



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA

CÉLIA TAMARA COÊLHO

MANGÁ:
ASPECTOS SÓCIO-HISTÓRICOS, DISCURSIVOS E
MULTIMODAIS

CÉLIA TAMARA COELHO

MANGÁ:
ASPECTOS SÓCIO-HISTÓRICOS, DISCURSIVOS E
MULTIMODAIS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem, da Universidade Estadual de Londrina, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Estudos da Linguagem.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Elvira Lopes Nascimento

Londrina
2012

**Catálogo elaborado pela Divisão de Processos Técnicos da Biblioteca Central da
Universidade Estadual de Londrina.**

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)

C672m Coêlho, Célia Tamara.
Mangá: aspectos sócio-históricos, discursivos e multimodais/ Célia Tamara Coêlho. – Londrina, 2012.
146 f.: il.

Orientador: Elvira Lopes Nascimento.
Dissertação (Mestrado em Estudos da Linguagem) - Universidade Estadual de Londrina, Centro de Letras e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem, 2012.
Inclui bibliografia

1. Análise do discurso – Teses. 2. Histórias em quadrinhos – Linguagem – Teses. 3. Intencionismo sociodiscursivo – Teses. 4. Linguagem – Estudo e ensino – Teses. I. Nascimento, Elvira Lopes. II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Letras e Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem. III. Título.

CDU 801

CÉLIA TAMARA COELHO

**MANGÁ: ASPECTOS SÓCIO-HISTÓRICOS, DISCURSIVOS E
MULTIMODAIS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem da Universidade Estadual de Londrina, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Estudos da Linguagem

BANCA EXAMINADORA

Orientadora. Profa. Dra. Elvira Lopes
Nascimento
Universidade Estadual de Londrina – UEL

Prof.Dr. Acir Mário Karwoski
Universidade Federal do Triângulo Mineiro –
UFTM

Profa. Dra. Loredana Límoli
Universidade Estadual de Londrina – UEL

Prof. Dr. Nubio Delanne Ferraz Mafra
Universidade Estadual de Londrina – UEL

Londrina, 10 de agosto de 2012.

Dedico este trabalho a minha mãe e ao meu irmão, presentes de Deus na minha vida.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a minha orientadora, Prof^a. Dr^a. Elvira Lopes Nascimento, por ter me guiado pelos caminhos sinuosos da pesquisa, por ter acreditado no meu trabalho e pela oportunidade de conviver com uma pessoa que nos ensina a lutar contra os obstáculos do caminho e, sobretudo, pela dedicação incansável durante todo esse percurso.

Aos membros da banca de qualificação pelos aportes e questionamentos imprescindíveis para a realização dessa pesquisa.

Ao Prof Prof.Dr. Acir Mário Karwoski, pelo envio de materiais de apoio e pelos questionamentos que me ajudaram a ampliar o olhar ao objeto dessa investigação.

Aos amigos e amigas que me acompanharam nessas horas de luta e superação de obstáculos.

Aos professores do PPGEL que contribuíram para que esse trabalho fosse concluído.

À CAPES, pela bolsa concedida a partir de março de 2010.

E, sobretudo, agradeço a Deus, figura sempre presente no meu existir, como também à minha família pelo apoio incondicional.

Crescemos com os obstáculos. Esses momentos nos ajudam a descobrir em nós mesmos uma grande força. Somos desafiados a ser mais profundos conforme aprendemos a conviver com a incerteza. [...]. A mudança é o momento de deixar a segurança do lugar que se “conhece” para entrar no lugar estranho de que “nada se sabe” ...

Susan Squellati Florence

COELHO, Célia Tamara. **Mangá: aspectos sócio-históricos, discursivos e multimodais**. 2012. 146 f. Dissertação de Mestrado, do curso de pós-graduação em Estudos da Linguagem, da Universidade Estadual de Londrina (PR), 2012.

RESUMO

O objetivo da pesquisa é de contribuir para o estudo das potencialidades sócio-históricas, discursivas e multimodais da revista de Mangá One Piece (Volume 01), considerando a necessidade do desenvolvimento de ações didático-pedagógicas que possam contribuir para o estudo escolar de gêneros multimodais, ou seja, aqueles que relacionam em sua estrutura a linguagem verbal e não verbal, tais como a gestual, sonora e imagética (KRESS & VAN LEEUWEN, 2006; 2010). Para tanto, desenvolvemos uma análise descritiva e interpretativa dos potenciais narrativos e conceituais do Mangá One Piece (01) de forma a contemplar em nosso estudo a relação entre essas diferentes formas de expressão e seus múltiplos modos semióticos (STOCKL, 2006). Primeiramente, buscamos demonstrar que são insuficientes as análises parciais de gêneros multimodais como os mangás, uma vez que a narrativa híbrida desse gênero realiza-se em um único ato enunciativo com a finalidade comunicacional de entreter o leitor que se materializa em duas semioses. Em um segundo momento da pesquisa, buscamos embasar o Mangá One Piece em uma narrativa icônico-verbal partindo das categorias da teoria da narratologia de Labov & Waletzky (1967) para chegarmos aos aportes do interacionismo sociodiscursivo (BRONCKART, 2006; 2008; SCHNEUWLY, 2004; NASCIMENTO, 2009), que postulam o estudo das produções verbais em suas dimensões empíricas, no que diz respeito às questões contextuais, discursivas e enunciativas referentes ao enquadramento desse mangá no agrupamento de gêneros da ordem do narrar, com predominância do discurso interativo por apresentar grande incidência de dêixis interna nos diálogos das personagens. Finalmente, buscamos dados em análises descritivas e interpretativas a respeito do potencial narrativo e retórico da imagem, enquanto fonte referencial e avaliativa do enredo. Assim, nos voltamos novamente para a teoria da multimodalidade (KRESS & VAN LEEUWEN, 2006; 2010), ao propor que a apreensão do significado acontece por meio do entrelaçamento narrativo e conceitual entre linguagem verbal e linguagem não verbal. Os dados remetem à conclusão de que o mangá One Piece constitui um enredo que é simbolizado por meio das metafunções (HALLIDY, 1994; 2004) e por elementos funcionais e estruturais da narração que constituem um gênero textual multimodal pertinente para o ensino-aprendizagem de línguas pelos seus aspectos lúdicos e multiculturais.

Palavras-chave: Mangá. Interacionismo sociodiscursivo. Multimodalidade. Modos semióticos. Estrutura narrativa icônico-verbal. Metafunções.

COÊLHO, Célia Tamara. **Mangá: aspectos sócio-históricos, discursivos e multimodais**. 2012. 146 p. Dissertação de Mestrado, do curso de pós-graduação em Estudos da Linguagem, da Universidade Estadual de Londrina (PR), 2012.

ABSTRACT

The objective of this research is to contribute the potential socio-historical, discursive and multimodal magazine Mangá One Piece (01), considering the need to develop didactic-pedagogical actions that may contribute to the study of school multimodal genres, or those that relate to its structure the verbal and nonverbal language, such as gesture, sound and imagery (KRESS & VAN LEEUWEN, 2006, 2010). We develop a descriptive analysis and interpretive potential of narrative and conceptual Mangá One Piece (01) to take account in our study the relationship between these different forms of expression and its multiple semiotic modes (STOCKL, 2006). First, we demonstrate that the analyzes are insufficient partial multimodal genres like mangá, since the hybrid narrative of this kind takes place in a single act of enunciation of communication for the purpose of entertaining the reader with two materialized semiosis. In a second stage of research, we base the manga One Piece in a narrative-verbal iconic building on the theory of categories of narratology Labov & Waletzky (1967) to get to the contributions of interactionism sociodiscursivo (BRONCKART, 2006, 2008; SCHNEUWLY, 2004 ; NASCIMENTO, 2009), which postulate the study of verbal productions in their empirical dimensions, with regard to contextual issues, discursive and enunciative framework for the mangá in this group of genera of the order of Narrate, with predominance of the discourse by presenting interactive high incidence of deixis in the internal dialogues of the characters. Finally, we sought descriptive data analysis and interpretation about the potential of narrative and rhetorical image, as a source of reference and evaluation of the plot. Thus, we turn again to the theory of multimodality (KRESS & VAN LEEUWEN, 2006, 2010) by proposing that the apprehension of meaning occurs through narrative and conceptual entanglement between verbal and nonverbal language. The data refer to the conclusion that the manga One Piece is a plot that is symbolized by the metafunctions (HALLIDY, 1994, 2004) and structural and functional elements of the narration which is a multimodal genre relevant to the teaching and learning of languages for its recreational and multicultural aspects.

Keywords: Mangá. Sociodiscursive interactionism. Multimodal. Semiotic modes. Narrative structure iconic-verbal. Metafunctions

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – A Abordagem Descendente do Interacionismo o “Método Sociológico” (VOLOCHINOV).....	33
Figura 2 – Atitude responsiva ao projeto enunciativo do agente-produtor\autor.....	40
Figura 3 – Capa do Mangá One Piece	43
Figura 4 – Cenas da página 66 e 67 do Mangá One Piece (01)	66
Figura 5 – Pg 91 Do Mangá One Piece.....	69
Figura 6 – Pg 91 Do Mangá One Piece (01)	70
Figura 7 – Pg 77 do Mangá One Piece (01).....	70
Figura 8 – Pg 35 do Mangá One Piece (01).....	72
Figura 9 – Pg 16 Do Mangá One Piece.....	73
Figura 10 – Pg 13 do Mangá One Piece (01).....	73
Figura 11 – Pg 77 do Mangá One Piece (01).....	74
Figura 12 – Pg 48 do Mangá One Piece	74
Figura 13 – Pg 41 do Mangá One Piece	79
Figura 14 – Pgs 42 e 43 do Mangá One Piece.....	80
Figura 15 – Pg 33 do Mangá One Piece	81
Figura 16 – Pg. 68 do Mangá One Piece	81
Figura 17 – Pg 10 do Mangá One Piece	82
Figura 18 – Pg. 22 do Mangá One Piece	82
Figura 19 – Pg 57 do Mangá One Piece	83
Figura 20 – Pg 20 do Mangá One Piece	86
Figura 21 – Pg 22 do Mangá One Piece	87
Figura 22 – Pg 14 do Mangá One Piece	88
Figura 23 – Pg 49 do Mangá One Piece	89
Figura 24 – Pg 12 do Mangá One Piece	92
Figura 25 – Pg 67 do Mangá One Piece	92
Figura 26 – Pg 25 do Mangá One Piece	93
Figura 27 – Pg 71 do Mangá One Piece	93
Figura 28 – Mangá One Piece.....	95
Figura 29 – Mangá One Piece.....	96
Figura 30 – Mangá One Piece (01)	97

Figura 31 – Mangá One Piece (01)	97
Figura 32 – Mangá One Piece.....	98
Figura 33 – Mangá One Piece.....	100
Figura 34 – Mangá One Piece.....	100
Figura 35 – Mangá One Piece.....	121
Figura 36 – Mangá One Piece.....	124
Figura 37 – Mangá One Piece.....	127
Figura 38 – Mangá One Piece.....	129
Figura 39 – Mangá One Piece.....	131

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Os modos semióticos, segundo Stockl (2006)	55
Quadro 2 – Descrição dos modos semióticos – Capa do Mangá One Piece (01)	64
Quadro 3 – Descrição dos modos semióticos	67
Quadro 4 – Mundos discursivos	108
Quadro 5 – ocorrências das unidades que indicam implicação dos parâmetros físicos da ação de linguagem no mangá One Piece	110

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
1 O Mangá como instrumento de multiletramentos	15
2 O Objeto da pesquisa	18
3 A formação sócio-histórica do mangá	20
4 O surgimento do mangá: uma história milenar	21
5 Mangá como o Japão reinventou os quadrinhos	23
6 Objetivos da pesquisa	27
7 Metodologia da pesquisa	28
8 Questões norteadoras	29
CAPÍTULO 1	32
1 Comunicação multimodal: prática social em um único ato de linguagem	32
1.1 O gênero textual: instrumento semiótico e psicológico	34
1.2 O projeto enunciativo do mangá	38
1.3 O modo descendente do ISD: ampliando a proposta de estudo dos gêneros multimodais	44
1.4 Mangá One Piece: um ato comunicativo com diversas faces de análise	45
1.4.1 Nível Sociológico	45
1.4.2 Nível Psicológico	47
1.5 Síntese do capítulo	49
CAPÍTULO 2	50
2 Os modos semióticos para a construção dos sentidos no Mangá One Piece (01)	50
2.1 Os modos semióticos na perspectiva da teoria da multimodalidade	50
2.2 A integração dos modos: linguagem verbal X imagem	57
2.3 A interface textual entre linguagem verbal-imagem-link	62
2.4 Os modos semióticos evidenciados no Mangá One Piece (01)	63
2.4.1 O aspecto tipográfico e o layout no Manga One Piece (01)	69

2.4.2	O sub-modo balão	71
2.4.3	O sub-modo da cor, do quadrado, do quadrinho, do requadro ou vinheta	76
2.4.4	Enquadramento e a relação com o quadro de Stockl.....	86
2.4.5	Metáforas visuais e linhas cinéticas: expressão do rosto e gestos corporais atrelados aos sinais gráficos de pontuação	89
2.4.6	Os vetores	95
2.4.7	As onomatopéias	99
2.5	Síntese do capítulo	101
 CAPÍTULO 3		102
3	O discurso da ordem do narrar construído no texto multimodal do Mangá One Piece (01)	102
3.1	O processo narrativo: simulacro das ações do homem no mundo	103
3.2	A narração na perspectiva do ISD.....	106
3.3	A sequência narrativa do Mangá One Piece (01), segundo o ISD	112
3.4	Estrutura narrativa imagética	113
3.5	Aspectos da análise da estrutura narrativa icônico-verbal do Mangá One Piece (01).....	117
3.6	Síntese do capítulo	132
 CONSIDERAÇÕES FINAIS		134
 REFERÊNCIAS		139

INTRODUÇÃO

Para início do diálogo configurado neste texto acadêmico de finalização de mestrado, registramos que esta pesquisa nasceu e foi desenvolvida durante a nossa participação nos projetos de pesquisa coordenados pela Prof^a. Dr^a. Elvira Lopes Nascimento “Gêneros textuais e ferramentas didáticas para o ensino-aprendizagem de língua portuguesa” (UEL, 2007-2010) e “Gêneros textuais: das mediações formativas aos objetos de ensino” (UEL: 2010-2013); ambos atrelados ao grupo de pesquisa GEMFOR – “Gêneros textuais e mediações formativas” (CNPQ), ambos liderados pela mesma professora. Foi a nossa participação nesse Grupo, inicialmente como pesquisadora em ICC-UEL e, depois, como estudante de mestrado e bolsista PIBIC-CNPQ, que nos propiciou o respaldo teórico-metodológico para a realização da pesquisa e contribuiu para a busca de compreensão do papel que o ensino de gêneros textuais pode desempenhar no desenvolvimento pessoal e profissional do professor, tanto no plano epistemológico quanto no plano das suas práticas docentes, e não, simplesmente, para o desenvolvimento dos alunos, como é normalmente enfatizado nas diferentes prescrições educacionais (BRASIL, 1998), sobretudo da educação básica.

Na interpretação da noção de gêneros textuais bakhtiniana à luz da psicologia vygotskyana para o desenvolvimento das capacidades de linguagem, estendemos a metáfora desse último pesquisador de que o signo é um instrumento psicológico do sujeito à noção de gêneros textuais como um instrumento que fornece as bases da comunicação, permitindo que os indivíduos ajam pela linguagem em diferentes situações. Entretanto, para argumentarmos a favor do ensino-aprendizagem dos gêneros, temos defendido a ideia de que ele daria condições para o desenvolvimento de operações de linguagem necessárias à leitura e produção de qualquer texto, o que faz do gênero um “mega-instrumento” complexo (SCHNEUWLY, 2004), que implica estudo e investigação por parte dos professores envolvidos com esse gênero enquanto objeto de ensino-aprendizagem.

Essa complexidade do instrumento /gênero tem levado os membros de nosso grupo de pesquisa a buscar pressupostos teórico-metodológicos pluridisciplinares por acreditarmos na compatibilidade entre eles e na coerência da sua articulação com a proposta do interacionismo sociodiscursivo (ISD) que tem sido o quadro epistemológico e teórico fundamental de nossas pesquisas (NASCIMENTO, 2009). Conforme salienta a autora, a necessidade de uma abordagem pluridisciplinar dos fenômenos da linguagem e do desenvolvimento profissional do professor nos conduz à busca de compreensão dos fenômenos da linguagem de forma aberta às contribuições de vertentes teóricas e metodológicas que nos ajudem a desvendar a complexidade de nosso objeto de pesquisa – os gêneros textuais.

Estudos como os de Pasquier & Dolz (1996); Dolz & Schneuwly (2004); Dolz, Noverraz & Schneuwly (2004); Machado (2009), Cristovão & Nascimento (2005); Nascimento (2009; 2010; 2011); Nascimento & Saito (2010), já demonstram que a apropriação das operações de uso dos gêneros textuais como instrumentos semióticos implica o desenvolvimento de capacidades acionais, ou seja, de contextualização, mas também, de capacidades discursivas e linguístico-discursivas para que o sujeito se utilize dos gêneros para dirigir e regular as suas ações como “ferramentas que auxiliam nos processos psicológicos e não apenas nas ações concretas” (VYGOTSKY, 2008, p.26).

Os trabalhos desses autores baseiam-se em uma concepção de gêneros como constructos culturais criados pelas sociedades ao longo da história humana que uma vez internalizados/apropriados provocam “transformações comportamentais e estabelecem um elo entre as formas iniciais e tardias do desenvolvimento individual” (VYGOTSKY, 2008, p. 36). Transformações que são consequência, não apenas do uso de instrumentos, mas de sua internalização, pois o sujeito, ao internalizar operações de uso dos instrumentos desenvolve *capacidades para o agir* (BRONCKART, 2010).

Assim, justificada a nossa incursão pela complexidade dos gêneros enquanto instrumentos multissemióticos, podemos fazer referência aos três pressupostos principais desta pesquisa: 1) O gênero textual, como atividade global da comunicação é produto da interação humana, na qual estarão em jogo, além dos aspectos verbais e não verbais, fatores culturais e sócio-

históricos; 2) O texto, enquanto unidade empírica de análise, é tomado como mega-instrumento que convoca produções verbais e outras unidades semióticas; 3) A língua(gem) como uma atividade sócio-histórica, cognitiva e interativa.

Dessa maneira, consideramos que o professor, sobretudo de línguas, depara-se, cada vez mais, com gêneros verbais e não verbais nas práticas discursivas das diferentes esferas sociais que precisam ser transpostas para a escola. Dentre as condições característica do texto/gênero que “condicionam” a produção e a recepção de um texto, as formas de expressão extralinguísticas facilitadas pela tecnologia (ou não) fazem parte das atividades languageiras influenciando, assim, as características de muitos gêneros textuais que certamente serão tomados como objetos de ensino-aprendizagem de leitura, compreensão, recepção, produção e de análise linguística. Fato este que torna crucial a ampliação dos estudos tradicionalmente focalizados na linguagem verbal para além dos enfoques que apontem a presença dessa única semiose para a representação simbólica da realidade, já que a multimodalidade de linguagens circunda o cotidiano social e precisa ser objeto de estudo e de ensino explorado pelo ambiente escolar (KRESS & VAN LEEWEUN, 2010).

1.0 Mangá como instrumento de multiletramentos

Defendemos que o Mangá One Piece constitui-se em uma forma de expressão e captação do mundo social que de certa maneira ultrapassa qualquer limite físico e cultural, constituindo um reflexo tanto direto quanto indireto da história, da cultura, dos anseios, das ideologias, dos comportamentos e hábitos do homem universal. Dessa maneira, a necessidade tanto da sociedade oriental quanto ocidental de uma leitura de entretenimento possibilita a disseminação desse gênero por meio dos arquétipos sociais¹ (JUNG, 1961) que são verificados na fala e nas imagens das suas personagens.

A identificação do público com esse gênero pode ser evidenciada,

¹ Para o autor, arquétipos sociais constituem-se em formas psíquicas enraizadas que se relacionam à memória tanto individual quanto coletiva, edificadas pela linguagem que permite ao homem perceber e organizar a sua realidade sociocultural.

porque

as personagens do mangá, que, ao contrário dos super-heróis produzidos no ocidente, são heróis concebidos a partir do mundo real, nos quais as pessoas podem encontrar além de uma espécie de miniaturas para vivenciar suas fantasias, que preferem representar e interiorizar. São abundantes e oferecem uma válvula de escape silenciosa tanto aos japoneses quanto aos ocidentais que preferem reprimir e interiorizar seus sentimentos. (LUYTEN, 2001, p.40)

Estabelecemos, portanto, um diálogo entre a autora anterior e Rojo (2010), quando esta afirma que: na educação básica há apenas a valorização da literatura canônica escrita, uma vez que as práticas letradas vão afunilando-se naquilo que a escola julga que deve ser transmitido/ensinado como prioridade, ou seja, a linguagem verbal. E o que apontamos é justamente uma ampliação desses patrimônios linguísticos e culturais para que o processo de ensino-aprendizagem possa garantir aos alunos uma competência comunicativa eficiente. Como o ensino-aprendizagem de língua portuguesa encontra-se condicionado, atualmente, não serve mais à cidadania, nem à vida pessoal e nem ao trabalho, já que restringe a acessibilidade dos alunos a formas significativas de processamento de textos multimodais. É preciso ampliar o contexto de interpretação e leitura à imagem, ao áudio, bem como, as outras formas de linguagens e suportes, sem abandonar a escrita, obviamente.

Luyten (2001) refere-se aos rumos dos “novos letramentos” e multiletramentos defendendo a abordagem da diversidade cultural no ensino de língua materna, mas o faz tecendo uma crítica ao afunilamento das práticas letradas pela seleção dos artefatos culturais que a escola julga serem “adequados” para os alunos, esquecendo-se de que existem práticas languageiras materializadas em artefatos culturais que são negligenciados ou ignorados por essa instituição e que poderiam representar significativas oportunidades para a reflexão sobre a identidade, a cultura, os valores, a tradição que contribuem para a formação da identidade individual e coletiva de um povo.

De acordo com Rojo (2010), o ambiente escolar é a principal agência de letramento, dessa forma, deveria valorizar os artefatos culturais menos

favorecidos oriundos do movimento pop², tais como, as HQs e os mangás (que consideramos um subgênero das HQs) constantes no cotidiano de nossas crianças e adolescentes. Esses gêneros, assim, poderiam ser melhor aproveitados nos projetos de *transposição didática* que tem em Yves Chevallard (1991) a sua principal referência.

Ao considerarmos como Bronckart (2003, p.23) que “as condutas humanas são resultado de um processo histórico de socialização possibilitado, especialmente, pela emergência e pelo desenvolvimento dos instrumentos semióticos”, podemos refletir que para o fomento de uma prática de letramento eficiente, torna-se necessário que esta esteja inserida em um ambiente didático pedagógico que valorize uma pedagogia de multiletramento, a qual deve defender um estudo significativo da função retórica da linguagem não-verbal (COPE & MALANTZIS, 2000).

