu bem fica em choque.

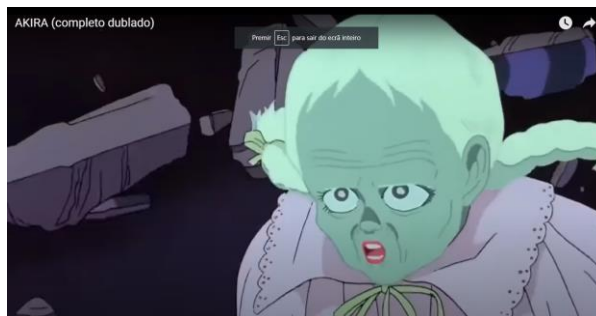
Já o ângulo de câmera plongée, a câmera é posicionada em um ângulo alto ou elevado, apontando para baixo, em relação ao objeto que está sendo filmado. Esse ângulo é frequentemente usado para transmitir uma sensação de vulnerabilidade, fraqueza ou para destacar a submissão do objeto ou personagem. É uma técnica muito eficiente para influenciar a percepção do espectador sobre a cena.

Figura 27: Takashi com medo



Fonte: Filme Akira (1988)

Figura 28: Kiyoko lutando com Tetsuo



Fonte: Filme Akira (1988)

Analisando as figuras 27 e 28, é perceptível como a angulação da câmera em plongée apresenta uma vulnerabilidade às personagens apresentadas, e somada às características físicas das mesmas a cena mostra mais fragilidade das personagens, já que ambas estão em confronto com personagens que possuem maior poder.

Segundo o autor, a câmera contra-plongée é caracterizada por uma perspectiva elevada, de baixo para cima, e pode ser usada para indicar um senso de poder, distância, insegurança ou desconforto no espectador. Essa técnica pode ser usada para realçar possíveis dificuldades de um personagem em uma cena ou para enfatizar uma atmosfera de tensão e drama.

Figura 29: Coronel dando ordens ao exército



Fonte: Filme Akira (1988)

Diante das imagens acima é perceptível o uso da câmera de baixo pra cima, dessa forma criando uma atmosfera de tensão, pois nas duas cenas, as personagens são as mais poderosas – cada um em sua cena específica –, dessa forma o uso dessa angulação apresenta como estas personagens são mais poderosas que as demais nas cenas em destaque. Na figura 29, mostra o Coronel como maior patente dentre os soldados que estão em volta dele, isto é, o ele detém poder em relação a outras pessoas.

De acordo com Betton (1987), a cor desempenha um papel importante em filmes, em que pode exibir características vibrantes e criar uma atmosfera específica. O cineasta não busca necessariamente reproduzir cores exatas, mas pode explorar tonalidades quentes ou frias para fins artísticos e criar um contraponto com o conteúdo dramático da imagem.

As cores podem ser trabalhadas de acordo com a expressão desejada pelo cineasta, podendo fugir do realismo, mas ainda assim transmitindo verdade e verossimilhança. Elas podem se adaptar aos sentimentos e dramas das personagens. Existe conexão entre sensações visuais, incluindo a cor, e estímulos auditivos.

Figura 30: Tetsuo na moto de Kaneda



Fonte: Filme Akira (1988)

Figura 31: Tetsuo perdendo o controle dos poderes



Fonte: Filme Akira (1988)

Nestas imagens, é perceptível o maior uso de cores quente à frias, não apenas para apontar como os sentimentos ‘borbulhantes’ das personagens principais, Kaneda e Tetsuo, mas também para mostrar uma nação que foi atingida por uma catastrófica bomba, a qual destruiu a cidade, mostrando um clima quente e uma sociedade marginalizada e revoltada. Além disso, há a troca de cores de roupa da personagem Tetsuo, para simbolizar a força que ele tem e mostrar que ele é mais poderoso que o Kaneda.

O uso da cor vermelha em Akira é emblemático e pode ser lido à luz das teorias de Betton (1987) sobre simbolismo cromático. A presente na jaqueta de Kaneda, no sangue, nas explosões e na iluminação, associa a cor vermelha ao perigo, à paixão e a violência. Também associa-se ao poder, pois a cor é usada tanto por Kaneda, líder da gangue, quanto na capa de Tetsuo, no final a diegese, como símbolo do poder que ele detinha; assim a cor vermelha é símbolo de poder.

Segundo o que afirma Eisenstein (2002), a alternância entre cenas rápidas e sequências de mais longas cria um ritmo variável, impedindo assim a monotonia mantendo o espectador interessado na obra. Outro ponto é a composição visual, com planos panorâmicos da Neo-Tóquio apresentam escala e contexto, enquanto o uso de close-ups intensifica a dimensão psicológica dos personagens. Para Betton (1987), essa variação de escala é fundamental para a criação de tensão e profundidade narrativa. Assim, o ritmo visual da obra é sustentado pela alternância entre movimento e pausa. Essas pausas permitem que o espectador absorva a complexidade visual e emocional das cenas, funcionando como alívios narrativos antes de novas explosões de ação.

A cena final, marcada pela explosão psíquica de Tetsuo e pela destruição da cidade novamente, condensa a estética do filme, ou seja, uma estética grandiosa, ambígua e aberta à interpretação. Assim, *Akira* (1988), de acordo com as teorias de Betton (1987), Eisenstein (2002), Mitry (1979) e Lima (2017), se apresenta como um resultado estético, em que a forma, conteúdo e técnica se articulam de maneira indissociável. Não é um filme que apenas conta

uma história, mas sim a constrói e reconstrói visualmente, exigindo do espectador uma leitura e interpretação atenta de seus signos e ritmos.

4.3 A Tradução Intersemiótica em Akira (1988) à luz da Teoria de Brian McFarlane (1996)

A adaptação de obras literárias para o cinema não se resume somente à transposição de conteúdo, mas se trata de um complexo trabalho intersemiótico que exige compreensão profunda das linguagens envolvidas. Diante disso, a teoria de Brian McFarlane (1996) oferece um referencial fundamental para a análise de adaptações, assim distinguindo elementos transferíveis da narrativa – a história – e aqueles que exigem recriação – o discurso –. Para a realização da análise esses conceitos serão aplicados à obra japonesa *Akira*, originalmente um mangá de autoria de Katsuhiro Otomo (1982–1990) e posteriormente um filme em animação homônimo (1988), dirigido pelo próprio autor.

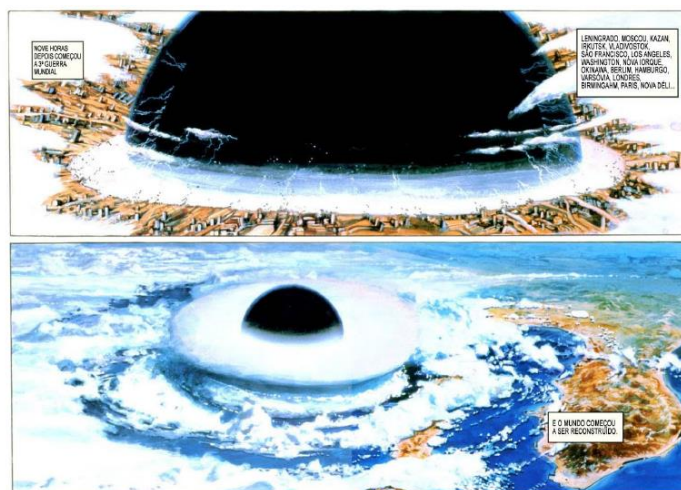
McFarlane (1996) propõe uma abordagem estruturada para o estudo das adaptações cinematográficas, inspirado pela narratologia estruturalista, os dois níveis fundamentais da narrativa: a história e o discurso permitem a compreensão dos eventos, personagens e sequências de ações – elementos que podem ser, em geral, transferidos diretamente para o cinema. O discurso, por outro lado, inclui o estilo, o tom, a voz narrativa e o simbolismo, que demandam interpretação criativa para serem expressos na linguagem audiovisual.

Para o autor, a adaptação é uma forma de tradução intersemiótica, conceito pensado por Roman Jakobson (1959) que define o que é a tradução entre sistemas de signos distintos. De acordo com McFarlane (1996), a eficácia de uma adaptação não está vinculada à fidelidade literal à obra original, mas sim na capacidade de recriar sua essência de uma obra em outro sistema semiótico, respeitando as diferenças entre literatura, obra escrita, e cinema, obra audiovisual. Robert Stam (2006) também contribui para esse debate ao defender que a adaptação não deve ser pensada sob a lógica da fidelidade, mas sim como um diálogo intertextual e intersemiótico entre diferentes mídias. Já Roland Barthes (1966), ao distinguir entre funções distribucionais e integracionais no texto narrativo, ajuda a pensar como certos elementos narrativos demandam formas específicas de tradução quando transportados para outro meio.

A obra *Akira*, de Katsuhiro Otomo, com sua publicação original em japonês feita entre 1982 a 1990 na revista *Young* pela editora Kodansha, já no Brasil foi publicada entre os anos de 1984 a 1993 pela editora JBC. A obra é uma narrativa complexa ambientada em uma Neo-Tóquio – Tóquio reconstruída após a guerra – pós terceira guerra mundial, marcada por tensões políticas, avanço tecnológico que faz surgir poderes psíquicos e mutações corporais. A obra literária em mangá se desenvolve ao longo de mais de 2000 páginas, com vários arcos narrativos e personagens profundos. Já o filme animado, que possui duração de duas horas e quatro minutos, resume essa narrativa, oferecendo ao espectador uma versão visualmente impactante e chamativa, porém com menos profundidade em algumas temáticas presentes na obra original. A partir disso será desenvolvida a análise baseada na distinção entre história e discurso.

De acordo com a teoria de McFarlane (1996) utilizada no presente trabalho podemos observar elementos transferíveis que são usados da mesma forma, ou com pouca modificação para a adaptação em tela. Os elementos ligados à história podem ser transferidos com facilidade da obra original para a adaptação. É notável alguns elementos que permanecem em relação à adaptação *Akira* (1993), como a ação central da obra, a qual em ambas, tanto a adaptação quanto a original se inicia, a explosão causada pelo poder psíquico excessivo do personagem Akira, explosão essa que destrói grande parte da capital Tóquio original.

Figura 32: Cena inicial da explosão Akira



Fonte: Mangá *Akira* (1982-1990)

Figura 33: Cena inicial da explosão Akira



Fonte: Filme Akira (1993)

A cena apresentada acima apresenta tanto ao leitor quanto ao espectador o teor da narrativa, como o evento inicial, em que é mostrado o porquê foi construída a Neo-Tóquio – que foi construída ao redor do centro da explosão –, local importante para a narrativa, pois, além de ser o epicentro da explosão é o local escolhido para a construção da base militar da divisão que corresponde ao projeto Akira – interligada através dos esgotos –, além da construção do estádio olímpico acima dessa base militar, com finalidade de disfarçar as atividades do exército.

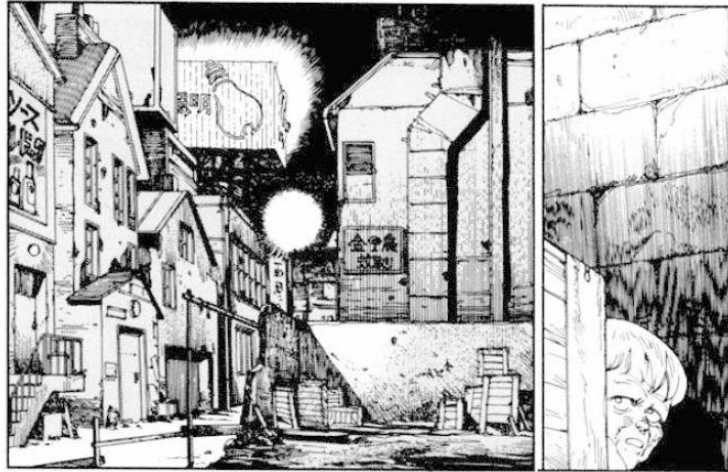
É a partir desse primeiro acontecimento que fica claro para o espectador, e principalmente, para o leitor o cenário distópico em que a Neo-Tóquio está. A representação de Neo-Tóquio em Akira, tanto no mangá (1982-1990) quanto na adaptação cinematográfica (1991), é importante dentro da narrativa, sendo um espaço distópico com muitas camadas simbólicas. Dessa forma, a cidade pode ser colocada como elemento narrativo, pois reflete as tensões políticas, sociais e tecnológicas que estão na trama. Ao longo desta análise, serão examinadas as especificidades desse ambiente urbano em suas duas versões, e brevemente sua relação com outros cenários icônicos do gênero cyberpunk, a exemplo de Blade Runner (1982) e Ghost in the Shell (1995).

Figura 34: Imagens aéreas da Neo-Tóquio



Fonte: Mangá Akira (1982-1990)

Figura 35: Área pobre de Neo-Tóquio



Fonte: Mangá Akira (1982-1990)

Figura 36: Área rica da Neo-Tóquio



Fonte: Filme Akira (1982-1990)

Figura 37: Área pobre da Neo-Tóquio



Fonte: Filme Akira (1982-1990)

O cenário distópico da Neo-Tóquio, é construído a partir das ruínas de Tóquio, destruída por uma explosão do Akira, mas associada inicialmente a um desastre nuclear. Essa ambientação da narrativa se baseia na história japonesa, principalmente nos pós Segunda Guerra Mundial e dialoga foi vivido pelo Japão na Guerra Fria. Outro ponto importante a ser

observado é a representação da urbanização acelerada e as desigualdades sociais que existiam na década de 1980. No mangá, como mostrado nas figuras 34 e 35 o autor apresenta um detalhamento ao mostrar a cidade, assim enfatizando os contrastes extremos, os arranha-céus futuristas coexistem e fazem contraste com zonas de pobreza e territórios ocupados por gangues e populações marginalizadas. A cidade possui uma função quase “personificada”.

Já no filme, como mostra as figuras 36 e 37, é perceptível que a condensação narrativa necessitou de uma abordagem mais visual e atmosférica para retratar essa diferença entre as áreas, além de prender a atenção do espectador. A Neo-Tóquio surge em imagens noturnas saturadas de cores em neon, em algumas partes da diegese apresentando um trânsito caótico, presença constante de forças militares, assim apresentando uma estética que amplifica a percepção sensorial dessa crise urbana. Embora a complexidade sociopolítica do mangá seja simplificada na adaptação fílmica, a direção de arte e a animação dão ao espaço uma potência imagética, fazendo assim a cidade ser um espetáculo distópico, ampliando sua dimensão simbólica.

Comparado a outros universos distópicos e tecnológicos, como a Los Angeles chuvosa de Blade Runner (1982) ou a Tóquio futurista de Ghost in the Shell (1995). Em Blade Runner, a cidade é marcada pela decadência, possuindo um multiculturalismo e verticalidade opressiva, enquanto em Ghost in the Shell o espaço urbano se integra à tecnologia, a cibernética e a vigilância em rede, assim dissolvendo fronteiras entre real e virtual. Já a Neo-Tóquio retratada em Akira (1982-1990) se distingue das narrativas citadas por estar vinculada diretamente com a memória histórica japonesa, além da sua dualidade estrutural, apresentando uma sociedade que ao mesmo tempo que vive a miséria gerada pela guerra vive o avanço tecnológico.

Então pode-se dizer que nas obras homônimas Akira, a cidade pode ser comparada a um organismo vivo em revolta, sendo reconstruída sobre ruínas, e sempre está à beira de um novo colapso, o que reforça a tensão política e social presente na narrativa. Além disso, enquanto a narrativa de Blade Runner (1982) adota um tom Noir, introspectivo e Ghost in the Shell (1995) tem sua base em reflexões filosóficas, Akira apresenta uma energia caótica, marcada pela ação militar, pela tecnologia e pela revolta juvenil. As perseguições e brigas das gangues em motocicletas, as manifestações populares e as disputas territoriais conferem a Neo-Tóquio um dinamismo caótico que a torna não apenas cenário, mas protagonista simbólica tanto na obra literária quanto na adaptação fílmica.

Assim a Neo-Tóquio em Akira (1982-1990) revela que a cidade é mais do que apenas um espaço de ambientação, mas sim um elemento narrativo que apresenta simbolicamente

tensões históricas, sociais e estéticas, apresentando diálogo tanto com o contexto japonês quanto com a tradição cyberpunk global. O conjunto de elementos cinematográficos e simbólicos está na interseção entre o espetáculo visual, a crítica sociopolítica e a representação da fragilidade humana diante da tecnologia e do poder.