Nessa perspectiva de desenvolvimento de estudos, no âmbito escolar, que contempla outras semioses, além da verbal, perpassa o conceito de multiletramento que adotamos nesta pesquisa. Com base nas pesquisas realizadas por Kress & Van Leeuwen (2010), definimos multiletramento como a habilidade de interagir com a pluralidade de leitores e produtores de textos, considerando dois aspectos: 1) a multiplicidade de canais e meios (modos semióticos) de comunicação existentes; 2) a crescente importância da diversidade linguística³ tanto no âmbito local, quanto regional, ou até mesmo, global, que confere aos indivíduos maior acessibilidade a informações artísticas, culturais, técnicas e científicas que abrange outros modos semióticos, além da linguagem verbal.

Habermas (1987) defende a necessidade de modificação do conceito de escola apolítica, associal e a-histórica, pois considera que a emancipação do indivíduo ocorre por meio da convivência entre sujeitos (interação), que são capazes de comunicarem-se e agirem dentro de sua realidade pela apropriação da linguagem. As palavras do pesquisador fazem emergir os

² Souza (2011) entende como gêneros do movimento pop, tais como: o grafite, a dança, o funk, e o rapp, dentre outras, em que essas produções mesclam mídias orais, verbais, imagéticas, analógicas e digitais.

³ A crescente importância da diversidade linguística, conforme estudos de Beacco & Byram (2003), refere-se à acentuação da mobilidade linguística ocasionada por uma sociedade globalizada que precisa preparar o indivíduo para uma comunicação multimodal eficiente, que abarque a multiplicidade de linguagens existentes no cotidiano social, direcionando, assim, o estudo da língua portuguesa para a pluralidade de linguagens.

seguintes questionamentos: Se o agir e interagir dentro da realidade pressupõe “o contato real com a linguagem”, como a escola pode mediar o contato entre os alunos e as práticas letradas que ocorrem (e envolvem os sujeitos reais) nos extramuros da escola, especialmente em ambientes urbanos? Isso justificaria que os mangás sejam inseridos na escola, uma vez que eles constituem uma dessas práticas? Como enfrentar a resistência diante dos artefatos culturais menos valorizados pela cultura escolar?

A reflexão para a busca de respostas a essas questões nos remete a Bakhtin/Voloshinov (1995) com os quais aprendemos que a linguagem é um mecanismo político e ideológico manipulado pelas classes sociais dominantes. Acreditamos que isso precisa ser compreendido por uma escola que precisa introduzir, na sala de aula, as práticas discursivas reais, que vão além daquelas práticas discursivas escolarizadas (cópia, redação, ditado etc). Assim, gêneros multimodais, isto é, imagéticos e verbais como o mangá, as HQs, os cartuns, o hip-hop, os anúncios, as tiras, as canções, as peças teatrais e outros não podem ser transpostos para a sala de aula como textos, simplesmente, para preencherem espaços nos materiais didáticos, mas devem ser vistos como fontes de reflexão sobre o funcionamento da linguagem em diferentes formas semióticas.

2.0 Objeto da pesquisa

Nos muros extraescolares, os mangás e HQs despontam no cenário da sociedade contemporânea do consumismo, do stress e das crises existenciais. A leitura solitária desses textos permite que o indivíduo liberte-se das normas sociais que oprimem o seu cotidiano “para experimentar, ainda que de modo indireto os reinos mais liberais da mente e dos sentidos” (GAVETT, 2006, p.17), delineados pelas narrativas ficcionais icônico-verbais.

A popularidade das histórias em quadrinhos causou uma espécie de desconfiança, segundo Rama (2004), quanto aos efeitos que elas poderiam causar em seus leitores, como por exemplo: 1) o afastamento de crianças e jovens do mundo da leitura e dos livros clássicos; 2) como possui uma base de divulgação comercial, as HQs não poderiam contribuir para o amadurecimento cultural e moral de seus leitores. Tal fato provocou restrições à utilização dos

quadrinhos pela escola, uma vez que criou um estereótipo pejorativo quanto aos benefícios pedagógicos desse gênero textual.

Entretanto, no “reino” dos videogames, das redes sociais, da virtualidade presente no cotidiano dos jovens, pais e professores resignificaram suas concepções didáticas em relação ao uso das HQs e dos mangás em sala de aula, pois passam a acreditar nas suas potencialidades pedagógicas, tais como: 1) o desenvolvimento da criatividade; 2) a amplificação das capacidades de leitura e compreensão fomentadas pelas dificuldades dos textos multimodais; 3) a reflexão crítica e a percepção de valores ideológicos de diferentes extratos sociais, que guiam as ações das personagens no decorrer de diferentes momentos simbolizados pelas histórias apresentadas nesses gêneros que auxiliam os seres humanos a tecerem seus pensamentos e ações pela contado com as formas verossímeis da realidade social.

Nessa perspectiva, a escolha do gênero *Mangá One Piece (volume 01)* para a elaboração de uma análise descritiva e reflexiva sobre seus aspectos narrativos e composicionais deve-se ao fato de o mesmo ser considerado um dos maiores fenômenos de comunicação de massa da sociedade japonesa atual, como também, um elemento de forte influência na sociedade ocidental, uma vez que deixa de ser um produto “exótico”, pois assume dimensões globais devido a sua visibilidade mundial por meio dos *animes*⁴. De acordo com estudos de Barbieri (2004, p. 319) “o que dá sentido a essas narrativas não se encontra apenas na ideologia, mas também, na cultura e na dinâmica profunda da memória e do imaginário explorado pelos mangás”.

Dessa forma, a legitimação desse tipo de história em quadrinhos por leitores ocidentais acontece devido a sua identificação com os arquétipos do herói das personagens dos mangás que, diferentemente, das HQ ocidentais, são pessoas comuns, ou seja, possuem características nitidamente humanas, tais como: 1) dualismo existencial (não são totalmente boas ou más); 2) têm uma vida verossímil com a realidade, já que sua existência possui um ciclo temporal definido (nascem, crescem e morrem); 3) transmitem valores morais e éticos de uma sociedade, na qual questões como a honra, a persistência e o autoconhecimento são considerados formas de garantir o equilíbrio entre as

⁴ Animes são desenhos televisivos japoneses com origem nas histórias dos Mangás. Como exemplo, temos Os Cavaleiros do Zodíaco, Naruto, Samurai X, dentre outros.

relações sociais.

3. A formação sócio-histórica dos mangás

No método descendente⁵ proposto por Bronckart (2003, p.99):

A ação de linguagem pode ser definida como qualquer ação humana, em um primeiro nível sociológico (ou seja, do contexto sócio-histórico) como uma porção da atividade de linguagem do grupo que é recortada pelo mecanismo geral das avaliações sociais e imputada a um organismo humano singular; e pode ser definida em um segundo nível, o psicológico, como o conhecimento disponível em um organismo humano sobre as diferentes facetas de sua própria responsabilidade na intervenção ao verbal.

A partir da análise das considerações sobre as operações de linguagem podemos inferir que estas se pautam sobre os parâmetros físicos e sociosubjetivo da produção e que “os textos são produtos da atividade humana e, como tais, estão articulados aos interesses e às condições de funcionamento das formações sociais no seio das quais são produzidos” (BRONCKART, 2003, p.72). Assim, as múltiplas espécies de textos são constructos sócio-históricos criados pelas gerações que nos antecederam e que circulam em um determinado grupo social, apresentando as características de modelo social comunicativo e, como tal, apresentam uma sócio-história que precisa ser investigada para que o pesquisador compreenda as indexações sociais atreladas ao gênero e ao *valor*⁶ que o envolvem.

Para tanto, apresentamos dados da nossa investigação sobre a trajetória sócio-histórica percorrida pelo nosso objeto de pesquisa – o mangá. A nossa intenção com tal procedimento é a de compreendermos um pouco da sociedade que o engendrou, assim como, a influência de outros gêneros quadrinizados que contribuíram para a sua formação, até o aparecimento do gênero com as características dos dias de hoje. Naturalmente, consideramos as limitações deste trabalho, bem como, os objetivos traçados, e aproveitamos para ressaltar que foge ao escopo deste estudo realizar um levantamento

⁵ No capítulo 1 apresentaremos a reflexão sobre os procedimentos do método descendente de estudo da linguagem na perspectiva do interacionismo sociodiscursivo (ISD).

⁶ O conceito bakhtiniano de *valor* aparece com as acepções de *entonação, entoação, tom, acento, tonalidade, horizonte social, apreciação social, expressividade*.

exaustivo sobre a evolução dos mangás ao longo do tempo.

Assim, reconstituímos os principais passos desse percurso sócio-histórico do gênero mangá. Salientamos, também, que em um primeiro momento, discorremos a respeito do aparecimento das gravuras que precederam o surgimento desse gênero, passando pelas circunstâncias históricas da sociedade chinesa e japonesa em que o fizeram emergir. Em seguida, tecemos algumas reflexões baseadas nas pesquisas dos experts do gênero para a discussão da reinvenção dos *quadrinhos* pelo Japão para então, refletirmos sobre a influência dos mangás em outros gêneros e nas HQs ocidentais: mudança de foco do herói do mangá para, dessa maneira, tratarmos do mangá no Brasil.

4. O surgimento do mangá: uma história milenar

O mangá moderno, no formato como conhecemos hoje, nasce das adaptações e das influências das HQs ocidentais durante a abertura política, econômica e cultural da Era Meiji e dos períodos subsequentes. Esse gênero deriva do *emanokimono*⁷, forma abundante no século XI e XII. Um fato que propiciou a sua disseminação consiste que a maioria da população japonesa era analfabeta em relação ao alfabeto Kanji⁸, e o Mangá, dessa forma, precisou utilizar os desenhos de traços simples e estilizados de influência chinesa para substituir os ideogramas desse alfabeto (FARIA, 2007). Tal procedimento visou facilitar a transmissão e interação dos leitores com as personagens pelo reconhecimento dos arquétipos emocionais vinculados por esse tipo de HQ.

Para o autor, as HQs chinesas serviram de inspiração para os desenhos japoneses, na medida em que direcionavam a arte sequencial não somente para a função do entretenimento, mas também, para a questão de controle das massas de uma forma sutil, quase imperceptível por meio da disseminação da doutrina dominante e das ideologias a ela pertinentes. Dessa maneira, a

⁷ **Emanokimono** é um formulário narrativo horizontal, surgido no Japão durante os séculos XI e XVI que combina o texto e imagens, e descreve batalhas, romances, relatos populares e histórias sobrenaturais. Pode ser visto como um precursor do moderno mangá.

<http://www.worldlingo.com/ma/enwiki/pt/Emakimono>. Acessado em 25/01/11

⁸ O Kanji é um dos três tipos de alfabetos oficiais japoneses, composto de ideogramas (desenhos) para representar palavras e até mesmo frases. Convém ressaltar que além do som, explora também, as ideias contidas nos signos. Os outros são: o Hiragana e o Katakana, cada um com 48 caracteres.

padronização de comportamentos, a expansão da religião e o uso da HQ como mecanismo propagandístico tiveram seu fomento por meio das interações culturais e comerciais entre a China e o Japão.

Gravett (2006) salienta que esse tipo de arte (o *emanokimono*), antecede o uso das imagens como forma de persuasão e difusão dos preceitos da religião budista por meio do traço realístico, já que evidencia os seis mundos da sua cosmologia – céu, humanos, titãs, animais, fantasmas famintos e inferno. Consideramos que esses rolos servem como uma ferramenta didática eficiente, na medida em que relembram os japoneses dos preceitos budistas quanto ao desapego do mundo material.

A fim de compreendermos o sentido da imagem para a sociedade japonesa até o seu desenvolvimento no moderno *Mangá*, o autor salienta que tanto a forma da escrita quanto à presença acentuada das ilustrações nas obras de arte da antiguidade e da era medieval, ratificam a predisposição à forma visual de comunicação em decorrência da escrita ideográfica já citada anteriormente. Dessa maneira, a tradição japonesa de abstração de figuras reais, possibilita que os signos simbolizem e expressem visualmente a ideia das palavras. Nas sociedades ocidentais, esse fato acontece na escrita alfabética, pois para entendê-la é preciso decodificar as palavras em conceitos, criando uma imagem mental, como também, a exploração dos caracteres do layout verbal escrito para expressar, ou ainda, sugerir sentidos.

Outro passo importante para a criação das revistas de *mangá* foi à introdução dos tipos móveis de impressão da Coreia, usados desde o século X. Os tipos móveis, originalmente, foram criados pelos chineses, mas os coreanos aprimoraram essa técnica a tal ponto que os japoneses aderiram à ideia. Para Gravett (2006), esse avanço possibilitou o desenvolvimento simultâneo da imagem e texto.

Entre os séculos XVII e XIX, o material impresso mais próximo das revistas de *mangá* eram as gravuras em madeira, saídas dos bairros boêmios, os chamados “mundos flutuantes”. Essas gravuras consistem em impressões com blocos xilográficos com até 15 cores e retratavam todos os tipos de assuntos mundanos.

Segundo Luytem (2001, p.82), essas gravuras em madeira “projetam em seus desenhos uma realidade livre, sem considerar a perspectiva, tentando

capturar o estado de espírito, a essência e a impressão da vitalidade humana, aspectos imprescindíveis à caricatura e ao cartum”. Posteriormente, os temas históricos, as paisagens, as flores e os pássaros foram abordados nesse tipo de arte. Essas gravuras apresentam semelhanças com os Mangás quanto à escolha temática, pois ambos abordam a vida urbana e suas classes sociais, a natureza de forma fantástica, bem como, a personificação dos animais como uma sátira bem humorada tanto das instituições quanto das pessoas do cotidiano social.

Muitos artistas das gravuras em madeira começaram a desenhar os quadrinhos eróticos que serviram de inspiração aos modernos mangás. Contudo, quando o Japão, no século XIX, entra em contato com os conceitos da moralidade cristã do ocidente, esse tipo de arte fica mais restrito.

Os antecessores do moderno Mangá possuíam uma composição arrojada, com o uso de padrões delicados e repetitivos, características de todas essas gravuras e a sua proximidade com o mangá consiste no trabalho dinâmico com o traço e a forma. Entretanto, percebemos que mesmo as tentativas de editoração de uma revista em diálogos quadrinizados, os textos ainda, não se encontram vinculados aos balões.

A abertura dos portos japoneses aos estrangeiros propiciou a importação de livros, jornais, revistas o que possibilitou que os japoneses adaptassem as publicações ocidentais com criatividade e estilo próprios, desenvolvendo no mangá as suas características de exotismo.

5. Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos

A reabertura dos portos japoneses aos países estrangeiros em 1853 permitiu que houvesse o estabelecimento de um comércio internacional com os EUA e a Europa. Em 1868 o imperador Mutsuhiro fixou residência em Tóquio, iniciando a Era Meiji, período considerado o marco da Era moderna japonesa, na qual as inovações administrativas, econômicas e sociais foram impulsionadas pelos ganjis, termo designado para os estrangeiros que trouxeram uma nova cultura, uma nova tecnologia que contrastava com o modelo de viver e de ser oriental.

Segundo Gravett (2006), as influências ocidentais fizeram-se sentir no

que se refere à editoração a partir da revista de humor *The Japan Punch*, criada em 1862, direcionada aos estrangeiros que viviam em Yokohama. A principal inovação dessa revista era a caricatura de pessoas reais e os comentários críticos sobre eventos contemporâneos, o que propiciou a inserção da sociedade japonesa no universo da charge e do cartum políticos, e também, a utilização dos balões arranjados em uma sequência narrativa.

Conforme Moliné (2004), essas histórias foram apelidadas pelos japoneses de *ponchi-e* ou desenho *punch* e influenciavam vários de seus desenhistas, até que em 1877, é publicada a primeira revista autêntica de humor ilustrada do Japão da Era Meiji.

Gravett (2006) salienta que em 1890 o termo *ponchi-e* já se encontrava em desuso, sendo substituído pela palavra mangá. O significado desse termo necessitou ser redefinido para que pudesse incluir todas as artes de cartum e charges da época, momento que marca uma importante faceta da evolução histórica dos mangás, uma vez que a abertura ao estilo das HQs ocidentais fundiu-se a uma antiga tradição da arte do desenho, incorporando as inovações temáticas e estilísticas. Essa fixação do estilo alavancou o gênero como veículo de comunicação e entretenimento de massa.

Segundo Saito (2007), os quadrinhos norte-americanos são considerados pioneiros na reunião de características que definiram as HQs como um gênero constituído por linguagens sincréticas, ou seja, na interação de diferentes modos semióticos. A autora refere-se ao grafismo específico nas histórias em quadrinhos que se notabilizaram por terem que construir uma imagem em um primeiro momento inanimada, congelada, que não ganha vida e movimento pela simples vontade do desenhista, mas, sim, quando percebida na ação receptiva do leitor.

Nessa perspectiva de influência dos escritores dos EUA para que as histórias em quadrinhos japoneses tornassem um objeto do consumo desejável e acessível à grande massa populacional, escritores japoneses como Rakuten Kitazawa⁹ empreenderam esforços para adotar o termo Mangá como marca registrada de autenticidade dos valores, da história e da cultura nipônica

⁹ Rakuten Kitazawa (1876 – 1955), desenhista de mangá, utilizava o pseudônimo de Yasuji Kitazawa. Em 1929 recebe um prêmio do governo francês, tornando-se o primeiro cartunista japonês a receber reconhecimento internacional.

(LUYTEN, 2001) elevando, dessa maneira, o nível das HQs orientais para além do entretenimento despojado e incrementando um tipo de crítica social, ainda que mascarada e incipiente.

Desde o surgimento e uso da palavra mangá pela sociedade nipônica, seu significado e estilo vêm sofrendo profundas mudanças e adaptações. Dos primeiros rolos de pergaminhos à influência das charges e dos cartuns ocidentais, tal gênero mostra a sua plasticidade ao aliar tradição e modernidade. Dessa maneira, mesmo a invasão de material impresso europeu e norte-americano durante a Era Meiji e períodos posteriores não proporcionaram uma ameaça perigosa às editoras japonesas, na medida em que os desenhistas japoneses souberam adaptar seus quadrinhos para atender as transformações do gosto dos leitores que valorizassem suas raízes históricas e culturais.

A crescente ocidentalização da sociedade japonesa acarretou profunda modificação em sua antiga estrutura social, uma vez que se constituiu de alicerce para a implementação de uma sociedade altamente capitalista. Dessa forma, muitos desenhistas de mangá diante das pressões internas ocasionadas pelo surgimento de uma nova classe, o proletariado, optaram por ingressar no desenvolvimento de um novo tipo de charge e de cartum que abordassem todos esses problemas sociais. Além desse fato, há, também, a disseminação dos ideais da Revolução Russa de 1917, a qual aflorou o marxismo. No Japão, essa revolução eclodiu nas décadas de 20 e 30, possibilitando que a produção dos quadrinhos tomasse um novo rumo, indo dos temas destinados ao mero entretenimento às temáticas mais complexas, como as relações desumanas de trabalho, o capitalismo e a crise existencial da vida pós-moderna.

O mercado dominante, até então, dos quadrinhos japoneses destinava-se ao universo adulto. Contudo em 1924, há o lançamento com sucesso do Mangá “Dango Kushisuke Manyuki”¹⁰ (As aventuras de Dango Kushisuke) (MOLINE, 2004). A partir daí, a literatura infantil japonesa antes restrita a coleções de livros que tratavam de aspectos históricos do país passa a voltar-se a um mercado infanto-juvenil, cujas histórias serviram de alicerce para o desenvolvimento com sucesso das revistas modernas de mangá destinadas ao

¹⁰ “Dango Kushisuke Manyuki”, história humorística das aventuras de um samurai.

público infanto-juvenil.

Os quadrinhos norte-americanos não conseguiram cativar o público japonês, já que a distinção dos costumes, da cultura, e mesmo, da abordagem temática, criaram uma barreira de identificação dos leitores japoneses quanto aos heróis do ocidente. Entretanto, não podemos esquecer de que os mangás aproveitaram fundamentos das HQs ocidentais, tais como: relações entre as imagens, cena e palavras, a fim de fomentar uma arte popular de entretenimento por meio da niponização desses elementos, tornando os quadrinhos orientais um veículo narrativo com sua própria identidade.

As mudanças sociais no Japão, com o advento da Era Showa pela subida do imperador Hirohito ao poder, estiveram ao lado de acontecimentos marcantes, como as guerras mundiais. Essas mudanças no contexto social, histórico, político, ideológico e econômico redirecionaram a visão de mundo, às necessidades e aos valores, bem como, aos costumes do povo japonês. Em 1929, acontece o “Crack da Bolsa de Valores de Nova York”, efeito colateral da Primeira Guerra Mundial, trazendo uma crise transcontinental que propicia o surgimento da necessidade de novos modelos de heróis, que servissem de inspiração para o enfrentamento da vida cotidiana no período pós-guerra.

Dessa forma, tanto os quadrinhos norte-americanos quanto japoneses tiveram que se adequar, a fim de compensar a insegurança social generalizada. Essa época é considerada auge das HQs de aventura, de heróis imbatíveis diante do mal, de ficção científica e propagandísticas direcionadas às doutrinas militares e suas ideologias de dominação e manipulação das massas.

Os desenhistas de mangá buscaram fomentar personagens para que, por meio da sua bravura, do caráter inquebrantável diante das adversidades e otimismo, transmitissem aos leitores algum tipo de esperança e alento diante dos tempos difíceis. Dessa forma, surge em 1931 “Norakuro”¹¹ de Sussho Tagawa (GRAVETT, 2006), expoente da moralidade, acentuando os valores tradicionais de lealdade, bravura e força para os leitores. Também, perpassam as temáticas relacionadas ao escapismo, conseguidas por meio da

¹¹ Segundo Gravett (2006) norakuro é um mangá cômico, cujo personagem principal é um cachorro que presta serviço militar na brigada de cães ferozes. Contudo, seus esforços para alcançar o sucesso não eram bem sucedidos. Convém lembrar que seu nome literalmente significa “negra sorte”.

disseminação da fantasia, nos quadrinhos.

Há o aparecimento da figura dos heróis da cultura de massa no cenário quadrinizado, disseminando a ideia de massificação, a visão mítica dos heróis e heroínas, como também, as figuras fetichistas dos ícones gráficos. Saito (2007), referindo-se ao super-herói *Homem Aranha* afirma que ele nasceu com a marca dos tempos atuais, em que os super-heróis tornaram-se mais humanizados e passaram a refletir sobre suas angústias, medos e dúvidas. O desdobramento do gênero mangá instaura um novo perfil de herói a ser comercializado e consumido dentro do mercado da HQs ocidentais. Podemos perceber essa transformação na representação dos ícones, das projeções do homem sobre a sua realidade personificada por meio das personagens do mangá que inspiraram novas formas de pensar e de agir de seus leitores.