Figura 38: Personagem principal Kaneda



Fonte: Mangá Akira (1982-1990)

Figura 39: Personagem principal Kaneda



Fonte: Filme Akira (1988)

Outro elemento transferível são as personagens principais Kaneda, Kei, Tetsuo e o Coronel. O personagem Kaneda Shotaro é o protagonista carismático que, tanto no mangá quanto no filme, essa característica funciona como eixo narrativo e vetor de ação para o personagem. Sua liderança na gangue de motociclistas e seu humor irônico e cativante são contrapontos ao caos que reside em Neo-Tóquio. Visualmente, tanto no mangá, em páginas coloridas, quanto na adaptação fílmica, o personagem é marcado pelo uso da sua jaqueta vermelha icônica e pela postura confiante, essas características mostram a rebeldia juvenil, mas também mostram resiliência. Kaneda não é um protagonista herói no sentido tradicional, como de uma narrativa maravilhosa, mas sua trajetória está ligada à lealdade e ao instinto de sobrevivência que teve que desenvolver por ser parte da parte pobre da população e não a ideais políticos.

Figura 40: Maturidade de Kaneda



Fonte: Filme Akira (1988)

Figura 41: Primeira tentativa de matar o Tetsuo



Fonte: Mangá Akira (1982-1990)

É um personagem redondo, que mesmo apresentando modificações nos diferentes sistemas semióticos, como menos profundidade em sua evolução, principalmente na perspectiva de amadurecimento do personagem, pois no filme ele se mostra, carismático, porém imaturo e impulsivo, apresentando uma pequena evolução nessa característica quando entende o quanto o personagem Tetsuo é poderoso e perigoso, como mostrado na figura 13, esta cena está presente a uma hora e quatorze do filme, quase em sua reta final, mostrando ao espectador que essa mudança veio depois da maior parte da narrativa ser desenrolada.

Já no mangá, no primeiro volume o personagem Kaneda mostra essa evolução de maturidade, já que a diferença das narrativas e a condensação da história para se adaptar ao sistema cinematográfico não apresenta acontecimentos que o personagem passa, como o personagem Tetsuo comandar a gangue rival e matar o personagem Yamagata na frente do personagem Kaneda, e, dessa forma, levar Kaneda a amadurecer mais rápido, como pode ser

observado na figura 14, em que o Kaneda, após a morte de seu companheiro de gangue, faz a primeira tentativa de homicídio contra o Tetsuo, pois é nesse momento que fica claro para ele que a vida do Tetsuo é uma ameaça, pois ele possui poder demais, sendo a partir desse ponto que a trama se segue nas tentativas de Kaneda em deter o avanço do poder e do controle de Tetsuo.

Figura 42: Personagem Tetsuo



Fonte: Filme Akira (1988)

Figura 43: Personagem Tetsuo



Fonte: Mangá Akira (1982-1990)

O personagem Tetsuo Shima, vilão da narrativa por outro lado, é o personagem o qual a transformação dramática e o aumento de poder sustenta o conflito central da história. Inicialmente inseguro e ressentido por viver sob a liderança de Kaneda, Tetsuo se torna o elemento chave da narrativa após despertar poderes psíquicos devastadores através de experimentos feitos em seu corpo pelo exército. Sua evolução é marcada por um arco de ambição descontrolada por poder, instabilidade emocional e alienação, dessa forma, podendo ser tanto uma vítima dos acontecimentos da narrativa, quanto o antagonista com sede de poder. No filme, a condensação narrativa intensifica o contraste entre essa fragilidade inicial do personagem e seu monstruoso nível de poder posterior.

Por haver essa condensação para a adaptação cinematográfica, há adaptação criativa no personagem, mesmo sendo frágil e imaturo inicialmente em ambas semioses, no filme ele apresenta uma figura mais infantilizada e amargurada por não ser um líder, já no mangá o que se destaca é a falta de responsabilidade e busca por poder, apresentando um personagem mais profundo e perverso, que não tem medo de machucar ou matar.

Figura 44: Personagem Key



Fonte: Filme Akira (1988)

Figura 45: Personagem Key



Fonte: Mangá Akira (1982-1990)

Já a personagem Kei é apresentada como integrante do principal grupo de resistência política, apresentando a dimensão ideológica e politizada à trama. Sua relação com Kaneda é feita por colaboração e tensão, essa relação representa uma ponte entre a rebeldia juvenil, exprimida por Kaneda, e a luta organizada contra o sistema opressor, do personagem Kei. Diferente de outras figuras femininas do cinema, essa personagem possui importância na narrativa e suas ações influenciam diretamente o curso da história, assim possuindo também o lugar de protagonista. Embora a adaptação criativa tenha deixado a sua personalidade mais infantilizada e com menor importância na luta final na obra cinematográfica, ela é a peça chave na luta entre as crianças sobreviventes ao experimento do exército e o Tetsuo em ambas semioses.

O personagem mantém, tanto no mangá quanto no filme, seus traços femininos, mas possuindo coragem e determinação para descobrir os segredos e lutar contra o governo militarizado da narrativa. Porém, há adaptação criativa no personagem, pois ela não é devidamente apresentada como uma médium no filme, e seu papel na luta final contra o Tetsuo não é de tanta importância quanto na obra literária, já que no filme ela é apresentada apenas como uma menina sensível que pode ajudar as crianças sobreviventes ao experimento, mas no mangá ela é usada como arma na luta final entre as personagens Tetsuo, Kiyoko, Masaru, e Takashi, em que ela, com os poderes de Kiyoko, Masaru, e Takashi, junto ao Kaneda lutam contra o Tetsuo na tentativa de deter uma nova explosão de poderes.

Figura 46: Personagem Coronel Shikishima



Fonte: Filme Akira (1988)

Figura 47: Personagem Coronel Shikishima



Fonte: Mangá Akira (1982-1990)

O personagem Coronel Shikishima, possui grande importância para a narrativa, de forma a representar a figura de autoridade pragmática dentro da obra. Embora ele atue como líder militar, sua postura inteiramente autoritária vacila em certos momentos da história, já que ele reconhece as falhas do sistema político e tenta neutralizar os riscos representados por Tetsuo e Akira. Dessa forma, esse caráter ambíguo do personagem o diferencia de antagonistas unidimensionais ou rasos, pois suas decisões revelam um cálculo moral que pondera tanto sobre a ordem pública quanto sobre a sobrevivência da população.

Na obra cinematográfica o coronel surge com uma imagem autoritária, além de representar a força militar. O personagem é representado com a câmera em contra-plongée, apresentando essa imagem autoritária característico do personagem, como representado na figura 20. Como conhecedor e responsável, no tempo presente da narrativa, pelo projeto Akira, vemos como esse personagem possui consciência moral sobre o certo e errado, ponderando em como uma decisão pode afetar ou não a sociedade, além disso, possuindo influência nas forças militares, esta influência sendo uma parte fundamental na tentativa de neutralização do personagem Tetsuo.

Da mesma forma, no mangá o personagem é o influente militar à frente do projeto Akira, a condensação da narrativa para caber no espaço e tempo cinematográfico não faz o personagem perder características fundamentais, como a sua autoridade, pensamento moral e combate ao que ele acha uma ameaça a todos. A adaptação foi feita de forma fiel a essência do personagem, mostrando um personagem persistente em suas convicções e na luta contra o que põe em risco a sociedade.

No nível estético, na obra cinematográfica, a caracterização desses personagens é reforçada por elementos visuais e sonoros que dialogam entre si, isto é, a trilha acelerada nas cenas de Kaneda, os enquadramentos desestabilizadores em Tetsuo o para mostrar sua própria instabilidade, a iluminação suave e expressiva usada na Kei e os planos fixos, calculados e mostrando imponência no Coronel. A coerência entre narrativa em mangá e construção audiovisual reforça a profundidade dramática e a função transferencial dessas figuras na trama.

A explosão psíquica de Akira é o evento da narrativa que define o passado e o presente, sendo o ponto de origem e uma ameaça de repetição em ambas semioses. No mangá, esse acontecimento é explorado com mais profundamente, com detalhamento sobre os experimentos governamentais em crianças e o impacto social que a explosão teve. No entanto, no filme, a explosão inicial é mostrada em imagens rápidas e sugestivas, reforçando o tom de mistério e o peso histórico que ela carrega. Além disso, o personagem Akira permanece enigmático no mangá, mesmo após sua reintrodução na trama, simbolizando um poder puro, sem uso da linguagem. No filme, sua ausência física durante a maior parte da narrativa reforça o efeito de vazio e mistério, assim tornando uma presença espectral.

A explosão vai além do desastre físico e mortes que aconteceram, ela simboliza o descontrole das forças científicas e militares do governo diante de um poder que não compreendem totalmente. O personagem Akira, uma criança de aparência frágil e com poderes ilimitados, simboliza a ambiguidade entre inocência ou pureza e a catástrofe. Essa dualidade

aumenta a carga simbólica do evento, que não é apenas um desastre urbano e militar, mas sim uma metáfora sobre a incapacidade humana de administrar a própria criação.

No campo estético, isto é, no filme, a explosão é representada pela união de elementos visuais e sonoros, como a distorção do espaço, a utilização de cores intensas e uma trilha sonora que intercala entre silêncio abrupto e coros dissonantes no momento da explosão. Dessa forma, a utilização desses recursos cria um efeito de suspensão temporal, ou seja, é como se o instante da destruição fosse estendido e experimentado de forma quase metafísica.

A explosão também cumpre a função estrutural no passado, pois ela desencadeou a reconstrução da cidade de Tóquio como Neo-Tóquio. Assim, no presente narrativo, ela serve como a ameaça que pode ocorrer com a ascensão dos poderes de Tetsuo o. Dessa forma, ela reforça o tema retorno da violência e da fragilidade humana.

Já no mangá, a segunda explosão provocada por Tetsuo o apresenta a discussão sobre ciclos de destruição e reconstrução, enquanto no filme ela é clímax absoluto da narrativa, encerrando a narrativa em um ponto de ruptura. Em ambos sistemas semióticos, o evento é um ponto de condensação simbólica que articula tecnologia, poder e apocalipse.

A função transferencial, explicada por McFarlane (1996), torna evidente a conexão entre os arcos individuais – especialmente o de Tetsuo e Kaneda – ao destino coletivo da cidade, estabelecendo assim uma ponte entre drama pessoal e catástrofe histórica.

Figura 48: Conflito da gangue do Kaneda com a gangue dos palhaços



Fonte: Mangá Akira (1982-1990)

Figura 49: Conflito da gangue do Kaneda com a gangue dos palhaços



Fonte: Filme Akira (1988)

Outro elemento que pertence função transferencial, é uma ação que pertence as duas narrativas, o conflito entre gangues juvenis dentro da narrativa de *Akira* (1982-1990; 1988), dessa forma, funcionando como catalisador inicial da trama nas duas semioses e como representação da juventude deslocada e marginalizada da Neo-Tóquio. No mangá, Otomo (1984-1993) dedica várias sequências na retratação da cultura das gangues de motociclistas – inspirado nas gangues de motociclistas que existiam nos anos 1970 e 1980 no Japão –, explorando sua estética, códigos internos e rivalidades, assim criando um retrato mais aprofundado da vida nas periferias urbanas da Neo-Tóquio. Já no filme, embora esse elemento seja colocado como história secundária, se apresentado como profundidade para a narrativa principal, sendo apresentada na sequência de abertura — com a perseguição noturna de Kaneda e Tetsuo o contra a gangue dos palhaços mostrada na figura 49 — dando o impacto visual e o tom anárquico dessa subcultura na história.

Embora essa ação esteja presente no mangá e no filme, o conflito entre gangues no mangá é apresentado de forma intensa, pois a adaptação criativa desse elemento para o filme, mesmo não retirando a essência da disputa de gangues, não apresenta como o personagem Tetsuo faz uso do seu poder para impor medo, conseguir drogas e ser um líder de gangue, como o personagem almejava e invejava essa posição do Kaneda. Dessa forma, o embate entre as gangues não era apenas a rivalidade existente, mas sim um embate entre as personagens Kaneda e Tetsuo, mostrando um embate mais violento, que vai além da rivalidade, em que o *status* de liderança era o principal motivo da luta.

Nas narrativas as gangues simbolizam a ausência de perspectivas da população jovem e a substituição de estruturas familiares ou institucionais por laços de lealdade forjados em meio a violência e o risco. Tanto no mangá quanto no filme, esses grupos coexistem em um ambiente em que a autoridade estatal é interpretada como força de repressão e não de proteção. Essa violência entre gangues é apenas o início de um conflito maior, em que o governo intervém de forma brutal, ampliando assim a escala do confronto.

Figura 50: Tanques para deter Tetsuo e barricada contra os manifestantes



Fonte: Filme Akira (1988)

A repressão estatal em *Akira* (1982-1990; 1988) é marcada pelo uso ostensivo das forças militares e policiamento armado. No mangá, a intervenção do Exército acontece de forma gradual, refletindo assim o aumento das tensões políticas e das manifestações sociais contra o governo. Já no audiovisual, a militarização aparece de forma mais concentrada, com cenas impactantes que mostram tanques – como figura 50 – e helicópteros ocupando o espaço urbano, reforçando o ponto de vista de uma cidade sob regime quase marcial. Essa militarização também age como metáfora da “paranoia” governamental frente a ameaças internas e externas. As autoridades, em ambas as mídias, identificam tanto o Tetsuo quanto o Akira como riscos à população e ao mundo, justificando qualquer medida feita para contê-los.

No mangá, essa política de contenção social acontece de forma mais burocrática e conspiratória, envolvendo reuniões secretas do governo e disputas internas pelo controle da situação. A obra cinematográfica, o ritmo acelerado e o curto tempo de duração dessas tramas políticas, mostrando a resposta imediata e violenta das forças armadas. O embate entre gangues, Estado e Exército cria uma triangulação dramática na narrativa, os jovens, mesmo estando em gangues rivais, são alvos de uma repressão comum; já o governo, ao tentar manter o controle mostra sua incapacidade de lidar com problemas estruturais socioeconômicos da cidade; e a presença militar intensifica a sensação, tanto para o espectador como dentro da própria narrativa, de que a cidade vive em estado de alerta permanente.

Essa tensão estrutural tem maior desenvolvimento no mangá, mostrando os problemas desde o primeiro volume, em que a cidade é um caos de dualidade entre miséria e riqueza, governo e a falta de controle das massas e da economia, até o momento em que a segunda explosão do poder do Akira acontece e destrói toda a cidade, fazendo os sobreviventes viverem em meio a tentativas de construção de poder governamental que surgem em meio ao estado distópico e anárquico que surge a partir desse ponto; enquanto no filme essa tensão visualmente

condensada assim potencializando a urgência que ocorre na narrativa sobre as questões de poder e luta contra o perigo eminente que surge.

Essa articulação nas narrativas entre violência urbana e repressão institucional reforça a atmosfera distópica da Neo-Tóquio, evidenciando assim, como, em meio a vida cotidiana da população, o espaço urbano se torna campo de batalha para disputas de poder, tanto o poder que surge através do experimento governamental, como quem controla esse poder e o governo. Tanto no mangá quanto no filme, essa configuração prepara o leitor e o espectador para a ascensão de Tetsuo como detentor do poder equivalente ao Akira e para a catástrofe final, apresentando que a instabilidade social é tão instável e explosiva quanto os poderes psíquicos que ameaçam a cidade.

Outro aspecto pertencente a função transferencial, uma ação dentro da história, a trajetória de Tetsuo Shima de jovem inseguro à figura detentora de um poder quase divino e devastador, esse é o eixo transformador da narrativa de *Akira* (1982-1990; 1988). Na obra literária, essa evolução é explorada com maior profundidade, pois há volumes que destacam essa evolução e mostra o desenvolvimento gradual de suas habilidades, além do impacto disso sobre sua mente. Em comparação com o mangá, no filme o arco de ascensão de poder é apresentado de forma mais abrupta, porém a intensidade da transformação e do poder é apresentada por meio de recursos visuais e sonoros – cor, música e angulação de câmera – que tornam sua ascensão memorável ao espectador.

O despertar dos poderes de Tetsuo é motivado tanto por fatores externos — como o contato acidental com Takashi ou número 26, uma das crianças do experimento militar — quanto internos, como seu ressentimento em relação à liderança de Kaneda e a seu natural habilidade psíquica que é intensificada através do uso das cápsulas desenvolvidas pelo exército. Diante disso, essa mistura de circunstância e emoção cria um personagem que tem a ascensão moldada a partir tanto no acaso quanto na fragilidade emocional, aumentando a complexidade do personagem.