O objetivo dessa seção foi analisar a emergência do gênero mangá enquanto pré construído à disposição dos agentes, uma vez que uma investigação que incorpore a linguagem na perspectiva sociointeracionista não poderia tratar do objeto desta pesquisa (o gênero textual mangá) sem considerar os aspectos envolvidos na sua enunciação. Encerramos essa seção lembrando as palavras de Machado (2009, p.44) quando afirma que não existem apenas frases, mas enunciados únicos e efetivamente produzidos, influenciados pelo momento social e cultural que determinam a produção da linguagem.

6. Objetivos da pesquisa

Considerando os pressupostos apresentados, o objetivo geral dessa investigação é descrever o gênero textual mangá buscando apontar singularidades da sua característica de gênero multimodal. Para isso, realizamos um levantamento das características da linguagem verbal e visual do Mangá *One Piece* (01), tendo em vista explorar o potencial narrativo e composicional desse gênero para que se possa perceber a construção dos sentidos desenvolvidos ao longo dessa narrativa icônico-verbal na forma como é explorada pelo agente produtor.

6.1 Objetivos Específicos

- Com base no ISD, buscar evidências de que a linguagem icônico-verbal constitui um único ato enunciativo materializado em textos multimodais;
- Analisar de forma descritiva os distintos modos semióticos, bem como, suas subcategorias: os canais sensoriais; os modos nucleares; as variantes mediais; os modos periféricos; os sub-modos e as formas personalizadas de construção do sentido no Mangá One Piece (01) como fonte promotora da sustentabilidade narrativa e composicional do enredo da história;
- Realizar um levantamento analítico das marcas retóricas verificadas na estrutura narrativa e conceitual do Mangá One Piece, tendo como foco a verificação das metafunções (HALLIDAY, 1994, 2004) para a estruturação da história como dispositivos que não podem ser menosprezados, já que servem de suporte para a progressão da narrativa.

7. Metodologia da pesquisa

A metodologia de pesquisa ancora-se em procedimentos de caráter analíticos e descritivos da estrutura da multimodalidade do Mangá One Piece, tendo como suporte teórico-metodológico o interacionismo sociodiscursivo (BRONCKART, 2003; 2006; 2008) e as categorias da multimodalidade presentes na gramática do visual (KRESS & VAN LEEUWEN, 2006, 2010). Dessa forma, consideramos que nossos estudos pautam-se em uma pesquisa crítica, descritiva e interpretativa com base exploratória, na medida em que visa realizar um levantamento dos aspectos narrativos e composicionais do Mangá One Piece, volume 1, escolhido como objeto de pesquisa.

Os estudos pautados em pesquisa qualitativa e interpretativa com base exploratória perpassam uma compreensão do objeto de pesquisa situado em

seus aspectos sociais, discursivos, linguísticos e visuais, levando-se em consideração questões práticas de uso da linguagem multimodal, amparados em construtos teóricos que permitam o enfoque dessa duplicidade de linguagens: a verbal e a não verbal. Assim é que o interacionismo sociodiscursivo (BRONCKART, 2006, 2008; DOLZ, 2009; SCHNEUWLY, 2004) e a teoria da multimodalidade (KRESS & VAN LEEUWEN, 2006, 2010; STOCKL, 2006), bem como, outros autores mencionados no decorrer da nossa pesquisa, propiciam um suporte significativo a esta investigação.

Ao mesmo tempo, em que o gênero mangá é compreendido com prática social buscamos investir nesse objeto uma perspectiva de possibilidade de aplicação às atividades didáticas, considerando que o gênero textual, na perspectiva vygotskyana que dá suporte ao ISD é considerado um instrumento semiótico de mediação das práticas languageiras que necessita de intervenções formativas para mediar a sua apropriação.

Para a realização dessa pesquisa recorreremos a dois construtos teóricos motivados pela especificidade do objeto em análise: a) fundamentos do interacionismo sociodiscursivo (BRONCKART, 2006, 2008; DOLZ, 2009; SCHNEUWLY, 2004), visto que este postula o estudo das produções verbais em suas dimensões empíricas de funcionamento e considerando o efeito que exercem sobre seus destinatários; b) fundamentos da teoria da multimodalidade (KRESS & VAN LEEUWEN, 2006, 2010) e seguidores, como Handa (2004), Freedman & Medway (2004), Cheong (2002), Batman (2011) como base principal desse trabalho, já que tais pressupostos propõem um estudo sobre a criação de redes mentais de significação a partir da análise crítica e interpretativa tanto da linguagem verbal quanto da linguagem não verbal, levando em consideração processos narrativos e conceituais de fabricação do sentido.

Para tanto, propomos realizar a seguinte divisão temática da dissertação: no capítulo 1, tratamos da comunicação multimodal como prática social em um ato único de linguagem; no capítulo 2, abordamos os modos semióticos para a construção dos sentidos na Revista de Mangá One Piece (Volume 01); no capítulo 3, enfocamos o sistema semiótico narrativo desse mangá enquanto texto multimodal e, finalmente, apresentamos as considerações finais.

8. Questões norteadoras da pesquisa

No primeiro capítulo, buscamos evidenciar a nossa tese de que a linguagem icônico-verbal do Mangá One Piece (01) realiza-se em um único ato enunciativo e comunicativo. Para isso, nos pautamos nas seguintes questões:

1. É válido o trabalho didático com um texto multimodal considerando o ato de linguagem formulado pela linguagem verbal e negligenciando o não verbal?
2. A linguagem verbal e a não verbal constituem um projeto enunciativo pelo qual um sujeito constrói um único ato de comunicação recorrendo a vários modos semióticos?

Essas questões nos levam a discutir conceitos de texto, discurso e gênero na perspectiva do interacionismo sociodiscursivo. Posteriormente utilizamos a teoria de Kress & Van Leeuwen (2010) para avançar na tese de que o mangá é um megainstrumento construído por “subsistemas semióticos” que constituem um único ato comunicativo.

No segundo capítulo, nosso objetivo centra-se em descrever e analisar os modos semióticos presentes no mangá escolhido como cerne da nossa pesquisa. A questão que direciona nossas reflexões consiste em descrever:

1. Quais são os modos presentes no mangá enquanto ação verbal multimodal?

O capítulo três encerra os objetivos analíticos, descritivos e interpretativos dessa pesquisa, na medida em que perpassa um singelo levantamento da estrutura narrativa evidenciada no Mangá One Piece (01) a fim de evidenciar as propriedades da estrutura narrativa imagética em nosso objeto de análise, o Mangá One Piece (Volume 01) pela utilização dos critérios de análise presentes na gramática do visual de Kress & Van Leeuwen (2006, 2010). Dessa maneira, as perguntas norteadoras desse capítulo são:

1. Como acontece a materialização do sentido em textos que possuam uma natureza não linguística?
2. Como podemos verificar as modalidades retóricas no Mangá One Piece (Volume 01)?
3. Podemos inferir que existe uma combinação retórica entre a linguagem verbal e a linguagem não-verbal desse Mangá?

CAPÍTULO 1

1. Comunicação multimodal: prática social em um ato único de linguagem

Nos estudos da linguagem da atualidade, já se chegou a um consenso sobre a importância da consideração das práticas sociais como fenômenos multimodais. Esse olhar para a língua em funcionamento nas práticas é subjacente à concepção interacionista da língua(gem) que subjaz a esta pesquisa, uma vez que nos inserimos nos postulados dos autores que se posicionam sobre a língua como atividade social, histórica e cognitiva desenvolvida de acordo com as práticas socioculturais materializadas segundo normas socialmente constituídas. Essa mudança do foco – do código para as práticas discursivas multimodais - transfere o centro da atenção para o uso da língua feita em textos de diferentes gêneros, organizados com mais ou menos abundância de informação visual, mas todos organizados em um plano de expressão por meio de sinais visíveis, produzidos por sujeitos históricos e sociais que interagem entre si e visam a algum objetivo comum.

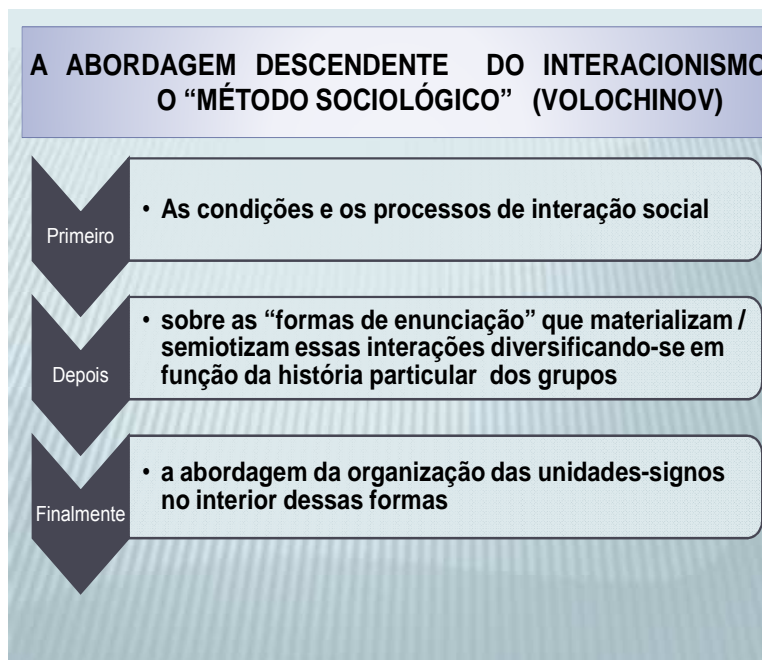
O caráter cada vez mais visual que os textos assumem, integrando palavra e imagem implica ações educacionais no sentido de desenvolver nos aprendizes capacidades de manejo dos diferentes modos semióticos da construção de textos, e também, o desenvolvimento de habilidades e de interpretar, de construir sentidos para aqueles textos. Essas “capacidades” e “habilidades”, no contexto de ensino-aprendizagem em que atuamos como professores têm suscitado indagações sobre as ações de linguagem que são configuradas nos gêneros multimodais.

Nesse quadro de indagações é que se torna relevante a reflexão apresentada neste capítulo que toma como norte a busca de respostas para as seguintes questões:

1. É válido o trabalho didático com um texto multimodal considerando o ato de linguagem formulado pela linguagem verbal e negligenciando o não verbal?
2. A linguagem verbal e não verbal constituem um projeto enunciativo pelo qual um sujeito constrói um único ato de comunicação recorrendo a vários modos semióticos?

Para discutir essas (e outras questões), partimos inicialmente do pressuposto de que “o texto é uma unidade comunicativa de nível superior que designa toda unidade de produção de linguagem que veicula uma mensagem linguisticamente organizada e que tende a produzir um efeito de coerência sobre o destinatário” (BRONCKART, 2003, p.71). Entretanto, a nossa investigação busca ampliar o postulado de Bronckart no que se refere a noção de texto a partir da nossa hipótese de investigação segundo a qual o texto, enquanto foco de análise, deve ser tomado como “unidade” que convoca a produção verbal, mas também, precisa ser visto atrelado a outras unidades semióticas, integrando, assim, o sistema linguístico e os elementos não verbais integrados ao todo do ato comunicativo.

Nessa perspectiva, nos integramos à abordagem descendente do interacionismo sociodiscursivo (doravante, ISD) proposto por Bronckart (2003, 2006, 2008), cuja fonte de inspiração advém do interacionismo social postulado por Bakhtin/Volochinov, (1995) tal como pode ser visualizada pela figura 1 a seguir:



Fonte: Nascimento, 2008. Documento de aula ministrada no PPGEL.

Essa é a configuração da abordagem descendente pela qual o ISD busca o desenvolvimento da compreensão das relações entre linguagem e

atividades sociais que, segundo Bronckart (2006), de um lado é centrada sobre os efeitos específicos da história coletiva humana e sobre a transformação permanente dos fatos sociais - perspectiva sócio-histórica; de outro lado, está centrada sobre os fatos psicológicos (o caráter semiótico da consciência). Atualmente, aceita consensualmente nos estudos da linguagem contemporâneos conforme salienta o autor, ao considerar que “o texto é o dado primário, o ponto de partida para as diferentes disciplinas nas ciências humanas” (BRONCKART, 2006). Postulado que podemos justificar pela seguinte passagem de Bakhtin (1995, p.27):

O estudo do homem (social) e da sua linguagem somente pode se efetuar por meio dos textos concretos que ele criou, pois a constituição social do homem e da sua linguagem é mediada pelo texto: suas ideias, seus pontos de vista se concretizam somente na forma de textos (verbais **ou não**). Destaque nosso.

O elemento em destaque reforça a nossa premissa de que o texto, enquanto foco de análise, deve ser tomado como “unidade” que convoca a produção verbal, mas também, outras unidades semióticas, integrando, assim, o sistema linguístico e os elementos não verbais integrados ao todo do ato comunicativo.

O nosso objetivo, nesse capítulo da dissertação, é o de apresentar uma discussão sobre o efeito de coerência que buscado pelo agente produtor do mangá para produzir efeitos de sentido no destinatário. Para isso, faz uso de uma produção verbal e também de outras unidades semióticas, integrando-as no projeto enunciativo pelo qual constrói um único ato de comunicação.

1.1 O gênero textual: instrumento semiótico e psicológico

Como nos alerta Marcuschi (2008), o gênero textual é um dos instrumentos mais poderosos dessa máquina sociodiscursiva que regula os atos de comunicação nas práticas sociais, consideramos importante dizer, também, que ele é o instrumento semiótico e psicológico, no sentido postulado por Vygotsky (2008) que possibilita as interações interpessoais. Segundo

Machado & Lousada (2010, p.625),

[...] quando se fala em “instrumento” como conceito da psicologia, não se fala de algo que está aí, pronto, ‘dado’ pela natureza ou pela sociedade, de um objeto material que existe fora do sujeito, que se pode pegar com as mãos, mas de algo que é construído pelo sujeito e por ele utilizado para atingir o objetivo de sua ação. [...] o uso de um novo instrumento vai provocar transformações no ambiente físico ou social, nos outros que interagem com o sujeito, mas também, sobre ele mesmo, fazendo com que ele tenha profundas transformações psíquicas, ou seja, aumente seus conhecimentos sobre o mundo físico e social, desenvolva capacidades para agir sobre o outro e sobre o mundo e regule seu comportamento.

Para Schneuwly (2004), a noção de gênero como *instrumento psicológico* e motor do desenvolvimento das capacidades de agir pela linguagem do ser humano o leva a sustentar a tese do gênero como megainstrumento do agir languageiro: “uma configuração estabilizada de vários subsistemas semióticos (sobretudo linguísticos, mas também, paralinguísticos), permitindo agir, eficazmente, em uma classe bem definida de situações de comunicação” (SCHNEUWLY, 2004, p.28). (destaque nosso).

Ao se referir aos “subsistemas semióticos” que constituem o instrumento/gênero, o autor deixa entrever a importância da consideração desses vários sistemas que constituem uma prática discursiva concretizada no gênero de texto. E se pensarmos nas práticas sociais como fenômenos multimodais, o estudo de um gênero textual deve incluir os fenômenos multimodais que o constituem.

Kress & Van Leeuwen (2010), autores que desenvolveram a teoria da Semiótica Social e que dão sustentação à nossa investigação, nos ajudam a avançar na tese do gênero como “megainstrumento do agir languageiro”. As suas contribuições iluminam nosso caminho, na medida em que as suas investigações sobre os “subsistemas semióticos” (referidos por Schneuwly) enriquecem nosso repertório didático sobre a comunicação multimodal. Fato esse que nos permite pontuar que as investigações dos autores vão além da importância da consideração do papel semiótico da linguagem verbal nas práticas situadas de uso da língua, uma vez que direcionam suas pesquisas para as potencialidades do papel semiótico da linguagem não verbal em diferentes gêneros discursivos, fundamento teórico e metodológico cruciais

para o enfoque de um gênero multimodal como o mangá.

Kress & Van Leeuwen (2010, p.20) definem multimodalidade como “o uso de vários modos semióticos no *design* de um produto ou evento semiótico, em conjunto com o modo particular como esses modos são combinados”. Para esses autores, os *modos* podem dizer a mesma coisa de forma diferente, podem ter um papel complementar ou terem uma ordenação hierárquica. Paiva (2009) pontua que a teoria da multimodalidade vai além da simplista combinação dos modos, quando distingue multimodalidade de multimídia. Este mesmo autor explicita o posicionamento da teoria da multimodalidade, apontando o rádio como monomidiático, pois só pode ser ouvido, mas é multimodal porque pode transmitir fala, música e outros sons. Já a interação face a face é multimodal (fala, gesto) e multimídia, pois se dirige à visão, à audição, ao tato, ao olfato e, até mesmo, ao paladar. Nessa perspectiva, defendemos a existência de gêneros textuais multimodais, pois articulam modos de linguagem diversos e cada um desses modos é multi, pois apresentam sub-modos, como procuraremos demonstrar no capítulo 2 dessa dissertação.¹² Contudo, durante o nosso ato de leitura e compreensão dos textos, não percebemos as informações sendo processadas através dos diferentes modos semióticos, já que esses se encontram subjacentes ao nosso ato de comunicar, sendo formas processadas automaticamente pelos sentidos humanos no momento da comunicação. Isso explica-se pelo fato de que os gêneros textuais, embora multimodais, realizam um único ato comunicativo que compreende o caráter visual do texto impresso (quando lido) e a questão linguística das imagens, já que podemos organizá-las verbalmente. Partindo do pressuposto defendido por Marcuschi (2008) e Miller (1994) de que o gênero constitui uma ação social. Essa questão pode ser responsabilizada pelo enfoque didático dos gêneros multimodais frequentemente realizado em nossas salas de aula: a desconsideração das múltiplas linguagens que se combinam na ação social materializada em um gênero textual e a focalização quase exclusiva da linguagem verbal no trabalho de leitura e compreensão.

As investigações de Van Leeuwen (2004) dão suporte às nossas preocupações relacionadas ao tratamento didático dos gêneros multimodais. O

¹² O capítulo 2 será dedicado ao estudo dos modos semióticos na perspectiva apresentada por Kress & Van Leeuwen (2006, 2010) e seguidores.

autor defende a importância da investigação dos *modos de linguagem* e sua organização no ato comunicativo. Para apontar razões para isso, esse pesquisador apresenta reflexão apoiando-se em um exemplar de anúncio publicitário impresso que mistura imagem e texto escrito. A discussão central do autor gira em torno de três alternativas para a formulação do preceito teórico de que qualquer texto multimodal emprega, necessariamente, em sua materialização discursiva, ou visual, gestual e sonora um único ato comunicativo:

No texto da publicidade impressa:

1. Há mais de um ato de fala?
2. Há apenas um ato de fala, mas que é formulado duas vezes, uma visualmente, de maneira mais direta, e outra verbalmente, de modo mais indireto e formal;
3. Ou há um único ato comunicativo multimodal, no qual imagem e texto combinam-se como os instrumentos de uma orquestra?

Essas indagações tornam-se importantes para a nossa pesquisa quando relacionadas à questão das relações entre o texto escrito e as imagens, nos mangás, espécie de histórias em quadrinhos sequenciais. Para a reflexão buscamos argumentos para defender os seguintes posicionamentos:

- 1) O mangá constitui uma prática social, portanto, é um gênero de texto.
- 2) Pelo mangá, um sujeito constrói um único ato de comunicação recorrendo a vários modos semióticos.

Voltando às alternativas apontadas por Van Leeuwen (2004) sobre os textos da propaganda impressa, se considerarmos a primeira alternativa proposta pelo autor, poderíamos deduzir que no mangá há dois atos de fala, o que conduz a uma análise separada da imagem e do texto. Se considerarmos a segunda hipótese, estaríamos deduzindo que estamos diante de um ato de fala duplo: um, na forma mais direta, materializado pelas imagens do texto para ilustrar os fatos; o outro, verbalizado de modo mais indireto e formal de acordo com a gramática de uma língua natural.

Procedendo de acordo com a primeira e a segunda questões, estaríamos tomando o texto escrito separado das imagens e dividindo o projeto enunciativo do enunciador em dois, o que estaria em desacordo com as capacidades dos sujeitos educacionais de construir sentido a partir de “múltiplos designs (linguístico, auditivo, espacial, gestual e visual) que compõem os textos multimodais” (MOTTA-ROTH, 2010, p.44). Ou seja, o desmembramento da linguagem verbal e da linguagem não verbal para a compreensão de um texto significaria a consideração de apenas uma parte de projeto enunciativo do agente-produtor, uma parte de um projeto de dizer, algo incompatível com as premissas assumidas na concepção sociointeracionista da linguagem, subjacente aos documentos oficiais prescritivos para o trabalho educacional e presente nos livros didáticos de língua portuguesa¹³.

1.2 O projeto enunciativo do mangá

Esses questionamentos nos movem em busca de respostas às questões que envolvem o objeto da nossa pesquisa:

- 1) O mangá é constituído por um intuito enunciativo único materializado pela articulação de imagem e texto?
- 2) Qual é o projeto enunciativo do gênero mangá?

Com base em Bronckart (2006), para quem *ação de linguagem*¹⁴ é realizada pela adoção/adaptação/transformação de um *modelo social* (o gênero

¹³A investigação em livros didáticos realizada por Correia & Moraes (2010) evidenciou que os livros didáticos de LP recentes estão, cada vez, mais dedicando-se à implantação da multiplicidade de gêneros, na sala de aula, incluindo as histórias em quadrinhos, cartuns e tiras acompanhadas por atividades didáticas que vão além do enfoque da leitura como fruição e prazer. Contudo, estudos como os de Seco (2009) apontam para o despreparo por parte dos professores para trabalhar com esses objetos de ensino-aprendizagem multimodais.

¹⁴Para Bronckart (2003, p.102), “a ação de linguagem constitui-se em uma unidade psicológica que corresponde a um texto empírico. A realização efetiva de uma ação de linguagem efetua-se no quadro semiótico de uma das múltiplas línguas naturais que apresentam modalidades particulares de semantização das relações com os mundos, e dessa maneira, são elaboradas pelas formações sociais anteriores”. Nessa etapa de sua pesquisa, o autor não faz referência a “outros quadros semióticos”, o que nos levou a buscar embasamento nos postulados da Gramática Visual proposta por Kress & Van Leeuwen (2006, 2010) e seus explicadores.

textual como pré-construído cultural), a ação do agente¹⁵ produtor de um mangá configurar-se-ia prototipicamente por uma forma determinada: um agente produtor, inserido no domínio da cultura literária ficcional, no papel social de autor-criador de uma narrativa ficcional que produz um dizer no intuito de narrar a sua compreensão da ação dos seres humanos, criando uma intriga ficcional, na qual os agentes, os motivos, bem como, outros aspectos da ficção são colocados em cena, constituindo, assim, uma estrutura harmônica em um esquema narrativo, na medida em que os acontecimentos ganham sentido porque se sucedem em uma ordem temporal. Entretanto, a busca de respostas às questões apresentadas:

- 1) O mangá é constituído por um projeto enunciativo único materializado pela articulação de imagem e texto?
- 2) Qual é o projeto enunciativo do gênero mangá?

Ganham complexidade, uma vez que ambas as indagações podem ser desdobradas em um novo questionamento:

- 1) Quando a análise do funcionamento das operações implicadas na produção e no domínio de um texto utiliza recursos de outras semioses, como delinear esse projeto enunciativo, considerando que um texto sempre deve ser visto como um todo coerente?

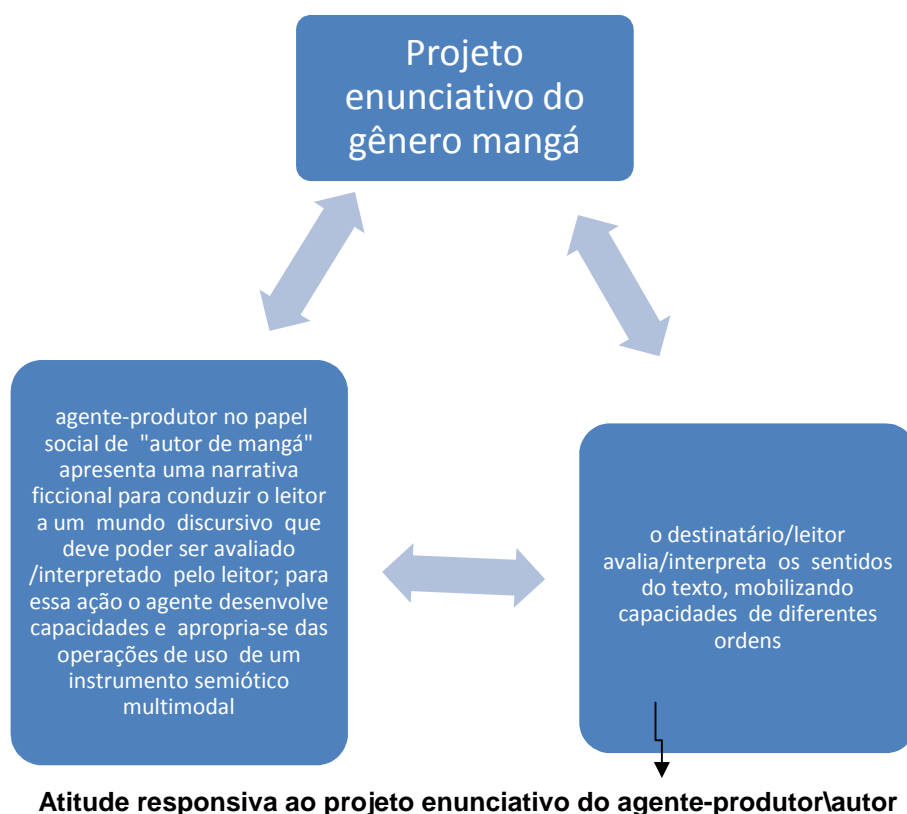
Para esse desdobramento, precisamos considerar que para compreender a ação de linguagem do agente-produtor e o mangá, texto que a materializa, recorreremos à *metodologia compreensiva global* proposta por Bronckart (2003, p.67) segundo a qual a análise descendente dos textos

Deve incidir sobre as ações semiotizadas e suas relações de interdependência com o mundo social, de um lado, e com a

¹⁵Entre os pressupostos teórico-metodológicos centrais do Interacionismo sociodiscursivo proposto pelo grupo de Genebra, os termos - agir geral, agir verbal, atividade, ação, operações, ferramentas/instrumentos, ator, agente, dentre outros - têm sido amplamente divulgados. Nessa perspectiva, o termo **atividade** é usado para designar um agir implicado em dimensões motivacionais e intencionais mobilizadas no nível coletivo. E o termo **ação** é usado para designar um agir implicado em dimensões motivacionais e intencionais no nível individual.

intertextualidade, de outro. A seguir, a análise da arquitetura interna dos textos e do papel que nela desempenham as características próprias de cada língua natural.

Nessa perspectiva, e de acordo com os procedimentos da *metodologia compreensiva global* postulada pelo autor, podemos definir a ação de linguagem materializada no projeto enunciativo¹⁶ do mangá, sem fazermos referência às características linguísticas e multimodais do texto que vai semiotizá-la da seguinte maneira: 1) a ação do agente produtor/autor do mangá, no espaço-tempo de produção e no quadro de suas atividades profissionais (lugar social “mídia impressa” que se encarrega da edição; 2) publicação e circulação do mangá), cria uma intriga no domínio do verossímil em um único ato comunicativo que envolve diferentes modos de linguagem e dirige-se aos destinatários que apreciam esse gênero de texto, conforme sintetizado na figura 2:



¹⁶Em Bakhtin (1982) encontramos o conceito de *projeto enunciativo*, ou relação enunciativa/interlocutiva, o elemento definidor do gênero, entendido como *unidade do intercâmbio verbal*. O *projeto de discurso*, ou *projeto enunciativo* do autor, ou seja, a “vontade de dizer” é individual e supõe que vem de um sujeito e dirige-se a outro sujeito.

Bronckart (2003) salienta que ocorrem variações nas formas de semiotização da ação de linguagem nos textos que resultam em características diferenciais que cada produtor individual introduz quando reproduz um gênero de texto (pré-construído historicamente) e adapta-o à situação de comunicação particular em que se encontra circunscrito.

Nessa perspectiva, o agente inserido no projeto enunciativo do gênero mangá, mobiliza sua representação pessoal desse pré-constructo social e dá ao texto que produz a forma que considera adequada para a situação de ação linguageira da qual emerge sua intencionalidade e finalidade comunicativa. O mangá configura-se, assim, como uma espécie de texto quadrinizado, cuja sequência de leitura acontece da direita para a esquerda e que veicula a sua mensagem diferentes modos semióticos, com elementos verbais e não verbais relacionados e interdependentes que constituem a coerência global de um todo comunicativo.

Como ato de comunicação materializado na ação do sujeito implica a interação via mão dupla (locutor e interlocutor), uma abordagem descendente do ato comunicativo que materializa um texto (multimodal) não pode prescindir da consideração das condições de recepção. A figura 2 apresentada salienta a instância do interlocutor (destinatário/leitor) que compreende, interpreta e avalia os sentidos do texto mobilizando capacidades comunicacionais de diferentes ordens, fazendo emergir a atitude responsiva do projeto enunciativo do agente-produtor (mangaka/autor), o que implica o conceito bakhtiniano de responsividade pressuposto na interação. E voltando ao nosso questionamento:

- 1) Como poderíamos admitir que haja dois atos de fala distintos: um formulado visualmente e outro formulado verbalmente?

Van Leeuwen (2004, p.8) afirma que “os atos de fala deveriam ser renomeados como atos comunicativos e compreendidos como microeventos multimodais, nos quais todos os signos presentes combinam-se para determinar sua intenção comunicativa”. Com base em Bronckart (2003, p.100), podemos considerar o ato comunicativo como “ação de linguagem” que é definida pelas representações disponíveis no agente-produtor, constituindo

uma unidade psicológica.

Entretanto, para ser analisada a ação de linguagem do agente-produtor enquanto gênero textual multimodal (e, sobretudo pensando na trabalho de didatização do mangá na perspectiva do *multiletramento*¹⁷), a análise e descrição das *operações de linguagem* (SCHNEUWLY, 2004) devem abranger todas as modalidades de linguagem envolvidas.

Recorrendo a Van Leeuwen (2004, p.49), consideramos que a multimodalidade do mangá, também, pode ser relacionada aos “processos e artefatos comunicativos que combinam vários sistemas de signos (modos) e cuja produção e recepção convocam os comunicadores a interrelacionar semanticamente e formalmente todo o repertório de signos presentes”. Esta reflexão nos conduz à questão:

1. Como seria o tratamento analítico dos modos semióticos presentes no mangá como gênero multimodal?

É o que buscamos demonstrar brevemente a seguir recorrendo a alguns aspectos observáveis na capa do mangá One Piece para ilustrar essa multimodalidade de *modos semióticos*.¹⁸

Observamos na capa da revista que contém esse mangá que o seu mangaka é Echiho Oda, autor do texto escrito e das imagens que a ele se articulam. A editora que o comercializa é a Conrad, identificada no logotipo na parte inferior da capa.

¹⁷Secco (2009, p.77), ao referir-se ao multiletramento midiático, discute novas possibilidades para o professor de linguagem, defendendo que ele precisa estar preparado para auxiliar os alunos na leitura e produção discursiva dos mais variados planos de expressão que os cercam, “desvelando o *fazer-fazer* midiático, mostrando que este não é apenas um construto humano divertido, motivador, fascinante, moderno, relaxante, sensual, somático etc., mas pode ser, acima de tudo, um meio de aculturação dos menos avisados”. A autora está referindo-se a todas as formas de expressão midiática, entre elas estão pressupostas as HQs e os mangás.

¹⁸Neste momento, tecemos apenas alguns comentários sobre a capa do mangá One Piece. No Capítulo 2, ela será novamente foco da atenção na abordagem da multimodalidade dos modos semióticos presentes no mangá.

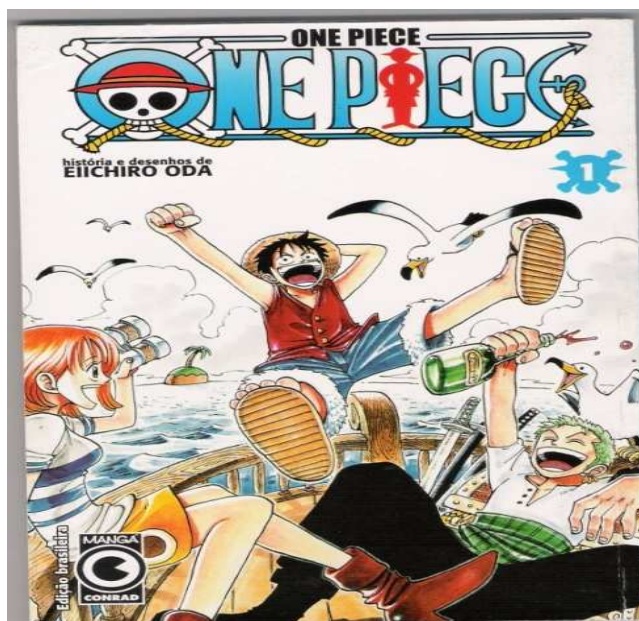


Figura 3 – Capa do Mangá One Piece

A capa do mangá One Piece permite uma antecipação imagética da fisionomia, das vestimentas, propiciando “pistas” ao leitor sobre a conduta das personagens na história que vai ser apresentada. Os aspectos relacionados à disposição dos elementos gráficos na capa (a fisionomia das personagens, gestos faciais e corporais, enquadramento, composição cromática, objetos dispostos, grafismo da linguagem verbal e outros) permitem que o leitor antecipe elementos relacionados ao conteúdo temático da história. O barco, os binóculos, o mar, as gaivotas, a ilha, a garrafa de rum, a faixa na cintura, a corda em nós, as âncoras, o coqueiro, dentre outros, elementos representados pelas imagens da capa inserem o leitor no mundo das aventuras dos piratas.

Consideramos a capa e a contracapa de um gibi, revista ou livro como gêneros textuais (CRISTOVÃO, 2001) para focarmos a nossa atenção apenas à capa do mangá One Piece apresentada. Temos, dessa maneira, um único ato comunicativo (*ação de linguagem*) para Bronckart (2003), que implica a interpretação/compreensão do todo, pela articulação da linguagem verbal e não verbal.

A *ação de linguagem* do mangaka Echiro Oda (ato comunicativo) para Van Leeuwen (2004), na perspectiva do interacionismo sociodiscursivo é uma ação imputada a um agente, por um motivo e uma intenção e esta situa-se em uma formação social identificável (BRONCKART, 2003, p.13), como afirma o

autor:

A ação de linguagem¹⁹ pode ser definida como qualquer ação humana, em um primeiro nível, sociológico, como uma porção da atividade de linguagem²⁰ do grupo, recortada pelo mecanismo geral das avaliações sociais e imputada a um organismo humano singular; e pode ser definida em um segundo nível, psicológico, como o conhecimento disponível em um organismo humano sobre as diferentes facetas de sua própria responsabilidade na intervenção ao verbal.

A partir dos postulados de Bronckart (2003), entendemos que a ação de linguagem que se materializa no mangá produz um **único ato comunicativo** que poderia ser compreendido pela consideração dos aspectos psicossociológicos interrelacionados no ato de linguagem, ou seja: a) os aspectos relacionados ao primeiro nível, sociológico, sob o ponto de vista do processo ou das condições de produção do texto que materializa a atividade linguageira; b) os aspectos relacionados ao segundo nível, psicológico, sob o ponto de vista do produto textual sofre as influências do contexto na forma como é representado pelo agente. No nível psicológico as operações internalizadas pelo agente lhe dão capacidades para o planejamento do texto (*plano textual global*), em sequência, para sua organização enunciativa, linguística e multimodal no tipo de discurso do mangá, nesse caso, a “narração”.

1.3 O método descendente do ISD: ampliando a proposta de estudo dos gêneros multimodais

Com base no método descendente fundamentado nas teses do ISD apresentado por Nascimento & Cristovão (2006), o ato comunicativo

¹⁹Nesses termos, a **ação de linguagem** consiste na intervenção realizada de forma individual que implica dimensões motivacionais, intencionais e os recursos mobilizados para ela. O texto que a materializa é analisado em seus aspectos externos (sociológicos, contextuais) e internos (psicológicos, que são advindos das decisões e escolhas do enunciatador em relação à arquitetura do texto). Para aprofundamento do quadro epistemológico do ISD remetemos o leitor a Bronckart (2003, p.113-35).

²⁰ **Atividade** refere-se às intervenções realizadas de forma coletiva e implica as mesmas dimensões das intervenções realizadas de forma individual.

materializado na produção do mangá One Piece poderia ser ampliado de forma a abranger a multimodalidade desse ato de comunicação. Salientamos que o esquema apresentado será explicitado em seus elementos constitutivos a seguir:

1.4 Mangá One Piece: um ato comunicativo com diversas faces de análise

1.4.1 Nível Sociológico:

Nesse nível, as operações sobre um contexto misto (verbal e não verbal) incidindo sobre os parâmetros físicos e sociosubjetivos²¹ compreendem a criação de quatro conjuntos de parâmetros contextuais da atividade de linguagem:

A) Os que se referem ao contexto sociohistórico da atividade: nível macro²²

- A atividade linguageira como fenômeno social e prática social;
- As múltiplas “espécies de textos” que circulam em um grupo social vinculam as características do modelo social que apresentam uma sociohistórica.

B) Os que se referem à interação social em curso: nível micro²³

²¹Na perspectiva do ISD, a **identificação do contexto de produção** dos textos antes das análises, leva em consideração cinco aspectos: o *contexto sócio-histórico* mais amplo em que o texto é produzido, circula e é usado e não podemos deixar de mencionar que, também, o trabalho docente desenvolve-se; o *suporte* em que o texto é veiculado; o *contexto linguageiro imediato*, isto é, os textos que acompanham, em um mesmo suporte, o texto a ser analisado; o *intertexto*, isto é, o(s) texto(s) com o(s) qual(is) o texto mantém relações facilmente identificáveis antes mesmo das análises; a *situação de produção*, isto é, as representações construídas pelo produtor que exercem influência sobre a forma do texto, distribuídas em oito parâmetros: emissor, receptor, local, tempo, papel social do enunciador e do receptor, instituição social e objetivo da produção (cf. BRONCKART, 2003).

²²Na seção aspectos sócio-históricos do mangá já foi ampliada essa reflexão.

²³O contexto de produção ou situação de produção é definido por Bronckart (2003) como o conjunto dos parâmetros (representações construídas pelo produtor) que podem exercer influência sobre a forma como o texto é organizado. Embora, esses fatores estejam agrupados em dois conjuntos – **contexto físico e contexto sócio-subjetivo** - sendo vistos separadamente nas análises de textos, cabendo, dessa forma, considerá-los e entendê-los de forma simultânea. O **contexto físico** envolve as representações sobre um comportamento verbal concreto, um ato desenvolvido por um agente situado nas coordenadas temporais e espaciais, podendo ser definido por quatro parâmetros: 1 – **lugar de produção**: (lugar físico onde o texto foi produzido) 2 – **momento de produção**: (extensão temporal durante o qual o texto é produzido); 3 – **emissor**: (produtor ou locutor): pessoa(s) que produz(em) fisicamente o texto; 4 – **receptor**: pessoa(s) que recebe(m) concretamente o texto.

- Lugar social do agente produtor: o autor do texto verbal e imagético é um profissional a serviço de uma mídia;
- Finalidade da atividade: conseguir a aceitação do público leitor, uma vez que o mangá é comercializado nas bancas e livrarias;
- Relações entre parceiros da interação: as expectativas de leitura prazerosa do leitor devem ser satisfeitas pelo agente-produtor.

C) Os que se referem ao ato material de enunciação:

- O locutor: é o mangaka, autor criador do texto verbal e visual;
- Os interlocutores: leitores de faixas etárias variadas;
- O momento: a data da edição é omitida da capa para prolongar o prazo de validade do mangá;
- O lugar: na capa não se encontram outras informações sobre a editora Conrad que edita, distribui e comercializa o mangá.

D) Os que se referem ao conteúdo referencial disponível na memória dos agentes: tema.

- Acontecimentos que se constituem em simulacros da vida humana, envolvem a vida de um herói, o qual simboliza os ideais de justiça, honra e ética, associados a lendas de piratas em alto mar.

E) Os que se referem ao evento multimodal: combinação de signos para determinar sua intenção comunicativa²⁴

- A ação social que se constitui em uma *narrativa visual* (KRESS & VAN LEEUWEN, 2010) caracterizada pelo uso intenso de recursos visuais, que contribuem para direcionar a interpretação dos enunciados verbais. Constituem-se em uma base de orientação para a adoção do mangá como gênero textual pertinente para a situação de ação.

²⁴ A questão será abordada com mais profundidade nos capítulos 2.

1.4.2 Nível Psicológico:

No nível psicológico, as hipóteses sobre as operações de linguagem acionadas pelo agente produtor do Mangá One Piece com base em Bronckart, (2003, 2006) são as seguintes:

A) Operações de textualização semiotizadas pela linguagem verbal.

- **Operações de ancoragem textual:** no eixo da situação de ancoragem enunciativa o texto constitui um discurso do **Narrar**²⁵: a ação de linguagem cria um mundo discursivo imaginário em disjunção às coordenadas gerais que organizam o conteúdo temático. Os fatos narrados são colocados no passado e organizados em um mundo narrado, autônomo ou atemporal em relação ao mundo ordinário em que acontece a ação de linguagem. O mundo do Narrar que constitui o texto não é o mundo ordinário do mangaka Echiho Oda, mas faz parte do mundo ficcional dos fatos postos em cena.

B) No eixo da referencialidade da ancoragem enunciativa, o texto constitui uma narração:

- O texto apresenta-se em uma relação de autonomia com as coordenadas do mundo ordinário em que acontece a ação de linguagem. Não apresenta unidades linguísticas dêiticas que remetem à situação da ação de linguagem, não se observam dêiticos pessoais, temporais ou espaciais. O texto engloba um discurso do narrar, no qual se encaixam segmentos de discurso interativo na forma de discurso direto, diálogos entre personagens, inseridos nos balões. Contudo, há interação entre elementos internos ao texto, não envolvendo nenhum agente do mundo real da ação de linguagem.

²⁵ O discurso narrativo será tema do capítulo 3.

C) Operações de planificação /adequação ao gênero textual mangá em função dos parâmetros contextuais:

- **Tipos de discurso predominante²⁶:** narração sustentada por um processo de intriga em que os acontecimentos são organizados de modo a formar um todo, história com começo, meio e fim. Nas passagens dialogais, constitui-se um discurso interativo (BRONCKART, 2003).
- **Tipos de sequências predominantes:** sequência dialogal encaixada nos balões organizando a ordem cronológica dos acontecimentos. O estatuto dialógico desse mangá é sustentado por um discurso pautado em trocas de turnos de fala, assumidos pelos personagens postos em cena no mundo discursivo criado. As diferentes fases da sequência narrativa perfazem o texto formando a macroproposição (ADAM APUD BRONCKART, 2003).

D) Operações de construção de estratégias linguísticas e discursivas:

- Conexão: esse mecanismo de textualização configura-se pela colocação sequencial dos quadrinhos;
- Coesão verbal: nos segmentos de discurso interativo dialogal os tempos verbais estão no presente do indicativo.

E) Operações de textualização acionadas por diferentes modos semióticos:

- Voltando à tese de que a comunicação multimodal constitui um ato único de linguagem, neste tópico, em que estamos nos referindo ao plano psicológico, ou seja, ao plano interno da ação languageira do sujeito, as capacidades de linguagem do agente-produtor permitem-lhe acionar as operações de uso do instrumento - gênero textual.

²⁶ No capítulo 3, apresentamos a abordagem do discurso narrativo segundo perspectivas diferentes.

1.5 Síntese do capítulo

Com base nas questões formuladas por Van Leeuwen (2004) e considerando as três alternativas apresentadas pelo autor para o tratamento do problema relacionado a um texto multimodal, nesse capítulo da dissertação, buscamos demonstrar que o mangá One Piece (volume 01) **constitui-se em um único ato enunciativo**, um evento multimodal, uma ação de linguagem.

Para atingirmos esse objetivo apresentamos uma reflexão sobre as operações de textualização semióticas por elementos verbais e não verbais que demonstram a plasticidade, a flexibilidade desses recursos para sustentar o ato comunicativo, no qual signos não verbais e verbais combinam-se para mediar o ato comunicativo empreendido por um sujeito em uma prática social.

Concordamos com Van Leeuwen (2004, p.8), quando afirma que os atos comunicativos devem ser compreendidos como “microeventos multimodais, os quais os signos combinam-se para determinar sua intenção comunicativa”. Com base na proposta de análise do ISD, refletimos sobre o projeto enunciativo do mangá e a ação de linguagem empreendida pelo agente considerada no nível externo (contextual), e no nível interno (das operações de linguagem necessárias à produção do texto). Assim, o texto do mangá não pode ser considerado um instrumento cultural **pronto**, mas precisa ser visto como um instrumento semiótico (re)construído pelo sujeito que, ao utilizá-lo para atingir o objetivo da sua ação comunicativa singular, provoca nele transformações para agir sobre os seus destinatários. Ao apropriar-se do mangá - objeto social criado culturalmente - o sujeito/autor provoca a reconstrução interna do gênero por meio de uma teia de operações languageiras verbais e não verbais pela quais acontecem a materialização do mangá One Piece: um gênero de comunicação multimodal constituído por um único ato de comunicação.