Figura 51: Tetsuo sai da gangue de Kaneda



Fonte: Mangá Akira (1982-1990)

Figura 52: Tetsuo como mestre da sociedade pós-explosão



Fonte: Mangá Akira (1982-1990)

A partir do avanço de suas habilidades, Tetsuo se desfaz com qualquer vínculo de lealdade ao kaneda e passa a agir de forma autônoma, impulsionado pela necessidade de provar

superioridade. Na obra literária, esse processo é marcado pela progressividade de suas capacidades e pela exploração de seu papel como líder de uma nova ordem em meio ao caos, como mostra as figuras 51 e 52, em que a 51 mostra o rompimento de sua amizade e lealdade com Kaneda, logo após sair do hospital, já a figura 52, mostra ele no comando da sociedade pós segunda explosão Akira, mesmo não estando na posição de liderança máxima dessa sociedade, as ordens e o que acontece é coordenado por ele, sem o comando de alguém acima dele. No entanto, o filme traz um desenvolvimento voltado na sua busca pelo Akira, nos embates diretos com Kaneda e no conflito com as forças militares.

Figura 53: Renascimento de Tetsuo



Fonte: Mangá Akira (1982-1990)

Figura 54: Mutaç o de Tetsuo



Fonte: Filme Akira (1988)

A transforma o f sica de Tetsuo   outro elemento transferencial, especialmente na fase final,   um dos momentos mais ic nicos da obra. No mang , essa muta o   mostrada com muitos detalhes gr ficos, enfatizando o que ocorre na transforma o, que   explicada como renascimento de Tetsuo em rela o a seus poderes estarem aumentando substancialmente. Em

ambiente cinematográfico, esse elemento é apresentado em uma sequência fluida e intensa de animação, com trilha sonora dissonante, criando um impacto sensorial da cena. Em ambas as versões, como apresentado na figura 53 e 54, o corpo de Tetsuo o se torna metáfora da perda de controle e da fusão entre humano e máquina, tema central no imaginário cyberpunk.

Essa ascensão de Tetsuo como detentor de um poder imenso, mostra também uma narrativa de isolamento do personagem, pois quanto mais poderoso ele se torna, mais distante emocional e fisicamente dos outros ele se torna. Essa solidão, retratada no mangá por longos momentos de introspecção, mas no filme acontece com o uso de enquadramentos isolados e silenciosos, ressaltando o preço da busca pelo poder absoluto.

No final das duas narrativas, Tetsuo representa tanto a ameaça máxima à “estabilidade” da Neo-Tóquio quanto a inevitabilidade de seu colapso. O personagem condensa os temas centrais de *Akira* (1982-1990;1988), que é o perigo do avanço tecnológico descontrolado, o impacto que tem o indivíduo sobre o coletivo e a incapacidade humana de conter o que cria. Portanto, essa complexidade é uma das razões pelas quais Tetsuo se tornou um dos personagens mais emblemáticos da ficção científica japonesa.

Já as funções integracionais ou não transferenciais e a Tradução do Discurso acontece com alguns elementos ligados à enunciação da narrativa. Um deles é a mutação de Tetsuo que constitui o clímax visual e simbólico de *Akira* (1982-1990;1988), representando assim a materialização do descontrole absoluto, como mostram as figuras 26 e 27. No mangá, Otomo (1982-1990) utiliza traços minuciosos e um ritmo de leitura ritmado para acentuar o horror da mutação corporal, permitindo que o leitor absorva cada estágio da deformação física do personagem. No filme, essa transformação é potencializada pelo uso de animação fluida e pelo uso de cores saturadas e chamativas, criando assim, uma experiência sensorial intensa que traduz o impacto da cena de forma imediata no espectador.

O grotesco, enquanto categoria estética, é abordado na fusão do orgânico com o mecânico. No mangá, o personagem Tetsuo incorpora estruturas metálicas e biológicas em um corpo, este que se expande de forma descontrolada, gerando imagens que geram repulsa e fascínio. Já no filme, a animação torna essas transições da mutação mais viscerais e reforçadas pela trilha sonora dissonante, dessa forma, criando uma atmosfera de ritual apocalíptico.

Figura 55: Mutaç o

Figura 56: Mutaç o



Fonte: Filme Akira (1988)

Figura 57: Mutação



Fonte: Filme Akira (1988)

Figura 58: Mutação



Fonte: Filme Akira (1988)



Fonte: Filme Akira (1988)

A montagem acelerada no filme intensifica a sensação de colapso iminente. Planos curtos, cortes rápidos e sobreposição de movimentos transmitem ao espectador a instabilidade física e psicológica de Tetsuo, como mostra o plano sequência da figura 55 a 58. Na literatura, o mangá apresenta essa aceleração pela disposição dos quadros e pelo aumento progressivo do espaço ocupado pelo corpo deformado nas páginas, esse sendo um recurso gráfico que simula o avanço incontrolável da mutação.

A simbologia que a mutação representa ultrapassa o aspecto físico, mostrando limites entre indivíduo e ambiente se perdendo, ou seja, humano e máquina, sujeito e poder. Essa fusão aparece nas temáticas recorrentes do cyberpunk, representando a dissolução da identidade e a instabilidade do corpo. No filme, essa ideia é reforçada pelo enquadramento fechado, assim restringindo o espaço visual, enquanto no mangá o enquadramento se expande para abarcar a destruição que acontece.

A função integracional dessa sequência está na forma de sintetizar em um único evento a tensão acumulada da narrativa, tensão essa que se apresenta na transformação de Tetsuo, na apresenta questões políticas, científicas e existenciais, ao mesmo tempo que é um espetáculo visual. A intensidade estética dessa indispensável narrativa, funcionando como ápice dramático tanto para a história quanto para a construção simbólica da obra.

Fazendo comparação entre as duas mídias, percebe-se que o mangá privilegia a construção gradual e reflexiva, enquanto o filme aposta no impacto imediato e sensorial. Essa

diferença de abordagem evidencia como a tradução intersemiótica adapta não apenas a narrativa, mas a própria experiência estética do grotesco.

Figura 59: Nezu e Ryu



Fonte: Mangá Akira (1982-1990)

Figura 60: Nezu e Ryu



Fonte: Mangá Akira (1982-1990)

A atmosfera política presente na obra é marcada pela constante tensão entre o Estado e sociedade civil, revelando uma Neo-Tóquio em estado de revolta permanente. Na literatura, essa instabilidade é explorada de forma mais detalhada, apresentando longos arcos sobre protestos sociais que ocorrem na cidade e confrontos diretos com forças militares, as figuras acima mostram o membro dos rebeldes Ryu falando com o membro do conselho da cidade Nezu, apontando as ligações e relações que a revolta social induz, porém mais à frente, no mangá, é mostrado que as duas personagens mostradas tinham metas diferentes, enquanto Ryu queria um governo mais justo com a população e sem segredos, Nezu tinha o intuito de tomar o poder, aplicando um golpe de estado usando como massa de manobra os rebeldes. No filme, esse conflito político é mostrado a partir de imagens de impacto — multidões em confronto com a polícia, tanques nas ruas, bandeiras e cartazes — do que por diálogos explicativos.

Os planos gerais da cidade em ruínas, do ponto de vista do leitor do espectador, desempenham papel fundamental na construção dessa atmosfera. No mangá, a destruição é mostrada como pano de fundo constantemente nos quadros, reforçando assim a ideia de que a

violência e a miséria da população são estados permanentes da vida na Neo-Tóquio. No filme, esses planos aparecem de forma mais pontual, mas com uma forte carga dramática, muitas vezes acompanhados por silêncios ou trilha sonora suaves, para enfatizar a dimensão do desastre.

A repressão estatal representada em ambas as mídias, não é apenas física, mas também simbólica. O poder que a informação tem, o controle dela pelo governo, a presença constante de militares e a arquitetura da cidade transmitem a sensação de vigilância e intimidação com a população pobre e revoltada. No mangá, a política interna do governo é mostrada por meio de reuniões e disputas de poder; já no filme, esse aspecto é reduzido, mas compensado pela presença constante e visual da militarização.

A arte tem raízes na realidade do autor, os protestos presentes nas obras remetem tanto a movimentos sociais reais do Japão contemporâneo, representando tanto os protestos estudantis da década de 1960 e 1970 e as tensões econômicas dos anos 1980, quanto a manifestações universais contra regimes autoritários. Essa conexão histórica é mais perceptível no mangá, pois ele desenvolve diálogos sobre desigualdade e resistência. No filme, essa conexão se torna mais simbólica e atmosférica.

A função integracional desses elementos está no modo como é contextualizada a narrativa individual de Kaneda, Tetsuo e Kei dentro de um cenário coletivo de instabilidade e revolta. Dessa forma, as ações dos protagonistas não são isoladas, mas atravessadas por esse pano de fundo político que justifica e intensifica suas motivações.