CAPÍTULO 2

2. Os modos semióticos para a construção dos sentidos na Revista de Mangá One Piece (Volume 01)

No capítulo 1, nos referimos aos gêneros multimodais como *micro eventos multimodais* constituídos pelos signos que se combinam para materializar a realização dos significados textuais. Agora, discutimos como os modos semióticos são organizados e combinados para a realização do ato comunicativo configurado no mangá One Piece, protótipo do gênero selecionado para este estudo. Nosso objetivo não é provar que esse mangá é um texto multimodal, mas mostrar como nele se dá a combinação dos diferentes modos de semiotização dos conteúdos expressos no texto.

Para tanto, iniciamos este capítulo pela discussão da base teórica que nos auxilie a fundamentar o nosso objetivo, considerando que o mangá é um gênero de texto, no qual a ação comunicativa é mediada por signos não verbais e verbais, as considerações teóricas dos estudiosos da multimodalidade tornam-se cruciais para que possamos compreender como imagens e signos verbais contribuem para o processo da leitura e para a construção de sentidos.

Nessa perspectiva, buscamos realizar um levantamento descritivo dos modos semióticos presentes na revista de Mangá One Piece (Volume 01) a partir dos fundamentos teóricos de Kress & Van Leeuwen (2006, 2010), Stockl (2006) e alguns dos seus seguidores.

2.1 Os modos semióticos na perspectiva da teoria da multimodalidade

A questão que norteia este capítulo é apresentada a seguir:

- 1) Quais são os modos presentes no mangá enquanto ação verbal multimodal?

Discutimos no capítulo 1, que a organização semântica, linguística e visual do mangá expressa-se por meio de um único ato comunicativo, se

considerarmos que a própria ação verbal empreendida pelo agente produtor é multimodal, pois articula signos que constituem tanto a linguagem verbal quanto a não verbal.

Ainda que experimentos psicológicos comprovem que imagens chamam mais a atenção da nossa percepção do que a linguagem verbal e, além disso, são mais facilmente memorizadas, devemos considerar que nos textos em que as imagens articulam-se com signos da linguagem verbal. Dessa maneira, os signos visuais produzem sentido por meio de uma combinação com outros modos semióticos, ou em meio a uma situação comunicativa pontual, limitada. Embora, a nossa percepção dos modos seja unificada, como afirma Stockl (2006), ou seja, não percebemos as informações sendo processadas por meio de diferentes modos na junção da imagem ao verbal, a teoria da comunicação multimodal tem trazido importantes contribuições para as discussões sobre as particularidades envolvidas pelos diversos modos na produção dos textos.

Como afirma Van Leeuwen (2004, p.09),

Multimodalidade refere-se a processos e artefatos comunicativos que combinam vários sistemas de signos (modos) e cuja produção e recepção convocam os comunicadores a interrelacionarem semanticamente e formalmente todo o repertório de signos presentes.

Nos fundamentos da semiótica social dentro de uma perspectiva cognitiva e semântica de estudos das linguagens (VAN LEEUWEN, 2004) aliada às investigações de Stockl (2006) referentes à sistematização dos *modos semióticos dos gêneros multimodais* dos programas de TV e filmes, encontramos o suporte teórico que nos permite refletir sobre a presença de um elemento icônico na linguagem verbal e a presença de um elemento linguístico na imagem no que tange a realizarmos a análise descritiva dos modos presentes na composição do mangá One Piece.

Para Kress & Van Leeuwen (2010) os modos semióticos constituem-se em um sistema de códigos que podem ser subdivididos²⁷ de acordo com diferentes núcleos de linguagens. Nessa perspectiva, os autores postulam que

²⁷ Para Kress & Van Leeuwen (2010) os *modos semióticos* constituem-se em um sistema de códigos que podem ser subdividido de acordo com: 1) os núcleos dos modos; 2) as variantes mediais; 3) os modos periféricos; 4) os sub-modos.

os modos diferem quanto às propriedades semióticas, às orientações cognitivas e aos potenciais semânticos. Essas particularidades contribuem para a interligação entre os modos semióticos do folheto textual, ocasionando a (re)combinação e a sobreposição de um modo em relação ao outro.

Kress & Van Leeuwen (2010, p.07) defendem uma noção de texto associada à organização dos distintos modos para que haja uma significativa compreensão e entendimento da mensagem disponibilizada na cobertura textual. Para os autores, os modos semióticos são constituídos por

Um 'tecer' junto, um objeto fabricado que é formado por fios 'tecidos juntos' – fios constituídos de modos semióticos. Esses modos podem ser entendidos como formas sistemáticas e convencionais de comunicação. Um texto pode ser formado por vários modos semióticos (palavras e imagens, por exemplo) que nos conduzem à noção de multimodalidade. Com o advento de materiais computadorizados e multimidiáticos esta forma de conceituar a semiose torna-se cada vez mais pertinente.

Esses autores discorrem que os modos semióticos constituem-se em um alicerce para a construção dos textos no mundo atual, no qual proliferam artefatos, instrumentos de suportes para a composição, edição e disseminação dos mesmos. Assim, esses pesquisadores buscam fundamentar uma teoria que vise descrever e explicar a produção dos significados dos textos atrelada às múltiplas (re)articulações dos modos semióticos, em conformidade com a situacionalidade e intencionalidade do ato comunicativo.

Antes de caracterizar os modos e os seus tipos, buscamos situá-los dentro das categorias de análise da multimodalidade, conforme apontam Kress & Van Leeuwen (2010): 1) o design; 2) a produção; 3) a distribuição.

O termo *design* refere-se à composição dos textos por meio da combinação dos vários modos semióticos, incluindo, assim, as simbolizações dos participantes representados, na cena imagética, seja ela expressa por meio de uma imagem posta (desenho, fotografia, dentre outras formas), ou na forma de imagem mental realizada sobre a descrição das personagens, das paisagens, das vestimentas, dentre outros aspectos presentes na linguagem verbal que evocam e direcionam os leitores para a formação de *redes mentais de significação* sobre o assunto exposto no texto.

O *design* refere-se, também, à interação entre o agente produtor (emissor) e o leitor (receptor/destinatário), permitindo interpretações sobre o dito explicitamente e o implícito que pode ser subentendido e contextualizado por meio da recuperação do objeto de discurso visual e verbal que cria categorias referenciais para moldar a progressão do texto que são recriadas durante o processo de leitura. Dessa maneira, é no *design* que o discurso manifesta-se pelo rearranjo do já dito, organizando-o de uma maneira sempre nova, deixando transparecer sutilmente nuances dos embates éticos e ideológicos (FAIRCLOUGH, 2001), atrelados à temática semiotizada em diferentes modos e meios semióticos. Segundo Stockl (2006), o *design* pode ser considerado como um projeto arquitetônico, no qual as múltiplas semioses são percebidas em diferentes materiais (formato de construção, meio, material), o que está em acordo com as diferentes formas de interação entre o agente produtor e o receptor.

A *produção*, na perspectiva de Kress & Van Leeuwen (2010), constitui-se o meio de execução que foi elaborado pelo *design*, visto que este organiza o plano de expressão no evento semiótico. As diferentes categorias de modos, entre os quais está o *design*, interferem na produção dos sentidos, já que não se pode desvinculá-las dos aspectos de produção e de interpretação, pois ambos materializam-se fisicamente pelos canais sensoriais (visão, tato, audição, dentre outros) que se projetam nas seguintes habilidades: 1) técnicas; 2) as que relacionam o tato e a visão, ou a audição e o olfato; 3) as que não se relacionam com os modos semióticos, mas com seus meios de execução.

A teoria da multimodalidade conceitua o *design* como modo e a produção como meio, pontuando que é no meio (produção) que se manifesta a performance. Em alguns casos, a performance pode ser separada do *design*, na medida em que os textos podem vir repletos de improvisações, sem qualquer programação pré-estabelecida para o desempenho, como por exemplo: a fala do cotidiano, o arranjo musical improvisado, etc.

Quanto à *distribuição*, trata-se de um modo que se atrela à forma pela qual o produto é distribuído para o mercado. Também, diz respeito ao mecanismo utilizado para a sua preservação, sendo delimitada pela inserção do texto em uma comunidade interpretativa. Kress & Van Leeuwen (2010) atestam que todos os textos podem ser lidos por qualquer indivíduo, entretanto

no momento da produção o agente produtor tem em vista um destinatário específico, a fim de que os sentidos do texto possam ser melhor apreendidos pela decodificação/codificação dos modos semióticos. Chanan (1995) acredita que é na *distribuição* que a verossimilhança manifesta-se, sendo considerada um elemento essencial tanto para a identificação, quanto para a aceitação e interpretação dos gêneros multimodais (como no mangá One Piece) pela comunidade leitora de sua inserção.

Como temos repetido, os textos que emergem nas formações sociais (BRONCKART, 2006) articulam em seus extratos textuais inúmeras linguagens que são os modos semióticos, assim, torna-se imprescindível, conforme postula Van Leeuwen (2004) disseminar a *gramática do design visual*, para que as estruturas modais possam ser devidamente estudadas. O autor defende que, dessa maneira, é possível tecer interpretações plausíveis para um texto que se encontram condicionadas ao seu contexto de produção, como também, à forma como o conteúdo é percebido e articulado pela estrutura social circundante (destinatários), não se limitando, somente, ao enfoque unilateral de apenas um dos modos, o que caracterizaria a dominação indesejável de uma visão monomodal dos textos²⁸.

Stockl (2006) apresenta uma classificação dos modos semióticos que pode ser materializada nos textos impressos durante a sua produção e leitura. O autor apresenta uma divisão dos modos semióticos por categorias que são fundamentais para direcionar a análise de um texto, a saber: 1) os canais sensoriais; 2) os modos nucleares; 3) as variantes mediais; 4) os modos periféricos; 5) os submodos. Por último, o pesquisador coloca em evidência as características sensoriais que o uso dos modos nos textos multimodais proporciona para os leitores/telespectadores. O quadro a seguir apresenta a síntese das categorias postuladas pelo autor:

²⁸ Visão monomodal adotada na maioria das transposições didáticas dos gêneros textuais (MUNTIGL, 2006).

Quadro 1: Os modos semióticos, segundo Stockl (2006)

Channels, modes and sub-modes in printed media						
SENSORY CHANNELS	CORE MODES	MEDIAL VARIANTS	PERIPHERAL MODES	SUB-MODES	FEATURES	
Visual	Image	Static		Elements Vectors Colour	Value, saturation, purity, modulation, differentiation, hue	
				Size Distance Angle/ perspective Composition		
			Non-verbal means		Gesture Posture Body language	Eyes, arms, head...
	Language	Writing	Typography/ layout		Type size	Skeleton form, style (weight, contrast, tension, ending) modus (ruled, striped, dotted)
Font						
Colours/shadings Ornaments Spacing Paragraphing Margins						
Topics Speech acts					Illocution, directness, sequencing...	
				Lexis Syntax Rhetorical figures		

STOCKL, Harmut. In *Between Modes*. IN: VENTOLA, Eija; CHARLES, Cassily; Kaltenbacher, Martin. *Perspective on Multimodality*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2006.

Percebemos que a primeira divisão apresentada por Stockl (2006) relaciona os modos semióticos aos cinco sentidos: visão, audição, tato, olfato e paladar, tendo como foco os *canais sensoriais* e a sua interrelação com os diversos signos. No caso dos gêneros quadrinizados como o mangá, apenas a visão é necessária para a compreensão.

A segunda coluna refere-se aos *modos nucleares*, ou seja, ao desdobramento dos canais sensoriais nas várias linguagens (imagética, verbal, sonora e gestual) como possibilidade de concretização dos sentidos acionados

no texto. A terceira coluna apresenta as variantes médias que se articulam com as possibilidades de manifestação da linguagem imagética em suas formas estática e dinâmica, como também, a manifestação da linguagem verbal em seu formato escrito e oral. Em certos gêneros multimodais, como por exemplo, a charge, a imagem é estática e a linguagem verbal é escrita. Já no mangá pela sua tentativa de aproximação com o cinema há a necessidade de algumas de suas cenas sugerirem movimento para o leitor.

A quarta coluna refere-se aos modos periféricos que são constituídos por formas não verbais e pela tipografia/layout, elementos essenciais para a produção e percepção dos sentidos dos textos.

A quinta coluna esclarece sobre os *submodos* que compõem tanto a linguagem icônica (cores, tamanho, perspectiva, focalização, metáforas visuais e gestos), quanto à linguagem verbal (fonte, tamanho, cor da fonte, os atos comunicacionais, o léxico, a sintaxe, as figuras retóricas, os elementos textuais e pragmáticos, dentre outros elementos composicionais). Esta categoria permite tecer as múltiplas interpretações que os modos estabelecem em sua materialização concreta nos textos.

A partir das estruturas dos modos e suas articulações com o fazer sentido dos textos, Kress & Van Leeuwen (2010) discorrem sobre seus aspectos generalizantes:

- 1) Os *modos semióticos* atuam conjuntamente com os canais sensoriais, sendo considerados parte da natureza dos signos, são, portanto, caracterizados pela visão como um dos aspectos da percepção;
- 2) O estudo dos modos semióticos traz a necessidade de sistematização da gramática do visual que governa esses recursos semióticos para que a sua atualização nos textos seja permeada pela efetivação do fazer sentido;
- 3) Um modo pode ser percebido dentro de diferentes meios, gerando o *núcleo dos modos*, as *variantes mediais*, os *modos periféricos* e os *submodos*;
- 4) Apesar de uma estrutura hierarquicamente organizada, os modos podem estabelecer distintas combinações e rearranjos, a fim de estabelecerem vários sentidos;
- 5) Os modos são formas semióticas múltiplas, na medida em que podem ser

subdivididos;

- 6) Os submodos funcionam como blocos da gramática dos modos, na medida em que expressam valores adjuntos ao todo do *design* da comunicação, permitindo múltiplas interpretações extraídas da análise crítica-reflexiva e sistematizada dos elementos semióticos.

Dentro dessa última questão apresentada, Fei (2006) pontua a necessidade de disseminação da gramática do visual desenvolvida pela teoria da multimodalidade e alicerçada nos modos semióticos, enfatizando, dessa maneira, que os blocos de significados expressos na linguagem imagética são edificados por meio dos ícones, símbolos e índices, partes de uma gramática geral do visual, na qual a relação entre significante e significado é expressa de diferentes maneiras. No primeiro caso, os componentes verbais e visuais interligam-se em uma mesma hierarquia. Já nos símbolos, o vínculo entre os signos é puramente convencional. Enquanto, o terceiro elemento, a relação é casual, ou sequencial.

O autor ainda ressalta que há duas gramáticas: a gramática lexical e a gramática do visual, e que ambas encontram-se permeadas pelos valores ideológicos e normas culturais específicos da sociedade em que os textos emergem. Sendo assim, esse pesquisador defende que para a realização de qualquer sistematização das regras e análise de textos multimodais, ou dos modos semióticos é necessário considerar a situação específica de comunicação.

As considerações teóricas apresentadas, neste capítulo, fundamentam os encaminhamentos metodológicos para a distinção dos modos referentes à linguagem verbal e à linguagem imagética e as suas formas de integração, procedimento necessário para que se possa construir os sentidos a partir do uso e funcionamento das diferentes semioses no *Mangá One Piece* (Volume 01).

2.2 A integração dos modos: verbal X não verbal

Com vistas a evidenciar, subseqüentemente, os modos e suas subdivisões presentes no *mangá One Piece*, esta reflexão não pode prescindir

da discussão sobre as formas de integração entre linguagem verbal e a linguagem não verbal, semioses presentes no gênero em análise. Com base nos elementos apresentados no quadro dos modos semióticos de Stockl (2006), procuramos evidenciar os modos e suas subdivisões presentes no Mangá One Piece (Volume 01).

Este pesquisador salienta que a percepção dos modos durante o processo de codificação e decodificação (leitura) acontece de uma maneira unificada, razão pela qual a finalidade da teoria da multimodalidade é a de estabelecer as distinções essenciais desses elementos semióticos para que se possa descrever e analisar mais eficazmente como os significados são explorados pelos agentes produtores e articulados, posteriormente, pelos leitores. O autor conclui que os modos podem ser distinguidos, nos textos, por três critérios: 1) propriedades semióticas; 2) orientação cognitiva; 3) potencial semântico.

Com base nos critérios apresentados por Stockl (2006), comparamos a linguagem verbal com a linguagem não verbal, com a finalidade de estabelecer comparações e semelhanças entre esses dois modos semióticos, ao mesmo tempo em que buscamos desmistificar critérios enraizados, os chamados “sentidos comuns” referentes a estas duas linguagens.

As *propriedades semióticas*, segundo Kress & Van Leeuwen (2010), correspondem às estruturas internas dos textos às quais permitem aos sujeitos comunicacionais (agentes produtores e destinatários) a permissão de poder atribuir significados aos modos semióticos utilizados na composição da mensagem. Nessa perspectiva interpretativa, Muntigl (2006) ressalta que a linguagem verbal apresenta em seus aspectos linguísticos uma dupla articulação, pois seus signos são organizados em dois níveis: morfológico e fonético. Entretanto, o autor demonstra que na imagem não ocorre essa dupla articulação, visto que seus signos não possuem qualquer tipo de regras (sintáticas) quanto à realização de suas combinações semânticas e discursivas. Nesse caso, o que predomina é a utilização de uma ordem natural de apreensões de significados pelos leitores, referente ao representar e ao descrever os objetos do mundo real por esse signo imagético.

Para Street (2012), o fazer sentido das imagens configura-se analogicamente com as “coisas” do mundo real, já que sua forma de

representação tenta imitar, ou mesmo, descrevê-las intencionalmente. Enquanto, na linguagem verbal, o sentido é captado por meio da sua enorme capacidade de representação simbólica e digital.

Bateman (2011) complementa a questão quando discorre que a linguagem visual e a linguagem verbal distanciam-se devido ao fato de que a segunda, em sua modalidade escrita é regida por duas dimensões: as formas gráficas arbitrárias (letras); e a representação dos sons da fala (fonemas). Por outro lado, as imagens evocam sistematicamente três dimensões da experiência da percepção dos objetos: altura, largura e profundidade. Dessa maneira, podemos perceber que a expressão do significado em qualquer meio perpassa escolhas, por parte dos agentes produtores, de combinações entre os modos semióticos que se constituem em menções subjetivamente plausíveis de tentativas de simbolização da nossa realidade social. Entretanto, essa subjetividade imanente quanto à combinação dos modos semióticos não invalida, a nosso ver, as múltiplas leituras dos textos, já que os destinatários realizam inferências pela utilização das vias sensoriais que lhes possibilitam codificar e decodificar a mensagem.

Quanto à *orientação cognitiva dos modos semióticos*, Rheindorf (2006) afirma que esta característica encontra-se subordinada às operações cognitivas solicitadas e reivindicadas pela leitura e materialização da linguagem verbal e da linguagem visual. Para esse estudioso, as capacidades cognitivas acionadas pelo modo verbal abarcam a linearidade tanto da fala quanto da escrita, já que ambas sujeitam-se à organização sucessiva dos signos nas frases. Em contrapartida, a linguagem visual baseia-se na simultaneidade e na percepção holística da gestalt, ou seja, os signos ou códigos imagéticos situam-se, imediatamente, providos pelas emoções sensoriais suscitadas.

Stockl (2006), em seus experimentos psicológicos, pontua que o texto não verbal em comparação com o verbal chama mais a atenção durante o processo de percepção, na medida em que o indivíduo memoriza mais facilmente a imagem do que a palavra. Dessa maneira, em textos que misturam esses dois modos semióticos, o signo imagético situa-se no primeiro plano da análise, servindo de mecanismo catafórico (antecipação do texto verbal) ou anafórico (retomado do texto verbal). Salientamos que em um texto icônico-verbal a imagem pode ser um mecanismo catafórico na linguagem

verbal quando antecipa o seu conteúdo temático; e funciona como mecanismo anafórico porque permite uma retomada do já dito pela linguagem verbal.

O *potencial semântico*, por sua vez, segundo Kaltenbacher (2006) agrega à linguagem verbal uma potencialidade semântica menos vaga e ambígua quando comparada com o valor semântico da imagem. Esse fato acontece porque, segundo o autor, a linguagem verbal possui uma convenção semântica atrelada e delimitada aos potenciais significativos que são acionados pelas palavras, e/ou expressões e delimitados pelos valores ideológicos socialmente construídos. Em contrapartida, as imagens são tidas como polissêmicas e ambíguas, uma vez que a sua eficiência quanto ao “fazer sentido” encontra-se vinculada à combinação com outros modos semióticos, além de ser delimitada por situações específicas de comunicação.

Para Stockl (2006), as potencialidades comunicativas e informativas desses dois modos - o verbal e o visual - diferem, já que a linguagem verbal é menos informativa e mais comunicativa que a imagem. Esse mesmo estudioso pondera que a linguagem verbal possui a capacidade de projetar todas as modalidades sensoriais por meio da descrição, enquanto o signo imagético limita-se, somente, a transmitir a informação visual. No que se refere às representações das relações de sentido, tais como causalidade, negação e afirmação, o signo linguístico as articula, eficazmente. Já a imagem consegue ilustrar, somente, a adição de significados a seu conteúdo, quando vinculada com outros modos semióticos.

Convém salientar que apesar de todas as diferenças apontadas anteriormente entre os modos verbais e visuais, Kress & Van Leeuwen (2010) atestam que se constitui de máxima importância para o desenvolvimento de qualquer tipo de pesquisa sobre a multimodalidade que seus pesquisadores percebam que para que haja produção e entendimento das imagens, devemos correlacioná-las com a linguagem verbal e que para entendermos e produzirmos essa mesma linguagem verbal, necessitamos manipular *imagens mentais*.

Entretanto, Bateman (2011) esclarece que a sobreposição dos modos faz com que o critério imagético da linguagem verbal seja negligenciado, na

medida em que os *frames* e os *scripts*²⁹ são incorporados em nosso repertório linguístico. Seu uso dispensa a reflexão, pois são tidos como formas naturais gráficas. Mas, sabemos que essa afirmação não é verdadeira, visto que esses elementos pictóricos conferem distintos sentidos ao valor linguístico dispostos no texto multimodal, já que este não depende apenas da sua natureza, ou mesmo, da sua forma, mas também, do seu lugar e das suas relações com o todo do folheto textual. Este fato pode ser observado conforme a utilização dos submodos (cor, tipo de letra, dentre outros) atrelados à linguagem verbal.

Outro aspecto a que esse autor nos chama a atenção, constitui-se na questão de que as imagens em sua produção e recepção não dependem, somente, da nossa experiência visual do mundo, mas também, são formadas pelo estoque de palavras, frases e expressões que o conhecimento da linguagem verbal nos possibilita expressar quando vislumbramos esses signos icônicos. Dessa maneira, percebemos que para realizar qualquer inferência, ou mesmo, interpretação dos textos multimodais os leitores precisam realizar operações mentais de - identificação, nomeação, classificação, comparação, análise e síntese – a fim de codificar e decodificar com eficácia a mensagem tanto explícita quanto implícita por meio de raciocínios lógicos e virtuais sobre o que é dito, escrito e iconizado.