Comparativamente, o mangá mostra uma visão mais ampla e cronologicamente dilatada da política em Neo-Tóquio, enquanto o filme condensa essa visão em momentos com alto impacto visual. Essa diferença feita pelo autor e diretor aponta como a adaptação priorizou a intensidade cinematográfica, porém, sem abandonar a crítica presente no original.

Mesmo apresentando uma adaptação com elementos transferíveis com pouca ou nenhuma adaptação, em diversos pontos o filme não tenta reproduzir exatamente o que está no mangá. Isso fica evidente no final da animação, que se diferencia drasticamente do desfecho do mangá, já que os últimos capítulos ou os volumes foram publicados após o lançamento do filme em 1990. Trata-se de uma escolha autoral de Otomo (1982-1990;1988), que se enquadra no que McFarlane (1996) chama de "adaptation proper", que é uma adaptação livre, mas que busca manter a essência da obra original em outro método expressivo.

A análise da adaptação de *Akira* à luz da teoria de McFarlane, mostra a riqueza da tradução intersemiótica como processo criativo. O filme não transfere elementos da história do

mangá apenas, mas sim, reinterpreta seu discurso, integrando as atmosferas, as subjetividades e as ideias através da linguagem audiovisual. Essa abordagem confirma a validade da proposta de McFarlane (1996), ou seja, adaptar não é apenas buscar fidelidade literal, mas a boa adaptação é aquela que o cineasta compreende profundamente o texto original e sabe reimaginá-lo sem perder a essência. A contribuição de autores como Hutcheon (2011), Stam (2006) e Barthes (1972) enriquece esse entendimento, demonstrando assim, que toda adaptação é, em última instância, um novo texto, um novo olhar, uma nova história, com novas potencialidades expressivas.

4.4 Construções Identitárias e Narrativas Pós-Humanas em *Akira* (1982-1990;1988)

O universo narrativo de *Akira*, tanto no mangá de Katsuhiro Otomo (1982–1990) quanto na adaptação cinematográfica (1988) também de Otomo (1988), oferece uma rica narrativa para a analisar a identidade pós-humana. Com inspiração em um imaginário de reconstrução pós-catástrofe, a cidade de Neo-Tóquio representa um espaço urbano em que os corpos e as subjetividades são atravessados pela tecnologia e pela experimentação biopolítica. Donna Haraway (1991) propõe o *Manifesto Ciborgue* como uma metáfora crítica para pensar identidades híbridas, estabelecidas entre o humano e a máquina. No caso da obra *Akira* (1982-1990;1988), personagens como Tetsuo, Takashi, Kiyoko, Masaru e o próprio Akira encarnam a tensão entre organicidade e artificialidade, evidenciando a dissolução dessas fronteiras tradicionais entre natureza e tecnologia.

Para pensar em identidade pós-humana e ciborgisada, Haraway (2009) argumenta que o ciborgue é um organismo cibernético, um ser híbrido, formado de máquina e organismo, que sua existência provoca narrativas essencialistas sobre a identidade. Em *Akira* (1982-1990;1988), adquirir poderes e a transformação física e mental de Tetsuo, após o contato com a energia de Akira, tanto através do incidente da ponte com o personagem Takashi quanto do uso das cápsulas feitas pelo exército para as crianças sobreviventes do projeto de criar pessoas geneticamente melhores, funciona como metáfora dessa hibridez radical, isto é, um ponto em que o corpo deixa de ser apenas biológico para se tornar campo de experimentação tecnológica. Essa leitura aproxima-se da concepção de pós-humanismo desenvolvida por Ferrando (2019), para quem a condição pós-humana reconfigura ontologias e epistemologias tradicionais.



129



298

Fonte: Mangá Akira (1982-1990)

Fonte: Mangá Akira (1982-1990)

De acordo com Dubar (2009) as identidades não são fixas, mas atravessadas por crises e mudanças contínuas. A mutação sofrida por Tetsuo não se restringe apenas ao corpo, pois ela envolve uma redefinição do personagem e de sua posição social. Ele deixa de ser apenas um membro marginal da gangue de Kaneda para se tornar uma entidade capaz de destruir a estrutura política, tecnológica, social e física da Neo-Tóquio. A crise de identidade que Dubar (2009) aponta é evidente na oscilação de Tetsuo entre a busca por autonomia e o desejo de controle absoluto, como mostrado nas figuras 61 e 62 acima, em que o personagem passa da timidez e obediência à liderança como almejava desde o início da narrativa, refletindo uma transição dolorosa para um estado ciborgisado.

Figura 63: Conversa entre Miyako e
Tetsuo



Fonte: Mangá Akira (1982-1990)

Figura 65: Conversa entre Miyako e Tetsuo



Fonte: Mangá Akira (1982-1990)

A identidade pós-humana é pensada a partir da ontologia sobre o que é o ser humano pós-humano. Maia (2017) aponta que o pós-humanismo não é apenas uma especulação filosófica, mas uma realidade política, social e cultural, marcada pelo avanço evolucionar humano, tecnológico e pela biotecnologia. Em Akira (19982-1990;1988), as experiências

Figura 64: Conversa entre Miyako e Tetsuo



Fonte: Mangá Akira (1982-1990)

Figura 66: Conversa entre Miyako e Tetsuo



Fonte: Mangá Akira (1982-1990)

secretas realizadas pelo governo em crianças dotadas de poderes psíquicos representam justamente essa convergência entre ciência, poder e construção de novas formas de vida. O corpo de Tetsuo e das crianças do experimento se torna um laboratório vivo, expressão essa extrema do transumanismo e de suas implicações éticas.

A identidade pós-humana representada nos dois sistemas semióticos analisados é perceptível quando a ambientação cyberpunk da obra também mostra a influência e participação da tecnologia na vida humana. As narrativas apresentam uma sociedade fragilizada que vive em uma época de pós-guerra – pós terceira guerra mundial –, uma sociedade dividida entre a riqueza, o avanço tecnológico e a pobreza e falta de recursos. Diante disso, o avanço tecnológico representado está associado ao estudo evolucionista transumanista e pós-humanista, pois de acordo com Ferrando (2019), os estudos transumanista e pós-humanistas buscam entender a evolução tecnológica humana, além de buscar melhorar o ser humano através do avanço tecnológico.

Figura 67: Neo-Tóquio rica e tecnológica



Fonte: Filme Akira (1988)

Diante disso, é perceptível que a narrativa de Akira (1982-1990) apresenta como identidade humana a identidade pós-humana, o humano que convive com a tecnologia e seus avanços. Além disso, a utilização dela diretamente no corpo humano, a fim de buscar uma versão aprimorada também é um pensamento e pesquisa pós-humana e transumana.

A construção de Neo-Tóquio remete também ao conceito de “comunidade imaginada” formulado por Anderson (2008). Pois a cidade, reconstruída após a destruição inicial da explosão Akira, sendo projetada como um símbolo de modernidade, avanço e coesão nacional, no entanto, abriga fissuras profundas como desigualdade social, o controle militar e a experiências científicas feitas com o ser humano. A identidade coletiva pós-catástrofe é

imaginada e sustentada por narrativas oficiais que não mostram os problemas existentes, enquanto personagens como Tetsuo e Kaneda a transformam.

Figura 68: Tetsuo sentindo os poderes crescendo pela primeira vez



Fonte: Filme Akira (1988)

Figura 69: Tetsuo sentindo os poderes crescendo pela primeira vez



Fonte: Filme Akira (1988)

Figura 70 :Tetsuo sentindo os poderes crescendo pela primeira vez



Fonte: Filme Akira (1988)

Figura 71: Tetsuo sentindo os poderes crescendo pela primeira vez



Fonte: Filme Akira (1988)

Figura 72: Tetsuo sentindo os poderes crescendo pela primeira vez



Fonte: Filme Akira (1988)

Figura 73: Tetsuo sentindo os poderes crescendo pela primeira vez



Fonte: Filme Akira (1988)

Morin (2002) observa que a vida é caracterizada por interações complexas e sistemas interdependentes. No universo de *Akira* (1982-1990), corpo, máquina e cidade formam um ecossistema integrado na narrativa. O corpo-ciborgue de Tetsuo é inseparável da tecnologia que o sustenta e ameaça, representando assim a dependência tecnológica que o homem possui na contemporaneidade, como apresentado nas figuras acima, e que o experimento com o Tetsuo já tinha começado e seus poderes estavam se desenvolvendo, porém para controlar as dores das mudanças corporais e psíquicas é necessário um controle por meio da substância injetada em Tetsuo na última figura desse plano sequência, metaforizando a dependência do homem em relação a tecnologia.

A destruição e recriação de Neo-Tóquio refletem essa dinâmica de auto-organização e colapso que aparece na narrativa de Tetsuo no mangá, em que os poderes desenvolvidos a partir do experimento está ligado a um ciclo de decadência e renascimento do poder, porém esse ciclo leva a óbito os detentores do poder, pois o renascimento comporta uma quantidade de poder que o corpo humano não consegue conter, devido a isso, tanto no mangá, quanto no filme, Tetsuo em seu renascimento de poder perde o controle sobre o próprio corpo, e isto apresenta duas interpretações, a que ao misturar o ser humano com a tecnologia resulta em algo inesperado e fora de controle; também pode-se interpretar como a tecnologia torna o homem dependente dela.

Nogare (1994) introduz a tensão entre humanismo e anti-humanismo em sua fala, enfatizando que a modernidade traz um questionamento radical da centralidade do ser humano. Diante disso, a obra *Akira* (1982-1990) exprime esse questionamento através da figura de Tetsuo, que a trajetória rompe com qualquer narrativa de redenção humanista. Sua metamorfose em ser detentor de um imenso poder, o distancia de noções clássicas de sujeito autônomo, aproximando-o de uma natureza incontrolável.

Figura 74: Moto de Kaneda



Fonte: Filme Akira

Dessa forma, Aron (1965) apresenta a “era da tecnologia” como um período de transformações estruturais nas sociedades contemporâneas. Assim, a Neo-Tóquio de Otomo (1982-1990) é precisamente um produto dessa sociedade pós-humana, assim possuindo um espaço onde a tecnologia é simultaneamente instrumento de reconstrução e de opressão. As motocicletas modificadas, as armas de energia e as instalações científicas são extensões do corpo e da identidade, elementos essenciais na configuração de subjetividades ciborgisada.

Figura 75: Sobreviventes do projeto



Fonte: Filme Akira(1988)

Figura 76: Tetsuo com o braço tecnológico



Fonte: Filme Akira (1988)

Segundo Ferrando (2019), o pós-humanismo não nega a tecnologia, mas a reescreve em um horizonte ético e filosófico junto à humanidade. No caso da obra, essa reescreve acontece de forma ambígua, pois a tecnologia oferece poder, mas também desencadeia destruição. Assim, a representação de Tetsuo e das crianças sobreviventes ao projeto evidencia que a hibridização corpo-máquina não é neutra, mas atravessada por interesses militares e governamentais.

A relação entre Kaneda e Tetsuo também é um ponto importante para a obra, já que de acordo com Dubar (2009) a identidade é construída na interação com o outro. Dessa forma, Tetsuo redefine sua autoimagem em contraste com a figura de Kaneda, passando de protegido e leal a rival poderoso, mostrando seu desejo por poder e status, além da inveja que sentia por Kaneda ser um símbolo de liderança e poder na microssociedade a que pertencem. Esse conflito pessoal se insere em um contexto mais amplo de luta por controle simbólico e material da cidade.

Figura 77: Renascimento de Tetsuo



Fonte: Filme Akira (1988)

Figura 78: Renascimento de Tetsuo



37

Fonte: Mangá Akira (1984-1990)

Para Haraway (2009) dicotomias rígidas como humano e máquina, natural e artificial, homem e mulher são rejeitadas, pois o hibridismo entre máquina e homem é fluido e subjetivo a cada situação. Em *Akira* (1982-1990;1988), tais dicotomias são constantemente subvertidas; dessa forma, corpos humanos assumem formas monstruosas misturando o orgânico com o tecnológico; máquinas parecem dotadas de vida própria; e a cidade pulsa como um organismo. A metamorfose final de Tetsuo é a expressão máxima dessa indistinção subjetiva.

Haraway (2009) aponta que o ciborgue é uma figura de resistência. Em *Akira* (1982-1990;1988), essa resistência é ambígua, pois, embora Tetsuo lute contra as instituições que o controlam, sua transformação o leva a reproduzir lógicas de dominação, principalmente na narrativa literária, pois ele se torna comandante da sociedade distópica que surge após a segunda explosão Akira, esta que destrói novamente a cidade. Essa ambiguidade ilustra o risco de que o pós-humano, pode estar longe de libertar, mas sim reforçar estruturas opressivas.

A destruição de Neo-Tóquio no clímax do filme simboliza, o que segundo Morin (2002), é o colapso de sistemas complexos quando sujeitos a tensões extremas. Ao mesmo tempo, a destruição da cidade abre espaço para a surgir novas formas de vida e organização social, um gesto pós-humano, pois supera o modelo antropocêntrico e civilizatório anterior.

Dubar (2009) aponta que as crises de identidade podem levar tanto à inovação quanto ao fechamento da crise, desse modo, a trajetória de Tetsuo exemplifica o fechamento, incapaz de integrar e compreender plenamente sua nova condição, ele opta por realizar uma busca solitária e destrutiva de poder. No entanto, o surgimento de uma nova realidade no final do filme sugere também a possibilidade de renovação.

Desse modo, o pós-humanismo possui uma oportunidade de repensar a relação entre humanos, máquinas e o planeta, de forma a identidade pós-humana ciborgisada está atrelada à como se relacionam. De acordo com Ferrando (2019), a escala destrutiva do poder de Tetsuo coloca em questão o lugar do humano no ecossistema terrestre, assim revelando a fragilidade das estruturas urbanas e políticas frente a entidades híbridas e potencialmente incontroláveis.

A identidade pós-humana ciborgisada, de acordo com Dubar (2009), além do próprio entendimento como um ser inserido em uma sociedade tecnológica, em que a informação fundamental e o homem se fundem com a máquina, tanto filosoficamente, quanto fisicamente, conforme o que aponta Hayles (1999). Além disso, a identidade coletiva da sociedade representada na narrativa, mesmo apresentando a parte mazela dessa população, mostra também a tecnologia em meio a ela, principalmente na representação das motos, em ambas narrativas, e de veículos mais tecnológicos, como ocorre no final no mangá, em que mesmo em meio a uma situação catastrófica são construídos e concertados, com a tecnologia alcançável a eles, veículos para transporte.

Para Hayles (1999), o que caracteriza o pós-humano é sua capacidade de alcançar e guardar as informações, mantendo a consciência do que é humano e do que é máquina, sendo as de mais importância às informações tecnológicas, principalmente as que ajudam o ser humano a utilizar essa tecnologia a seu favor. Diante disso, a identidade pós-humana ciborgisada é composta pelo indivíduo pós-humano que vive atrelado a tecnologia, física e filosoficamente. Como podemos ver nas obras, o ser pós-humano ciborgisado físico, Tetsuo e as crianças do experimento e o ser pós-humano filosófico, a exemplo o Kaneda e a Kei, que estão inseridos em uma sociedade pós-humana e tecnológica, ciborgisando filosoficamente sua vivência, por não ter uma ligação física direta com a tecnologia.

Já na perspectiva de Aron (1965) observa-se que o desenvolvimento tecnológico não é um processo neutro, mas sim condicionado por contextos políticos e militares. A obra Akira (1982-1990;1988) evidencia essa dimensão ao retratar a ciência algo fundamental para o poder

estatal, desinteressado no bem comum, mas sim no controle social. Os experimentos com crianças do projeto são, nesse sentido da narrativa, instrumentos de dominação.

A conclusão do filme, apresenta o Tetsuo ascendendo a uma nova forma de existência, isso aponta a ideia de Maia (2017) que o pós-humano implica a criação de subjetividades radicalmente, assim essa “nova realidade” é um campo em aberto, em que não se sabe as possibilidades nela.