As reflexões sobre as distinções e semelhanças entre os modos verbais e imagéticos apresentadas teoricamente no quadro de Stockl (2006) e ampliadas por outros autores, abrem o caminho para a discussão sistematizada, no tópico a seguir, sobre a interface textual e sua relação com a linguagem verbal – imagem – link e a formação de sentido nos textos multimodais.

²⁹*Frames e os scripts: Nos estudos de compreensão textual com ênfase para a armazenagem do conhecimento de mundo na memória, frames e scripts constituem os chamados modelos cognitivos, sendo conhecimentos estruturados em blocos, na memória. Alguns autores, como Beaugrande & Dressler (apud KOCH, 1987) admitem diversas denominações dos modelos cognitivos como frame, script, esquema, cenário, plano.*

2.3 A interface textual entre linguagem verbal e imagem: a formação da linguagem verbal – imagem – link

Como podemos perceber, os textos multimodais são constituídos por vários modos semióticos que podem estar combinados ou sobrepostos em diferentes sistemas: visual, sonoro e gestual.

Stockl (2006) pondera que existem dois caminhos, os quais a linguística e os modos imagéticos podem vir juntos no texto. Primeiramente, um texto verbal pode adquirir qualidades imagéticas por meio dos significados tipográficos (layout/elementos gráficos da página). Neste caso, o modo periférico (tipográfico) e a variante modal (escrita) são impregnados por uma transferência parcial de um núcleo de modo (linguagem verbal) para outro, a imagem. Em segundo lugar, o texto verbal pode ser combinado com a imagem, que, segundo o autor, constitui-se na forma mais comum de vínculo. Isto possibilita que os dois núcleos dos modos (linguagem verbal e imagem) integrem um todo semântico e formal, no qual cada um dos componentes funciona estrategicamente como um submodo, desenvolvendo eficazmente o potencial semiótico do texto multimodal.

Para Kress & Van Leeuwen (2010), a relação linguagem verbal + imagem + link resulta na percepção de que a linguagem verbal possui uma parte pictórica ou figurativa que estabelece uma combinação semântico-formal que acompanha o visual da imagem. Os pesquisadores apontam para a necessidade de uma análise da estrutura da combinação linguagem verbal + imagem + link, a partir de critérios que levem em consideração os seguintes aspectos:

- 1) Semântico e pragmático: aspectos que se referem à relação texto verbal e imagem, tendo como critério analítico a questão das expressões linguísticas a serem apoiadas pelos signos icônicos que constituem as chamadas metáforas visuais, tanto por meio de processos da ordem do *design* (layout), quanto da ordem analógica entre palavras/frases/enunciados e texto imagético. Em outras palavras, trata-se da apreensão de conceitos temáticos extraídos dessa correlação entre esses modos (escrita/imagem);

- 2) Operações cognitivas acionadas para a apreensão literal e metafórica dessas combinações modais;
- 3) Construção do todo do texto pelo suporte e aporte entre linguagem verbal e imagética, nos quais os projetos metafóricos tendem a ser literalizados, a fim de tornar concreta a relação entre entendimento/compreensão e a temática abordada.

Finalmente, concluída a apresentação de um breve levantamento teórico sobre os conceitos, divisões e funcionamento dos modos semióticos passamos a abordá-los de uma forma prática no mangá One Piece (01).

2.4 Os modos semióticos evidenciados no Mangá One Piece (01)

Neste tópico, apresentamos dados do levantamento estrutural de todos os modos presentes no Mangá One Piece (Volume 01), incluindo suas divisões e subdivisões. Posteriormente, discorreremos sobre os elementos que os compõem, aproveitando para realizar um levantamento das suas características quanto aos aspectos: 1) propriedades semióticas; 2) orientação cognitiva; 3) potencial semântico³⁰. Para esta análise, escolhemos a capa e uma cena do Mangá One Piece, com a finalidade de descrever os modos desse mangá. Salientamos que a escolha de cada uma das duas figuras foi proposital, já que a partir desse recorte acreditamos que seja possível descrever todas as formas modais de One Piece.

A **figura 3** (verificar página 43) consiste na capa da Revista de Mangá One Piece (Volume 01). Em seguida, apresentamos um quadro que se baseia nos critérios apontados por Stockl (2006). Nos espaços verticais das colunas do quadro encontram-se os dados das análises. Seguimos os critérios apontados pelo autor como parâmetros para descrever os modos e posteriormente analisá-los em seu formato semiótico, semântico e cognitivo do Mangá One Piece (01).

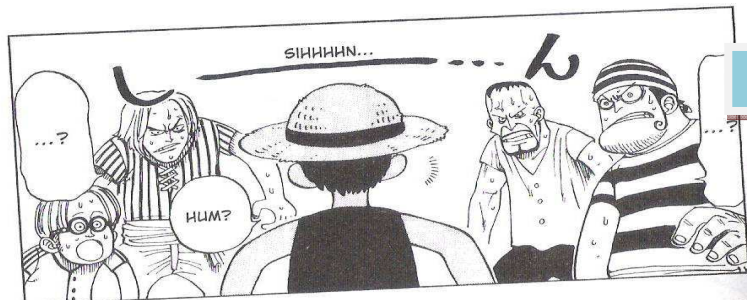
³⁰Salientamos que esse breve estudo dos aspectos modais serve como embasamento para o desenvolvimento subsequente do capítulo 3, no qual apresentamos os dados dos modos semióticos como um dos requisitos utilizados para a construção do sentido da narrativa icônico-verbal do Mangá One Piece.

Quadro 2 – Descrição dos modos semióticos – Capa do Mangá One Piece (01)

CANAIS SENSORIAIS	MODOS NUCLEARES	VARIANTES MEDIAIS	MODOS PERIFÉRICOS	SUBMODOS	CARACTERÍSTICAS
Visual	Imagem	Dinâmica (sobreposição de imagens que sugerem movimento)	Significado não-verbal	<p>ELEMENTOS: desenho das personagens, objetos e animais;</p> <p>VETORES: olhar da personagem feminina para a personagem masculina de chapéu e olhar dessa personagem masculina que supostamente o direciona para o leitor;</p> <p>COR: preta, azul, branco, marrom, verde, cinza, alaranjado, amarelo, vermelho.</p> <p>DISTÂNCIA: as duas personagens laterais encontram-se no mesmo patamar. Contudo, é evidenciada a personagem de chapéu (figura central) em relação ao leitor;</p> <p>ÂNGULO/ENQUADRAMENTO: a cena é representada de maneira frontal para o leitor. Enquanto que na perspectiva das personagens as duas personagens laterais olham para a personagem de chapéu que está acima deles;</p> <p>LINGUAGEM CORPORAL: A personagem de chapéu encontra-se pulando de alegria com o punho fechado e o braço estendido além de estar com a boca aberta, fato este que simboliza grito de alegria, euforia. A personagem feminina está com um binóculo na mão e senta-se na proa de um navio, também, grita de alegria pela evidencia da boca aberta e da expressão facial. O outro personagem masculino sentado no chão do barco, também, grita de felicidade e levanta uma garrafa de bebida com os olhos fechados.</p>	<p>O desenho tanto das personagens, quanto dos objetos e animais representados possui uma verossimilhança com o mundo real. Entretanto, há ênfase nas expressões faciais ocasionada pela acentuação dos olhos das personagens. A coloração é usada com a finalidade de chamar a atenção do leitor para a história</p> <p>A utilização de símbolos piratas como elemento composicional antecipa de certa maneira o conteúdo temático da história (tema: aventura pirata)</p>

	Linguagem verbal	Escrita	Tipografia e layout	<p>O NOME DA REVISTA DE MANGÁ GRAFADO DE DUAS FORMAS DIFERENTES: na primeira, encontra-se em tamanho reduzido, escrito com a cor preta e em negrito; a segunda grafia utiliza uma fonte de letra diferenciada com a coloração azul e símbolos que remetem ao universo pirata em substituição a algumas letras (a letra O apresenta o símbolo da caveira; a letra l é substituída pela figura de um pirata; a letra E agrega o símbolo de uma ancora e uma corda que a liga com a letra O);</p> <p>O NOME DO AUTOR: encontra-se abaixo do título da história e é escrito na cor preta e em negrito;</p> <p>A EDITORA: é representada na parte inferior da página pela letra branca em fundo preto, além de evidenciar-se a logomarca que a caracteriza. A fim de situar o leitor que essa edição é a brasileira, esse fato encontra-se marcado pela grafia desse termo na horizontal e na cor branca;</p> <p>EDIÇÃO: o número da edição da revista encontra-se na parte superior à direita com a cor branca e sob um fundo azul, no qual se percebe o símbolo da caveira.</p>	<p>A utilização de fontes e cores diferentes para a composição da escrita evidencia a intencionalidade de colocar-se algumas informações em destaque/úteis para o leitor (nome da revista, número, mangaka, editora)</p>
--	------------------	---------	---------------------	--	--

Figura 4 – Cenas da página 66 e 67 do Mangá One Piece (01)



3



4

6

5



7



1

2

Quadro 3 – Descrição dos modos semióticos – Figura 4

CANAIS SENSORIAIS	MODOS NUCLEARES	VARIANTES MEDIAIS	MODOS PERIFÉRICOS	SUBMODOS	CARACTERÍSTICAS
Visual	Imagem	<p>Dinâmica: sobreposição das imagens que sugerem movimento nas cenas (1, 2,4, 5, 6, 7)</p> <p>Estática: na cena 3</p>	Significado não-verbal	<p>ELEMENTOS: desenho das personagens, objetos e cenário de forma verossímil em todas as cenas. Nas cenas 1, 4, 7 os desenhos são estilizados, a fim de exaltar o espanto das personagens diante de algum aspecto evidenciado pelo enredo, ou para reforçar a carga semântica evidenciada na cena. Há as Sarjetas entre as cenas 3 para 4 e da cenas 6 para 7 (espaços em branco) para demonstrar a passagem de tempo. Nas cenas 1, 2, 4, 5, 6 e 7 evidenciam alguma forma de movimento, seja pela utilização dos recursos da figura sobreposta, pelas linhas cinéticas, ou mesmo, pelo realce das onomatopéias. Há quadros como o 1, 6 e 7 em que a figurativização do movimento chega ao seu máximo;</p> <p>REQUADROS/BALÓES: para delimitar a cena enunciativa/ a fala das personagens;</p> <p>VETORES/DISTÂNCIA/ÂNGULO/ENQUADRAMENTO/LINGUAGEM CORPORAL: Na cena 1, os personagens olham para a personagem de chapéu (figura central) e estão dispostos em círculos. Uns foram atingidos pelos escombros e há pelo menos um espantado diante da façanha de uma pessoa sair de um barriu. Na cena 2, a personagem Ruffy é posta em destaque pela focalização de cima para baixo para o leitor. Com quebras de expectativas pelas sarjetas. Os enquadramentos vão alternando-se entre superior, frontal, para colaborar com a carga emotiva.</p>	<p>O desenho tanto das personagens, quanto dos objetos e animais representados possui uma verossimilhança com o mundo real. Entretanto, há ênfase nas expressões faciais pela acentuação de seus olhos. A coloração é usada com a finalidade de chamar a atenção do leitor para os eventos ocorridos nas cenas.</p>

Auditiva	Linguagem verbal Linguagem sonora	Escrita Onomatopéia /Linhas cinéticas	Tipografia e layout Linguagem não-verbal	COR: os tons de claro e escuro com as cores branco e preto alternam-se para revelar os estados de tensão do enredo A FALA DAS PERSONAGENS: expressa a carga emotiva por meio do uso do negrito e da pontuação. MOVIMENTO, TENSÃO: Nas cenas 6 e 7 as ideias de movimento, tensão são ressaltadas	Caracterizar aspectos psicológicos, emoções diante das ações do enredo. Simbolizar movimento, tensão e enfatizar aspectos do enredo.
----------	--	--	---	--	---

2.4.1 O aspecto tipográfico e o layout no mangá One Piece

Os recursos da informática disponibilizados aos produtores de mangá acabam por proporcionar o uso de caracteres diferenciados que podem indicar elementos expressivos variados evidenciados pelo contexto da história. Assim, no mangá One Piece temos diferentes recursos tipográficos para representar características da personagem e para representar o tom³¹ emocional – que expressa à relação valorativa do locutor com o tema que é objeto do discurso.

A escrita de palavras de forma unida é uma marca dessa expressividade e pode indicar, também, que a personagem fala de forma rápida, ou está gritando, sugerindo, assim, o prolongamento da fala para o leitor.

As figuras abaixo, retiradas do mangá One Piece exemplificam as nossas considerações sobre como a tipografia e o layout interferem na comunicação e na percepção do conteúdo temático.



Figura 5 – Pg 91 Do Mangá One Piece

³¹ Para Bakhtin (2003) a expressividade do enunciado é construída com a ajuda do material verbal, ou seja, dos recursos linguísticos. A expressividade do enunciador nos gêneros multimodais é marcada pelo tom do enunciado concreto evidenciado pelos sinais tipográficos como negritos, dentre outros.



Figura 6 – Pg 91 Do Mangá One Piece (01)

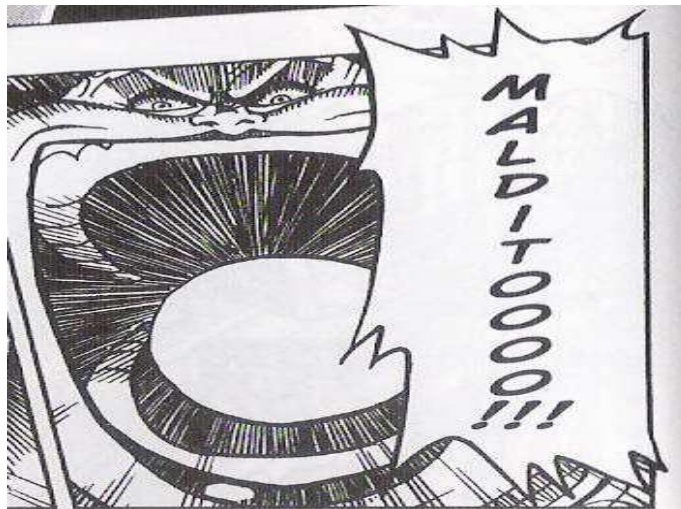


Figura 7 – Pg 77 do Mangá One Piece (01)

Percebemos que o uso do negrito, nas figuras (5, 6 e 7), acontece com a finalidade de sustentar a carga expressiva da linguagem verbal. Na figura 5, este recurso acentua o desespero da personagem Cobby, diante da proposta de Ruffy de libertar Roronoa Zoro, um caça tesouros individualista. Dessa maneira, sua fala aparece para o leitor, sugerindo um grito, um realce disfórico do conteúdo verbal enunciado pela cena. Este mesmo aspecto imagético acontece, na figura 6, acentuando a ideia de suspense referente ao comportamento de Roronoa Zoro, se este for libertado por Ruffy. O leitor, pela análise desses recursos, até pode questionar a veracidade da promessa de Roronoa.

Podemos verificar na figura 7 que o negrito sugere a representação simbólica da elevação do tom de voz da personagem Alvida, capitã pirata. Na mesma figura, a utilização do prolongamento das sílabas da palavra, aliado ao negrito (**MALDITOOOO!!!**), realça o aspecto da fala exaltada (grito), o que evoca o sentimento de raiva da personagem.

Pela exploração do contexto icônico-verbal, o mangaka, sutilmente, pode interagir com o leitor por meio de conteúdos que não são expressos pela linguagem verbal, disseminando, dessa maneira, significados e sensações que não precisam estar escritos, mas sim, simbolizados visualmente.

Salientamos que os aspectos tipográficos e o layout explorados pelo mangaka são recursos gráficos que devem ser interpretados em relação ao contexto linguístico-imagético em que se encontram inseridos. Outro aspecto que devemos levar em consideração é que partimos do pressuposto de que a letra quando escrita em sua forma tradicional (linear, sem negrito, geralmente, na cor preta) expressa uma composição neutra da fala da personagem. Portanto, como mostrado, anteriormente, qualquer fuga a esse padrão permite admitir a possibilidade de existência de uma função figurativa do elemento linguístico, já que a letra passa a agregar outro sentido, que varia, necessariamente, em conformidade com o sentido explorado pelo seu contexto.

O tipo de letra usada para representar a fala das personagens, segundo Ramos (2009), também, pode evidenciar sua característica psicológica, ou mesmo, pode ser um indicativo de sua origem/nacionalidade. Como podemos verificar, na figura 4, a diferente tonalidade na fala de Zoronoa Zorro (**EU NUNCA MINTO, SEMPRE CUMPRO MINHAS PROMESSAS**) sugere um caráter volúvel de seu aspecto psicológico a ser subentendido pelo leitor.

2.4.2 O submodo: balão

A expressividade simbólica da história em quadrinhos vincula-se à exploração de elementos arquitetônicos, que amplificam a linguagem icônico-verbal da cena. Dentre esses elementos o balão surge como uma necessidade do autor para delimitar o som da fala e permear os pensamentos das personagens.

Eco (1993) considera duas funções básicas para os balões: 1) na fala significa discurso direto expreso; 2) se for imaginado, significa discurso pensado. Contudo, ressaltamos outra finalidade dos balões: a de delimitar as intromissões do narrador no desenvolvimento e apresentação dos fatos no decorrer da história, como acontece em One Piece.

O acúmulo de funções que recebe um mesmo balão poderia causar algum tipo de confusão para o leitor. Mas no caso do mangá, a expressividade simbólica do balão não se encontra, apenas, no seu formato. Esse aspecto atrela-se, também, ao conteúdo da fala, aos sinais de pontuação e à expressão gestual, constituindo, assim, os aspectos que perpassam a cena enunciativa. As figuras abaixo retiradas do mangá One Piece constituem exemplos de balões evidenciados nesse tipo de HQ.



Figura 8 – Pg 35 do Mangá One Piece (01)

RABICHO

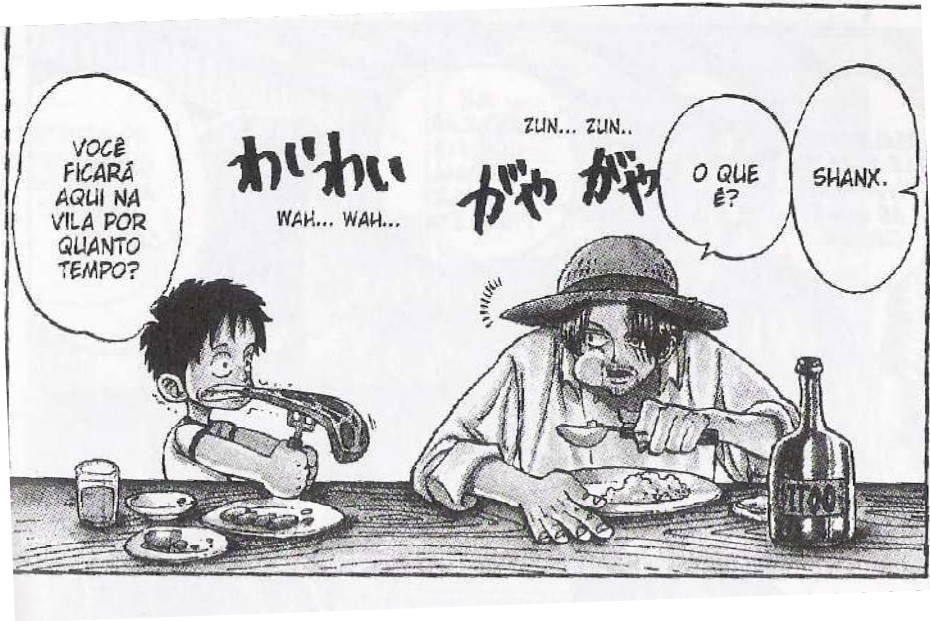


Figura 9 – Pg 16 Do Mangá One Piece



Figura 10 – Pg 13 do Mangá One Piece (01)



Figura 11 -Pg 77 do Mangá One Piece (01)

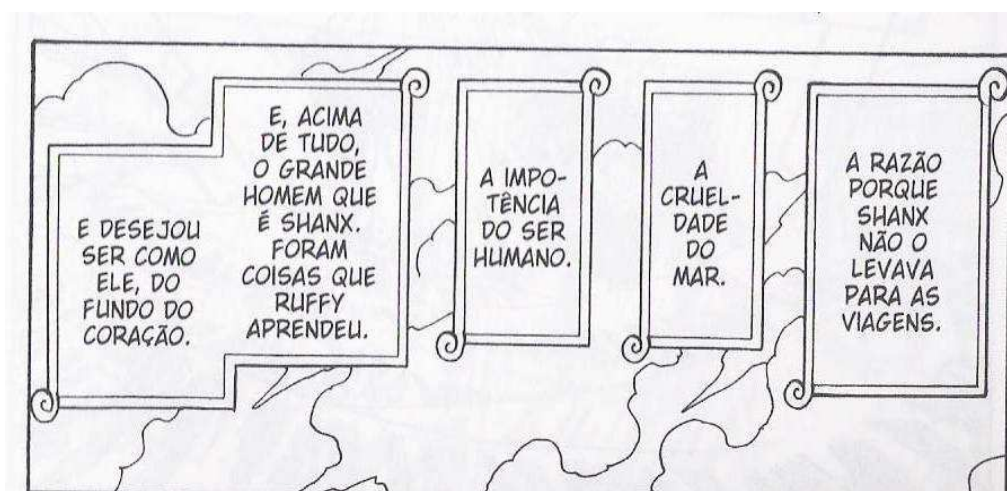


Figura 12 – Pg 48 do Mangá One Pice

A figura 8 possui balões com linhas contínuas e formatos arredondados, e rabichos que têm por objetivo delimitar a quem pertence a fala das personagens (VERGUEIRO, 2006). Podemos notar, também, que a fala pode ser estendida pelo uso dos balões prolongados visualizado, na mesma figura, por meio da fala do capitão Shanx. Contudo, acreditamos que o rabicho não se constitui,

necessariamente, em uma característica dos balões do mangá, já que em alguns momentos é suprimido no decorrer da história, como podemos perceber na figura 11, cuja cena acaba por ser a representante de uma carga máxima de tensão nas falas das personagens. Dessa maneira, percebemos que o balão ganha uma acentuação, na medida em que seu formato arredondado e com estrelas atrela-se a outros recursos da cena (linhas cinéticas), permitindo ao leitor inferir que Ruffy, até está disposto a perder a sua vida para lutar pelos seus ideais. O submodo balão, portanto, não se constitui em um mero dispositivo de sustentação de uma sequência dialogal (fala/oralidade), mas também, carrega as marcas ideológicas das personagens, na medida em que possibilita a representação das maneiras de agir e de pensar materializadas no discurso pelas escolhas semânticas e lexicais implicadas nessa simulação da estrutura de uma conversação natural. Nessa figura, o balão também, permite evidenciar os elementos plásticos e visuais que compõem, e ao mesmo tempo, realçam a sugestão emotiva do todo da cena. Esse tipo de balão pode ser utilizado, também, para evocar uma lembrança, ou ainda, para elucidar algum fato suprimido intencionalmente pelo produtor do mangá, como também, para que o suspense da narrativa³² seja sustentado. Também, visualizamos, nessa figura, o balão com formato de estrela, evocando, nesse contexto, uma fala trêmula, permeada pelo medo da personagem Cobby sobre as consequências do seu dizer.