Portanto, Akira (1982-1990;1988) apresenta uma identidade pós-humana e ciborgisada, como um processo de transformação profunda, atravessado por crises, resistências e tensões ético-políticas. Haraway (2009), Dubar (2009) e Maia (2017) oferecem ferramentas fundamentais para a compreensão de que essa identidade não é um destino pré-determinado, mas sim uma construção que acontece, moldada por forças históricas, tecnológicas e relacionais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa evidenciou como *Akira* (1982-1990; 1988), em suas versões, mangá e filme, constitui-se como um objeto distinto para a análise na literatura, no cinema e na cultura visual contemporânea, especialmente no contexto da tradução intersemiótica. Com base nas teorias de McFarlane (1996), foi possível compreender que a adaptação não se limita à transposição de elementos narrativos, mas envolve formas complexas de reconfiguração estética, abordagem cultural e ressignificação temática. Este estudo demonstrou que, a obra *Akira* (1982-1990; 1988), certas funções narrativas foram passíveis de transferência entre os sistemas semióticos, preservando a essência semânticos, enquanto outras funções se mostraram profundas não transferíveis, exigindo soluções criativas para as adaptações que levam novas construções de sentido. Esse conflito entre fidelidade e reinvenção mostrou que a adaptação cinematográfica não é apenas uma tradução de um código a outro, porém é um ato autoral que dialoga com contextos históricos, tecnológicos e ideológicos distintos.

Ao abordar a identidade pós-humana e ciborgisada, a análise destacou como *Akira* (1982-1990; 1988) antecipa a seu tempo, além de problematizar questões centrais da teoria contemporânea sobre o corpo e a subjetividade. O personagem Tetsuo exemplifica um sujeito que a metamorfose ultrapassa os limites biológicos, entrando na zona liminar entre o humano e a máquina, entre o orgânico e o artificial. Esse tema reflete debates teóricos que vão de Donna Haraway (2009) à concepção de Benedict Anderson (2008) sobre comunidades imaginadas, já que no universo narrativo, a identidade não se constrói apenas por pertencimento a uma sociedade ou a uma nação, mas também pela integração a tecnologias e forças pós-humanas. O colapso físico e psíquico de Tetsuo simboliza os anseios e fascínios de uma sociedade contemporânea marcada pela aceleração tecnológica, pelo questionamento dos limites do corpo e pela dissolução de fronteiras identitárias.

A análise psicanalítica, se baseia nas reflexões de Freud (1996) e ampliada por perspectivas como as de Eagleton (2006), permitindo assim aprofundar a compreensão dos desejos inconscientes que movem as personagens e a própria narrativa. O desejo de Tetsuo pelo poder absoluto, reconhecimento e autonomia pode ser interpretado como uma resposta à sensação de impotência diante de forças sociais e políticas opressoras. Em Lacan (1998), esse desejo se configura como o desejo do outro, sempre em um campo simbólico, em que nunca há satisfação plena. No filme, essas pulsões ganham uma forma visual intensa, enquanto no mangá elas se ampliam em termos narrativos, possibilitando ao leitor uma imersão prolongada no processo de deterioração e transformação do personagem. Assim, a psicanálise revelou as

motivações internas, mas também o modo como essas motivações são construídas e distorcidas pelo imaginário individual, social e tecnológico.

No diálogo entre a obra original literária e sua adaptação, se constatou que a tradução intersemiótica, envolve escolhas estéticas e ideológicas que refletem tanto os potenciais quanto os limites de cada sistema semiótico. Enquanto o mangá de *Akira* (1982-1990) oferece uma construção ampla e detalhada do universo narrativo, com vários arcos, o filme condensa o enredo, intensificando o ritmo da narrativa, além de fortalecer o impacto visual, ficando próximo de um espetáculo sensorial privilégio da experiência cinematográfica. Essa diferença de abordagem deve como manifestação de diferentes meios de produção de sentido, cada um deles capaz de intensificar aspectos específicos da narrativa. A aplicação da divisão que McFarlane (1996) apresentou, mostra que, essa transposição de elementos narrativos envolve tanto transferências diretas quanto recriações radicais, confirmando que a adaptação é, em sua essência, um processo criativo que se faz na intersecção entre fidelidade e inovação.

Por fim, esta dissertação contribuiu para ampliar o entendimento de como obras híbridas e multimodais, como *Akira* (1982-1990; 1988), atuam dentro da cultura contemporânea, apresentando estética, tecnologia e crítica social. E ao unir as teorias da adaptação, reflexões sobre a identidade pós-humana e contribuições psicanalíticas, a pesquisa ofereceu um olhar multifacetado sobre o objeto, revelando assim um campo amplo para pensar as transformações culturais e artísticas da atualidade. Este trabalho evidencia que a análise intersemiótica de obras complexas pode esclarecer os meios de como diferentes mídias dialogam entre si e com seu tempo histórico. Diante disso, configura um ambiente de criação em que os limites do humano, do tecnológico e do narrativo se entrelaçam de maneira inseparável.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICA

ADOROCINEMA. Disponível em: <<https://www.adorocinema.com/filmes/filme-6429/>>
Acesso em 20 de novembro de 2023

ANDERSON, Benedict. *Comunidades imaginadas*. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

ARON, Raymond. *A era da tecnologia*. Série Cadernos Brasileiros, n. 5. Rio de Janeiro: Editora Cadernos Brasileiros, 1965.

BARTHES, Roland. *Introdução à análise estrutural das narrativas*. In: *O semiólogo*. Lisboa: Edições 70, 1972.

BETTON, Gérard. *Estética do Cinema*. 1ª edição. São Paulo. Livraria Martins Fontes Editora Ltda. 1987. Tradução Marina Appenzeller.

DUBAR, Claude. *A crise das identidades: a interpretação de uma mutação*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2009.

EAGLETON, Terry. *Teoria da literatura: uma introdução*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

ELIAS, Norbert. *A sociedade dos indivíduos*. Tradução Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1994.

FERRANDO, Francesca. *Pós-humanismo, transumanismo, anti-humanismo, meta-humanismo e novos materialismos*. Revista Filosofia Aurora, Curitiba, v. 31, n. 54, p. 958-971, set./dez. 2019.

FREUD, Sigmund. Conferência XVIII: *Fixação em traumas - o inconsciente, 1917*. Conferências introdutórias sobre psicanálise (continuação). Rio de Janeiro: Imago, 1996. p. 281-292. (Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud, 16).

FREUD, Sigmund. *O poeta e a fantasia*. In: FREUD, Sigmund. *Escritos sobre arte, literatura e história*. São Paulo: Imago, 2010. p. 201–210.

HARAWAY, Donna. *Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX*. In: _____. *Manifesto ciborgue e outros ensaios*. São Paulo: Editora 34, 2009.

HAYLES, N. Katherine. *Como nos tornamos pós-humanos: corpos virtuais em cibernética, literatura e informática*. Chicago: University of Chicago Press, 1999.

HOLLAND, Norman N. *The Dynamics of Literary Response*. New York: Oxford University Press, 1968.

HUTCHEON, Linda. *A Theory of Adaptation*. 2. ed. New York: Routledge, 2011.

JAKOBSON, Roman. *Linguística e poética*. In: JAKOBSON, Roman. *Ensaio de linguística geral*. São Paulo: Cultrix, 2006. p. 45-59.

JAKOBSON, Roman. *Sobre os aspectos linguísticos da tradução*. In: BROWER, Reuben (org.). *Sobre a tradução*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1959. p. 232–239.

KRISTEVA, Julia. *Poderes da perversão*. Rio de Janeiro: Rocco, 1988.

LACAN, Jacques. *O seminário, livro 11: Os quatro conceitos fundamentais da psicanálise*. Tradução de M. D. Magno. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

MAIA, João Jerónimo Machadinha. *Transumanismo e pós-humanismo – descodificação política de uma problemática contemporânea*. Universidade de Coimbra, 2017.

MCFARLANE, Brian. *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*. Oxford: Clarendon Press, 1996.

MORIN, Edgar. *O método 2: a vida da vida*. Tradução de Marina Lobo. Porto Alegre: Sulina, 2002.

NOGARE, Pedro Dalle. *Humanismos e anti-humanismos: introdução à antropologia filosófica*. 13. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.

OTOMO, Katsuhiro. *Akira*. Tóquio: Kodansha, 1982–1990.

RÜDIGER, Francisco. *Cibercultura e pós-humanismo: exercícios de arqueologia e criticismo*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008.

SPÍNDOLA, Marina De Jesus Amaral. *Nacionalismo Japonês No Pós Segunda Guerra Mundial: Tradição, Sistema Familiar E Casamento Fantasma Em Contos Da Luga Vaga (1953)*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2022.

STAM, Robert. *Literature through Film: Realism, Magic, and the Art of Adaptation*. Oxford: Blackwell, 2006.

TODOROV, Tzvetan. *Teoria Da Literatura: Textos Dos Formalistas Russos*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

FILMOGRAFIA

OTOMO, Katsuhiko. Akira. Tóquio. 1988. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=3uT12tBIW-I> . Acesso em: 10 de jul de 2024