Na cena 9, quando analisamos a disposição sequencial dos balões, percebemos que o tempo, nas HQs, acontece pela sucessão das falas das personagens e do narrador (cena 12) que são dispostas em balões, além de vincular-se, também, à comparação com o quadrinho anterior, aspectos estes que são apresentados ao leitor pela chamada convenção da linguagem dos quadrinhos (RAMOS, 2009). Assim, mesmo que o balão não esteja perto da personagem que fala (cena 9), sabemos que ele pertence à Ruffy e não a Shanx pela carga linguística, emotiva e visual que ocupa na cena enunciada.

Na figura 10, notamos o balão com formato de estrela, caracterizado por utilizar linhas em forma de zigue e zague, o que reforça uma fala com grande carga emotiva, acentuando a simbolização do grito, nesse contexto. Nessa mesma figura, ainda, percebemos que o balão com traço contínuo e arredondado pode expressar

³² Esse assunto será discutido na próxima seção quando mencionarmos a delimitação da cena enunciativa pelos diferentes tipos de requadro.

falas coletivas.

A figura 12 representa outro tipo de balão com formato quadrangular e bordas decoradas, o que é responsável por delimitar as intromissões do narrador no decorrer da história. Dessa maneira, a utilização da *legenda*, nomenclatura usada por Vergueiro (2004) para referir-se ao balão do narrador, pode ser um recurso expressivo criado para delimitar um narrador personagem³³ que tem por objetivo elucidar fatos, realizar um flashback, voltar ao passado para lembrar algo, ou mesmo, acrescentar um fato novo que passou despercebido, propositadamente, durante a narrativa. Há também, o narrador em terceira pessoa com a focalização onisciente que sabe sobre as particularidades mais íntimas e secretas das personagens e as revela ao leitor, lentamente, no fluir da leitura de um quadrinho a outro. Ou ainda, o narrador em terceira pessoa com a focalização em observar o que acontece ao longo da narrativa, dessa maneira, apenas descreve os fatos da narrativa. No caso de One Piece, o narrador é onisciente, uma vez que se apresenta para o leitor como um conhecedor das mais íntimas intenções das personagens, explicando o motivo de Shanx não querer levar Ruffy para a vida em alto mar, ou melhor, para a vida dos piratas. A carga ideológica expressa permite deduzir que a imagem que o autor gostaria de passar para os leitores desse mangá é que apesar da vida ilegal (pilhagem de tesouros), os piratas possuem uma ética e moral internas que delimitam suas ações entre seus semelhantes, como também, diante das pessoas que de alguma forma circunscrevem seu ambiente.

2.4.3 O submodo da cor, do quadrado, do quadrinho, do requadro ou vinheta

Conforme Eisner (1999), a finalidade do quadrado, quadrinho, requadro ou vinheta perpassa o sentido de delimitação dos eventos do fluxo da narrativa, direcionando o olhar do leitor para a sucessão dos acontecimentos apresentados na estrutura da narrativa. O quadrado, como fonte de emolduração da ação, não apenas define a duração do tempo de uma cena contida em seu perímetro (espaço), como também, estabelece o posicionamento do leitor (sequência da leitura) em relação à cena enunciada.

³³Pontuamos outras questões sobre o narrador de One Piece, no capítulo 3, quando analisamos propriamente a narrativa multimodal como mecanismo promovedor de sentido.

O tempo³⁴ representado na narrativa pela exploração dos recursos imagéticos do quadrado (tamanho, disposição na página, tipo de linha/borda, ordem de leitura e comparação de uma vinheta com outra), contribui para o estabelecimento de uma cadeia de significados que pode gerar emoções no leitor, como a ansiedade pelo suspense dos fatos desenvolvidos no desenrolar dos acontecimentos narrados.

Ramos (2006) afirma que o formato dos requadros é variável, sendo que a forma mais comum é a retangular. Todavia, a vinheta pode assumir formatos menos convencionais como os circulares e os diagonais. O autor considera que as vinhetas maiores sugerem uma ação mais lenta, enquanto que a utilização de vários quadros menores indica uma sucessão temporal simultânea, ou ainda, proporciona o aceleração do ritmo da narrativa.

Eisner (1999) afirma que a importância dos quadrados em branco para o desenvolvimento da história consiste na sinalização de uma pausa em relação à ação mencionada no quadro anterior, em comparação com a ação expressa no posterior. Dessa forma, podemos evidenciar, também, uma quebra na expectativa da leitura, que é verificada a partir da troca de cenário, caracterizado por esse recurso. Nos dois casos mencionados, anteriormente, sobre os efeitos de sentido produzidos pelos quadrados em branco, os autores consideram que eles servem como mecanismos desaceleradores do ritmo da narrativa.

Cirne (1975) defende a ideia de que os espaços em branco no enredo perpassam um corte de uma cena para outra constituindo uma elipse ou hiato na sequência da narrativa. Na nomenclatura utilizada por Eisner (1999), esses espaços em brancos são denominados sarjetas e permitem que o leitor realize inferências a partir das informações disponibilizadas pelo contexto.

Vergueiro (2004) refere-se às linhas de contorno denominadas bordas, mencionando que existem pelo menos dois tipos: as bordas de traço regular e as irregulares. O autor defende que as linhas demarcatórias possuem pelo menos três finalidades: 1) marcar fisicamente a área da narrativa; 2) assinalar o momento em que se passa aquele trecho da história acentuado pelo quadro; 3) evidenciar estados de tensão do enredo, e de tempo (presente e passado).

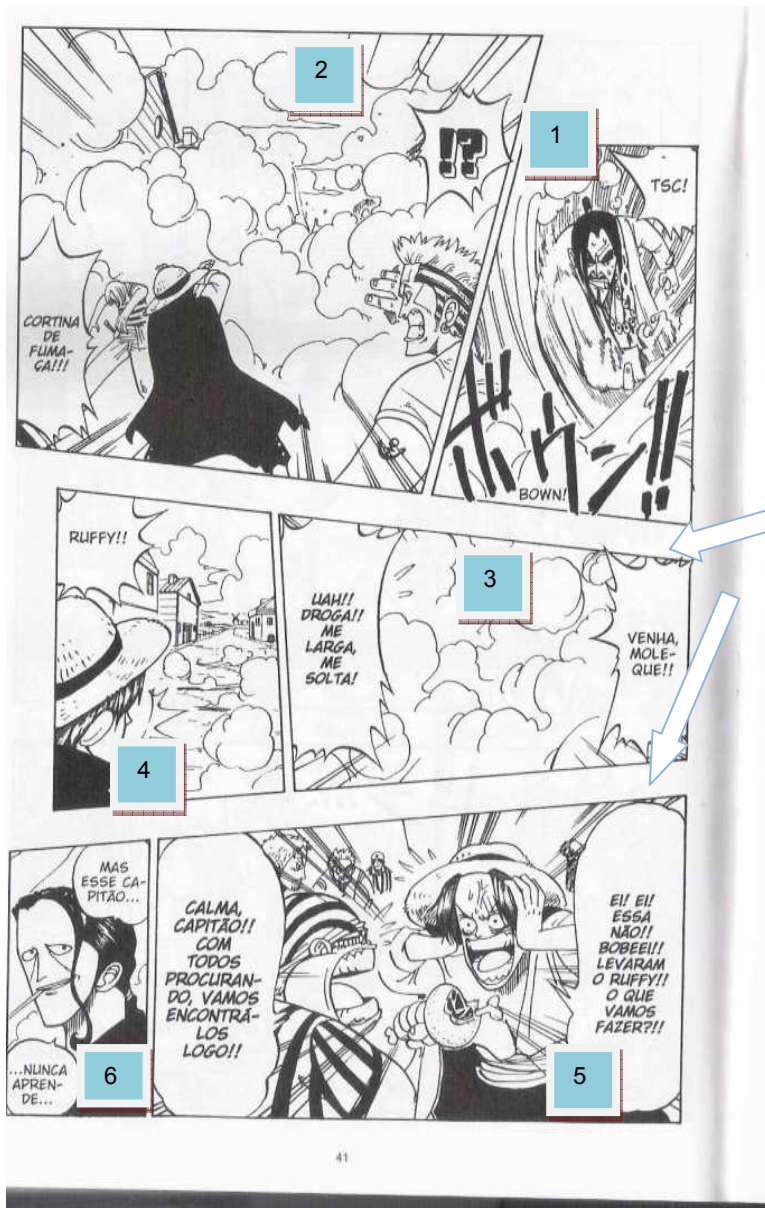
³⁴O tempo da enunciação propicia indicações de que os acontecimentos são anteriores, posteriores ou concomitantes ao momento da fala ou constitui-se, ainda, em um marco temporal presente, pretérito ou futuro instalado no texto. Tratamos do tempo, no capítulo 3, de uma maneira mais efetiva.

Eisner (1999) defende que o traçado reto pode delimitar ações ancoradas no tempo presente, enquanto que alterações no traçado da linha, tais como espessura, linearidade simbolizam a utilização do flashback, a fim de explicar ou retomar algum aspecto da narrativa. Para o autor, a página, propicia a acomodação de várias vinhetas, servindo de reduto para a estrutura do enredo que é delineada pelo tamanho, forma, disposição e borda dos quadros. O autor defende que a leitura opera-se em dois momentos: 1) leitor visualiza rapidamente a página inteira; 2) posteriormente, acontece a sistematização do olhar do leitor para as especificidades dos momentos representados nos quadros, proporcionando estados de interesse e de suspense em relação ao conteúdo a ser apresentado pela outra página, ou mesmo, pelos quadros sucessivos. Assim, a compreensão do leitor ancora-se no fato do quadro anterior ser considerado uma forma de explicação para as próximas ações apresentadas nas vinhetas.

Este aspecto perpassa o conceito de *metaquadrinho* proposto por Ramos (2006), que direciona o foco do leitor para os eventos delineados pela história. Outra função evidenciada pela página, segundo Eisner (1999), pauta-se pela consideração de que ela pode ser percebida um *superquadrinho*, no qual as linhas demarcatórias dos quadros ao serem ultrapassadas pelo desenho das cenas que se sobrepõem umas às outras, ressaltam a ideia de simultaneidade das ações, ou servem, ainda, de acentuador de algum aspecto do enredo para o leitor.

A cor, também, constitui-se em um recurso modal que produz efeitos de sentido no mangá *One Piece*, elemento considerado um submodo muito usado para acentuar a carga emotiva, bem como para evidenciar objetos, ou realçar uma personagem em relação à outra, como também, para expressar movimento, o tempo do enredo (presente e passado), ou ainda, que esse tempo pode vir expresso como sucessão entre o dia e a noite (fenômeno da natureza). Uma das principais características dos mangás consiste na representação expressiva da imagem delimitada pelo quadro por meio das nuances entre claro e escuro, conseguidas pelo uso das cores branca e preta.

As figuras a seguir darão suporte às considerações sobre as noções apresentadas sobre quadro, linhas demarcatórias e aspectos da coloração encontrados em *One Piece*. Relembramos, nesse momento, que a numeração indica a ordem dos quadros em que a leitura se processa: da direita para a esquerda nesse tipo de HQ.



Sarjetas / espaços em branco

Figura 13 – Pg 41 do Mangá One Piece

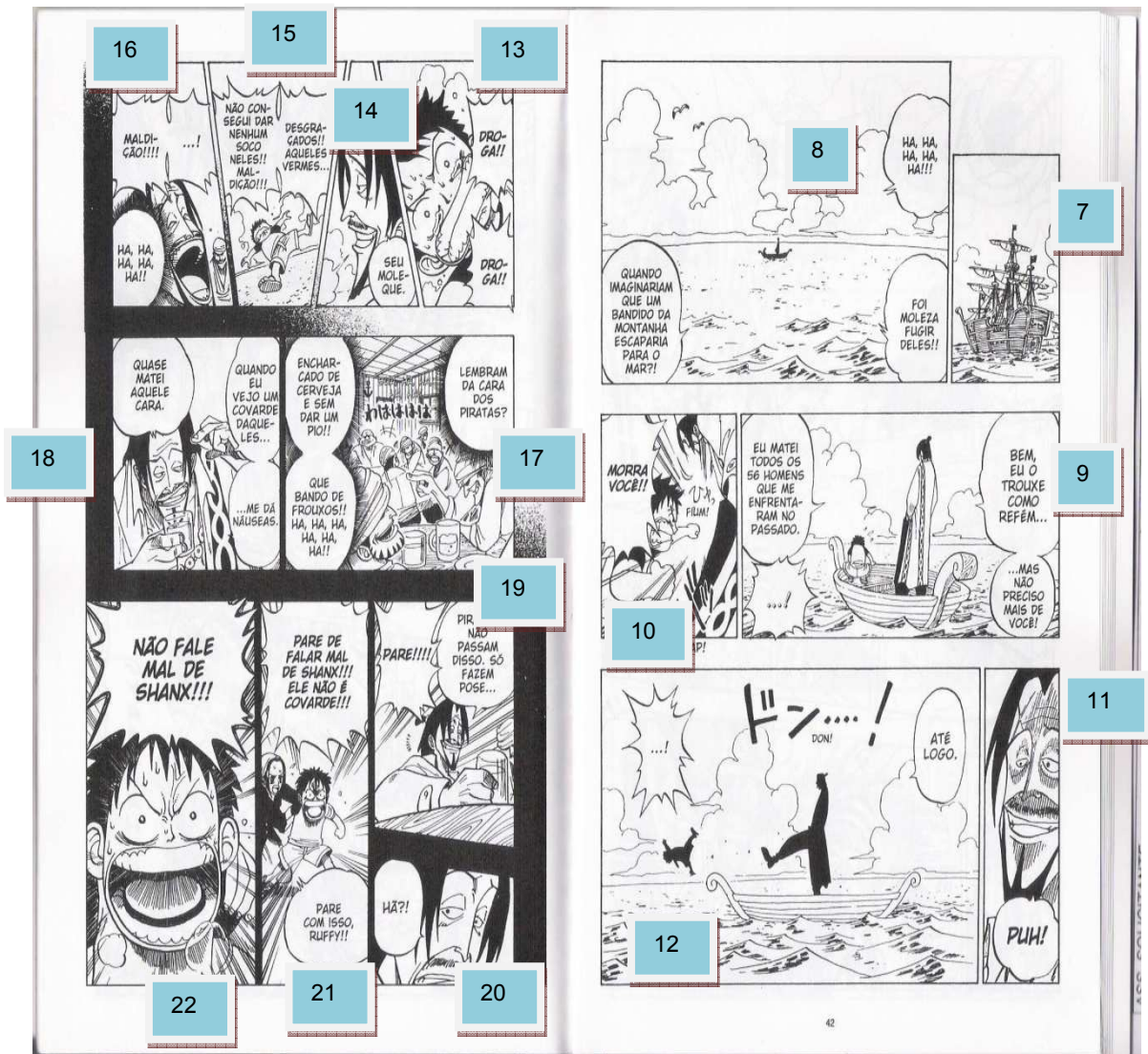


Figura 14 – Pgs 42 e 43 do Mangá One Piece



Figura 15 – Pg 33 do Mangá One Piece

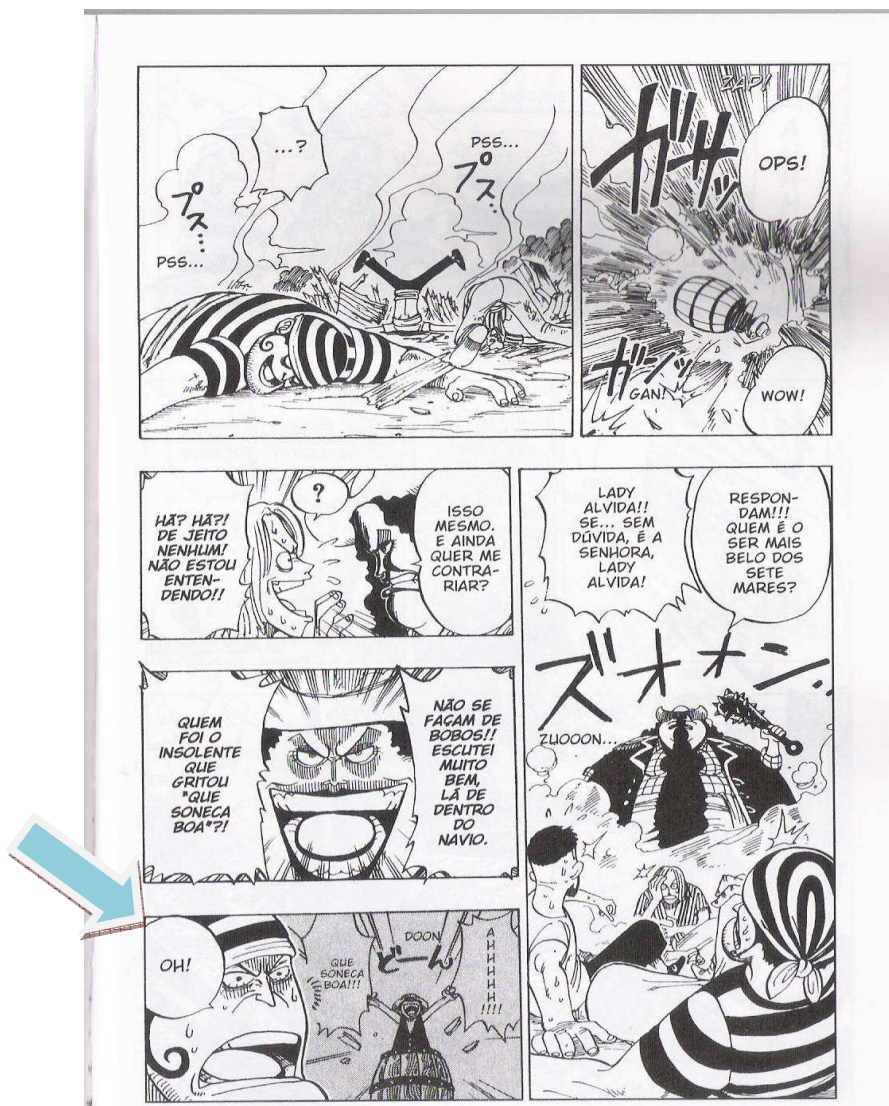


Figura 16 – Pg. 68 do Mangá One Piece



Figura 17 – Pg 10 do Mangá One Piece

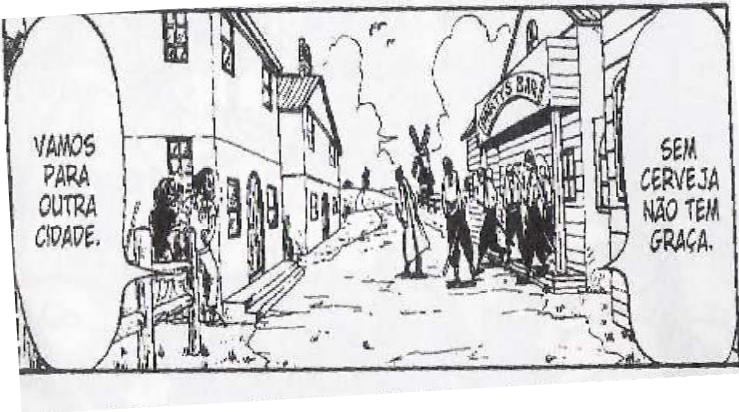


Figura 18 – Pg. 22 do Mangá One Piece



Figura 19 – Pg 57 do Mangá One Piece

A figura 13 evidencia, em primeiro lugar, que as delimitações das ações do enredo acontecem por meio do uso dos quadrados. A variação quanto ao tamanho e formato dos quadrados sugere a ideia de narrativa acelerada, na medida em que direcionam a atenção do leitor para a sucessão de tempo por meio da apresentação do enredo que acontece concomitantemente com o tempo da leitura.

Outro fato que colabora para o desenvolvimento da história relaciona-se com a disposição dos quadrados nas páginas desse mangá. Assim, a leitura, nos mangás, precisa ser realizada da direita para esquerda, conforme assinalado pela numeração disposta em cada vinheta.

As linhas demarcatórias de todos os requadrados apresentados, na figura 13, são evidenciadas pelo traço contínuo e fino, o que colabora para que o tempo marcado pelo enredo e visualizado no quadrado seja o presente.

Os espaços em branco, denominados sarjetas, entre uma vinheta e outra acabam por permitir que o leitor teça inferências sobre um antes e um depois, que são representados pela quebra de narrativa entre um quadrado e outro. Neste caso,

a sarjeta propicia a ideia de que há uma passagem de tempo entre uma vinheta e outra, ocasionando, mesmo que momentaneamente, uma desaceleração entre uma cena e a outra. Dessa maneira, podemos notar que, nessa figura, quando maior os espaços em branco, maior a ideia de prolongamento, ou seja, de tempo decorrido. Notamos, também, que as nuances de coloração entre claro e escuro evidenciam algum objeto a ser destacado durante a apresentação da história.

A figura 14 constitui-se em uma continuação da figura 13, ou seja, são páginas sucessivas que contribuem para a manutenção do suspense e da atenção do leitor pela delimitação da cena enunciativa pelos diferentes tipos de quadrados e de linhas demarcatórias.

Percebemos que os quadrados 5 e 6 da figura 13 ancoram os fatos apresentados pelos requadros 7 e 8 da figura 14, na medida em que discorrem sobre a fuga do chefe do bando da montanha e o sequestro de Ruffy, ou seja, perpassam a mesma temática. Podemos visualizar, também, que nas vinhetas 7 a 12 as linhas demarcatórias ainda são expressas por meio dos traços contínuos e finos, sustentando a ideia de tempo presente do enredo.

O tamanho dos quadros, nessa primeira parte, quando comparados com os da figura 13, adquire uma maior representatividade quanto à focalização da cena enunciada, visto que em geral são maiores e possuem traços lineares. Isto contribui para o estabelecimento de uma maior morosidade entre a sucessão dos acontecimentos, o que é acentuado pelas sarjetas.

A figura 14, a coloração adquire um aspecto acentuador de uma das personagens em relação à outra, como também, realça as suas ações, aspecto verificado na cena 12. Entretanto, quando passamos a analisar os requadros de 13 a 22, podemos visualizar mudanças quanto ao seu formato (são menores quando comparados com a primeira parte da figura 14), como também, as linhas demarcatórias encontram-se delineadas mais fortemente e a coloração escura reforça a sucessão do enredo entre um quadrinho e outro (sarjeta), dando a ideia de prolongamento, de lembrança, e delimitando de uma forma mais acentuada as imagens simbolizadas no interior das cenas enunciadas. Este recurso caracteriza a utilização do flashback pelo desenhista como mecanismo revelador de um fato até então desconhecido na apresentação da história: Ruffy ter ido tirar satisfação com o líder dos bandidos da montanha por causa do incidente ocorrido no bar da Makino.

Ao observarmos que na figura 15 torna-se mais evidente a finalidade dos espaços em branco, o que contribui para a quebra da elipse entre um requadro e outro, visto que desdobra a ação da cena 1 para a cena 2 (A briga entre Ruffy e o chefe dos bandidos da montanha). A nosso ver, esse propósito acontece como recurso estilístico de ênfase a um aspecto enunciado na vinheta, o que ocasiona a sustentabilidade do suspense do enredo, fenômeno utilizado pelo desenhista para evocar no leitor uma expectativa eufórica em relação à sucessão dos fatos da história.

Apresentamos a figura 16, com a finalidade de ilustrar que dentro de um mesmo requadro (página) podem acontecer, simultaneamente, ações presentes e passadas, simplesmente, pelo realce da cor. Assim, percebemos que o quadrado assinalado com a seta destoa dos demais, não pelo seu formato, ou mesmo pela sua borda, mas por evocar uma lembrança por meio do uso do fundo escurecido diante do rosto de uma personagem que se recorda de algum fato passado (o aparecimento de Ruffy na ilha comandada pela rainha das piratas a “Alvida”). A nosso ver, a percepção desse efeito produzido pela acentuação da coloração escura somente é conseguido por meio da análise do todo da cena narrativa em seus aspectos visuais e verbais.

Disponibilizamos, também, as figuras 17 e 18 com a finalidade de ilustrar a demarcação do tempo pela cor, demonstrando assim o uso desse signo plástico como mecanismo de temporalidade entre o dia (figura 18) e a noite, ou melhor, entardecer (figura 17). Acreditamos ser esse um dos aspectos responsáveis pela narrativa adquirir uma relativa verossimilhança com a passagem do tempo em nossa realidade do mundo vivido, o que acentua a tentativa dos mangás em unir a fantasia com a realidade, mesmo que de modo artístico.

A figura 19 ilustra o conceito de superquadro, segundo o qual as bordas dos requadros não constituem uma delimitação, ou um empecilho para que ocorra a superposição de uma cena a outra. Esse recurso possibilita enfatizar a ideia de uma única cena dividida em dois momentos como forma de acentuar algum aspecto do enredo da história. Nesse caso, há acentuação da ideia de felicidade evocada na cena 1 e finalizada e enfatizada na cena 2.

2.4.4 Enquadramento e a sua relação com o quadro Stockl

O enquadramento é outro aspecto dos submodos, apontado no quadro de Stockl (2006). Este elemento constitui-se em um importante recurso semiótico que amplifica a capacidade da leitura visual no tocante ao desenvolvimento e sustentação da narrativa icônico-verbal, já que permite a focalização de algum aspecto relevante para o desenrolar da narrativa. Para Ramos (2006), existem seis possibilidades de enquadramento que tomam por referência o corpo humano.

O primeiro enquadramento, segundo esse autor, refere-se ao plano geral ou panorâmico, o qual permite vislumbrar a figura humana por completo, como também, o cenário. Como exemplo, podemos retomar as figuras 17 e 18, a fim de perceber que, nessas cenas, a focalização possui a finalidade de detalhar as informações composicionais da narrativa que permitem aos leitores situarem-se em questões pertinentes para o desenrolar do “fazer sentido” e da verossimilhança do texto, tais como: 1) lugar que ocorre a história (relevância para as ações desempenhadas, já que o ambiente direciona as condutas das personagens no decorrer da história; 2) apresentação de situações corriqueiras, com a finalidade de sugerir a impressão de uma realidade ficcional estruturada em um momento baseado no cotidiano humano (conversar com os amigos, varrer a calçada, dentre outras ações evidenciadas); 3) realçar algum aspecto que permite ao leitor realizar inferência plausíveis para que se construa um todo do narrar (elementos da narrativa).

O segundo tipo de enquadramento, chamado de plano total ou conjunto representa a personagem totalmente, com o mínimo de cenário. Tal aspecto pode ser visualizado na figura 20, que acentua a figura das personagens em detrimento do cenário. Contudo, convém salientar que mesmo utilizando esse tipo de enquadramento o ambiente não se encontra totalmente descaracterizado.

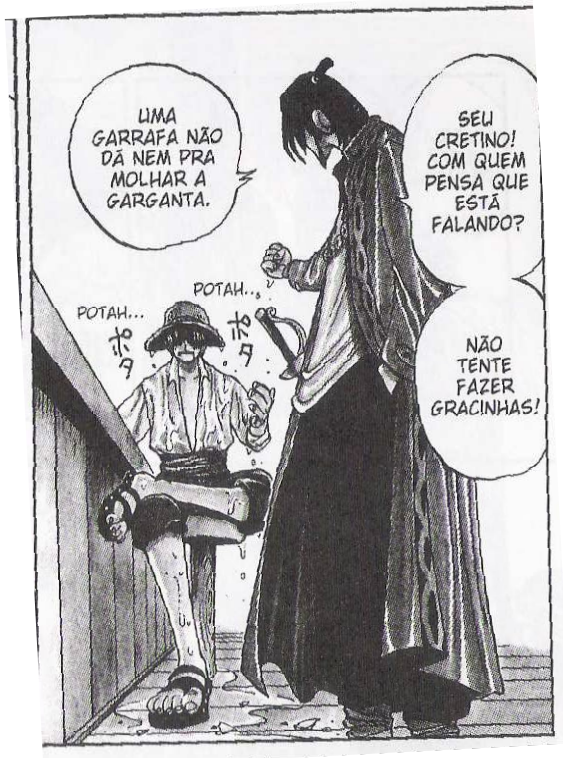


Figura 20 – Pg 20 do Mangá One Piece

O terceiro enquadramento leva em consideração a forma americana de representação simbólica, uma vez que a personagem é focada do joelho para cima. Como exemplificação, apresentamos a figura 21 que nos permite observar o desenho da personagem “prefeito” do joelho para cima. O mangaka utiliza esta focalização quando a revelação do cenário é desnecessária e precisa haver uma acentuação do conteúdo linguístico e do conteúdo imagético (expressão corporal para reforçar o dito, ou ainda, o subentendido).



Figura 21 – Pg 22 do Mangá One Piece

A quarta possibilidade de enquadramento caracteriza-se pela representação da personagem da cintura para cima, como podemos perceber pela retomada da figura 13 (cena 5), quando o desenhista retrata a personagem Shanx.

A quinta forma de enquadramento, conhecida como primeiro plano, retrata a personagem a partir dos ombros, realçando ainda mais a sua expressão facial atrelada a linguagem verbal de Ruffy que expressa a concepção ideológica dessa personagem em relação à conduta de Shanx. Fato que podemos verificar na figura 22.



Figura 22 – Pg 14 do Mangá One Piece

A sexta representação do enquadramento acontece por meio do plano de detalhe, ou close-up, que possui a finalidade de pormenorizar a atenção do leitor para os detalhes do rosto, ou objetos circundantes a cena explicitada. Como exemplo, mencionamos a figura 23, que tem por função ressaltar a expressão facial do capitão Shanx, bem como, enfatizar o seu dedo como mecanismo indicativo do simbolismo de certeza da sua fala a respeito de seu desejo veemente de que Ruffy não siga a vida dos piratas. O discurso dessa personagem abarca a visão ideológica de que a “vida dos piratas” perpassa grandes perigos, principalmente, pelo fato de dedicar-se a atividades ilegais. Contudo, apesar dos aspectos negativos que circundam o estilo de vida dos piratas, o mangaka tenta não amenizar essa característica, mas evidenciar o lado humano desses homens que apesar de um

ambiente adverso, também, possuem uma ética e uma moral em sua forma de agir. Tanto que Shanx tenta dissuadir as intenções de Ruffy em tornar-se um capitão pirata.



Figura 23 – Pg 49 do Mangá One Piece

2.4.5 Metáforas visuais e linhas cinéticas: expressões do rosto e gestos corporais atrelados aos sinais gráficos de pontuação

Toda a sustentabilidade interpretativa das cenas mencionadas nos subtópicos anteriores, bem como, a composição do enredo do mangá One Piece é permeada por outras formas imagéticas de manifestação emotivo-sensoriais. Estas formas são ativadas durante o processo de leitura e referem-se aos arquétipos emocionais, elementos sociocognitivos compartilhados pelo imaginário de uma determinada sociedade e cultura, que nos auxiliam a identificar os padrões éticos, morais e comportamentais aceitos e disseminados pelo Mangá One Piece.

Consideramos pertinente, nesse momento, tecer ponderações a respeito da expressão gestual, enquanto mecanismo modal semiótico de transmissão do estado emocional das personagens. Segundo Cagnin (1975), a expressão dos rostos, nos quadrinhos, apresenta-se por meio da combinação entre os seguintes elementos:

olhos, pálpebras, pupilas, sobrancelhas, boca e postura corporal.

A inúmera variedade de representações das emoções das personagens precisa ancorar-se no contexto da cena enunciativa, na medida em que este recurso exerce o papel de orientar o leitor quanto ao rumo da história. Dessa maneira, conforme os estudos de Acevedo (1990), o uso estratégico das combinações entre os elementos boca e sobrancelha possibilita a inferência de pelo menos quatro expressões faciais básicas: alegria, raiva, tristeza e serenidade.

Para o autor, por meio do rearranjo dessas combinações entre as partes que compõem o rosto, há a possibilidade de criação de formas de expressão derivadas, tais como: a malícia, a ingenuidade, a ira, a ternura, dentre outras possibilidades. O pesquisador, ainda, considera que há outras estratégias de amplificação da expressão emotiva facial conseguida pela acentuação dos traços da boca e da sobrancelha, são os elementos externos ao rosto que contribuem para a sustentabilidade do estado emocional das personagens. Acevedo (1990) considera que existem três tipos de recursos externos:

- 1) Os sinais gráficos, formas simbólicas de acentuação da carga emotiva e psíquica das personagens, que atuam como mecanismos destinados a determinar a precisão da leitura, já que se encontram atrelados ao contexto do enunciado, ou seja, as pontuações permitem ao autor enfatizar determinados aspectos do enredo (quem fala, o que fala, para quem fala, quais são as ideias apresentadas);
- 2) As metáforas visuais, que se referem às convenções gráficas que expressam o psiquismo das personagens por meio de imagens metaforizadas. Nesse caso, os aspectos icônicos associam-se a um conceito diferente do seu significado original. Vergueiro (2004) afirma que as metáforas visuais podem aparecer em qualquer parte do quadrinho, delimitadas ou não pelos balões;
- 3) As linhas cinéticas, que consistem em linhas de expressão que possuem a finalidade de criar a ilusão de movimento, ou de realce, impacto, oscilações, trajetória e passagem de tempo (RAMA, 2004).

A postura corporal das personagens deve contribuir para reforçar o efeito de sentido facial apresentado, já que a falta de sintonia entre esses dois pólos (rosto e corpo) ocasionaria uma contradição visual, aspecto que, seguramente, prejudicaria a

leitura. Mas, então, como garantir a eficácia quanto à utilização dos gestos e expressões faciais dos mangás?

Acreditamos, assim como Barbieri (2004), que os desenhistas dos textos em quadrinho criam expressões corporais e faciais estereotipadas derivadas do teatro. Dessa maneira, salientamos que não seria interessante que uma fisionomia, ou expressão facial, fugisse do convencional, já que acarretaria nos leitores a falta de reconhecimento imediato diante da emotividade expressa nos quadrinhos.

Não podemos deixar de lembrar que os mangás derivam sua composição imagética do teatro. Dessa forma, sem que percebamos, acumulamos ao longo da vida em sociedade um inventário de gestos e expressões faciais por meio da observação sistematizada do corpo humano.³⁵Essas imagens são armazenadas em nossa memória visual e são acionadas durante a leitura dos quadrinhos por meio do reconhecimento dos gestos e expressões faciais estilizadas por essa arte sequencial.

Para tanto, retomemos a observação da figura 5. A carga emotiva da personagem perpassa aspectos gráficos (uso do negrito, reticências, ponto de exclamação), atrelados a toda figuratividade imagética, bem como, a sua união com a linguagem verbal, com a finalidade de construir intencionalmente o plano de expressão e de conteúdo. A expressão facial simbolizada pelos olhos arregalados, sobrancelhas definidas e boca aberta evoca um grito da personagem Cobby, nessa cena, aspectos acentuados pelos recursos gráficos (elemento visual da linguagem verbal). Há, também, o aparecimento das metáforas visuais, recursos imagéticos que se atrelam a sugerir algum estado de emoção das personagens (medo, alegria, tristeza, angústia, dentre outros). No caso, dessa cena, as metáforas visuais apresentam-se na forma das gotas de suor e dos traços de realce (linhas cinéticas) que saem da personagem, chamando a atenção do leitor para a postura corporal arqueada de Cobby com os braços abertos. Estas expressões imagéticas colaboram para que os leitores possam realizar, durante a leitura, julgamentos sobre postura corporal e expressão facial das personagens que despontam como formas de

³⁵Bakhtin/Volochinov (1985, p.124) postulam que “a comunicação verbal é sempre acompanhada por atos sociais de caráter não verbal (gestos do trabalho, atos simbólicos de um ritual, cerimônias, dentre outros.) dos quais ela é, muitas vezes, apenas complemento, desempenhando um papel meramente auxiliar”. Com base nos autores, consideramos que a apropriação de gestos didáticos é fundamental para a formação de professores, uma vez que o trabalho, na sala de aula, constitui-se por movimentos discursivos e pragmáticos observáveis no desenvolvimento dos discursos multimodais constitutivos das atividades didáticas.

suporte da mensagem verbal. Nesse caso específico, a personagem encontra-se em um estado de tensão a respeito das possíveis consequências negativas das ações de Ruffy ao libertar Zoro no Zorro.

Sobre isso teceremos algumas considerações a respeito da expressividade facial e corporal apresentadas nas figuras abaixo retiradas do mangá One Piece.



Figura 24– Pg 12 do Mangá One Piece



Figura 25 – Pg 67 do Mangá One Piece

Figura 26 – Pg 25 do Mangá One Piece



Figura 27 - Pg 71 do Mangá One Piece

Na figura 24, podemos observar uma ênfase aos traços da fisionomia do rosto, uma vez que o desenho possui a finalidade de ressaltar a alegria da personagem em relação a algum evento ocorrido no enredo. Há, também, a utilização da metáfora visual (pontos em negrito luminosos) para tornar mais acentuada a alegria de Ruffy. Além desse aspecto, existe o uso da onomatopéia para imitar o som do riso.

Já nas figuras 25 e 26 os traços caricaturais são usados de uma maneira para acentuar, na primeira figura, a raiva e a maldade dos piratas por meio da transfiguração do rosto humano, tornando-o próximo a um monstro, o que é conseguido pelo realce da boca, dos dentes e dos olhos. Na figura 26, na cena 2, a caricatura é usada como marca estilística para reforçar a surpresa da personagem Ruffy e Shanx diante do fato do primeiro haver comido um dos tesouros do mar o “gomu no mi”, artefato que propicia super poderes a Ruffy, pois o transforma em um homem borracha. Podemos notar que o desenhista brinca com a expressão popular “boca aberta”, visto que a boca de Ruffy encontra-se diluída, a fim de evocar uma emoção mais intensa de surpresa. Nessa mesma figura, agora direcionando a análise para cena 1, há a sugestão da ideia de movimento por meio da forma do desenho das bocas das personagens que parecem estar conversando em um tom mais elevado, como também, pela forma em negrito da linguagem verbal, além da utilização de pontuação repleta de falas entrecortadas pelas reticências e realçadas pelo ponto de exclamação. Na figura 27, o movimento é sugerido pelo desenho sugerindo o balançar da cabeça da personagem Cobby como uma forma de reposta negativa a menção de Ruffy em escapar da ilha controlada pela rainha dos piratas a “Alvida”.

Sabemos que a plasticidade estilística dos desenhos dos mangás permite aos desenhistas envolverem os leitores com a finalidade de explorar técnicas que permitam a estes sentirem as emoções, os anseios, ou até mesmo, o simples passar do tempo, do movimento permitido pelo fluir das páginas dessa narrativa icônica-verba de uma forma tão natural.

Dessa maneira, as considerações e análises tecidas sobre os aspectos dos modos e submodos presentes no mangá One Piece (Volume 01) perpassam um dos objetivos desse trabalho que é o de demonstrar como a plasticidade dos efeitos de sentido propostos pela linguagem multimodal é apreendida pelo leitor por meio do uso desses recursos, pelo simples fato de que eles sustentam a carga emotiva e

narrativa da arte sequencial do mangá.

2.4.6 Os vetores

Os vetores em conformidade com Kress & Van Leeuwen (2010) classificam-se de acordo com o potencial de interação entre os participantes. Dessa maneira, a narrativa pode ser conceituada em processos narrativos e processos conceituais. Os primeiros, segundo esses autores, perpassam a questão da expressividade da conexão entre as personagens que são representados em uma cena enunciativa. Já o segundo, constitui-se em formas de enunciação sem vetores sendo que os participantes são simbolizados de forma estática e atemporal (paisagens, formas fixas). Ressaltamos que o caso que nos interessa são os vetores, setas de representação, ou de conexão das personagens que podem ser expressas em quatro casos: 1) reação; 2) ação; 3) ato verbal; 4) mental.

A reação, segundo Bateman (2011), consiste em um olhar da personagem em relação ao outro. Também é chamado de linha reacional e pode ser percebida e interpretada como um mecanismo preponderante ao ato enunciado. Como exemplo, temos a figura 28.

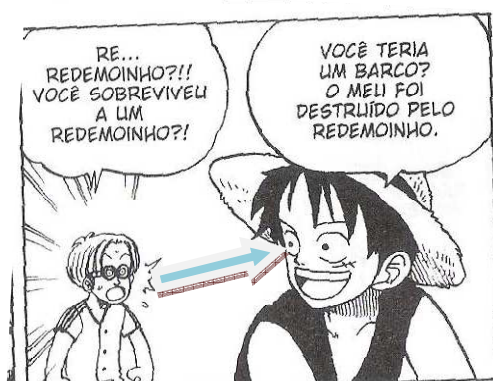


Figura 28 – Mangá One Piece

A sustentabilidade da narrativa acontece por meio do olhar reacional entre as personagens Cobby e Ruffy. Dessa maneira, além dos recursos metafóricos simbólicos (gotas de suor de Cobby) as setas vetoriais circundam o momento de tensão da cena no que representa implicitamente a surpresa de Cobby diante do discurso de Ruffy, quando este relata que seu barco fora destruído em um redemoinho.

Os vetores de ação, por sua vez, demarcam a ação que acontece entre dois participantes. O participante do qual parte a ação é conhecido como ator, e o que recebe é considerada uma meta, ou mesmo um alvo a ser atingido. Como exemplo, temos a figura 29.

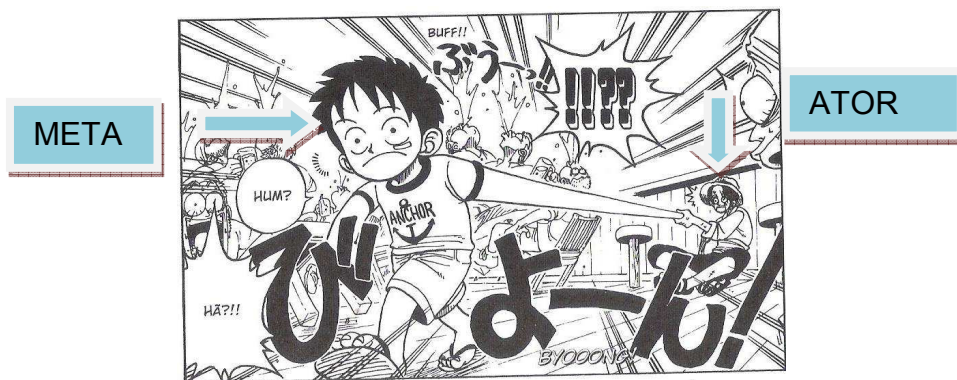


Figura 29 – Mangá One Piece

A sustentabilidade do foco narrativo acontece, porque Shanx tem a ação de puxar o braço de Ruffy (meta). Quando Shanx realiza essa ação percebe que algo de estranho acontece: o braço de Ruffy estica-se como se fosse uma borracha. Este fato gera o humor na cena, bem como, a utilização de outros recursos modais: o desenho estilizado da maioria dos personagens, a sugestão de ruído ocasionada pelo puxar a borracha (braço de Ruffy), as interjeições da linguagem verbal. Enfim, todos esses mecanismos colaboram para o fruir dos sentidos enunciados nesse trecho da narrativa.

O vetor ato verbal caracteriza a tentativa do autor em reproduzir o ato de fala por meio do uso de balões. Esse recurso é característico das HQs e dos mangás, já que consiste na materialização da fala das personagens. Nesse caso, classificamos as personagens que falam como dizentes e o que é dito como enunciado. Dessa maneira, temos a concretização desse exemplo, na análise da figura 30.



Figura 30 – Mangá One Piece (01)

Na cena acima, o vetor ato verbal representa a fala das personagens Ruffy e Makino, quando começam a estabelecer um diálogo sobre a importância de lutar-se pelos ideais, já que acreditam que tanto para a afirmação quanto para a edificação do caráter individual e coletivo do ser humano é primordial que este direcione suas ações para alcançar a meta que deseja.

Já o vetor mental evoca sentimentos e processos mentais. Este vetor pode ser relacionado ao anterior (ato verbal). Como exemplo, temos a figura 31 abaixo:



Figura 31 – Mangá One Piece (01)

Na figura 31, Ruffy encontra-se de costas para as demais personagens e o autor, a fim de garantir sua ligação com o processo narrativo o conecta com outros membros da cena por meio da ação sugerida que é a de refletir sobre o prato de comida jogado no chão, perto do muro, por meio do uso do balão com as reticências. Este fato demonstra a possibilidade implícita na narrativa de um fazer da

personagem (pensamento de Ruffy) que se encontra conectada com o todo do enunciado por meio das deduções e das inferências acionadas pelos leitores sobre as várias semioses que se manifestam nesse texto multimodal. Nesse caso, as reticências colaboram para o suspense, já que nem mesmo o narrador sabe sobre os pensamentos de Ruffy em relação à ação desencadeada.

Já os vetores circunstanciais referem-se a participantes secundários que são representados em um segundo plano na narrativa. Conforme a figura 32 abaixo, nos apresenta.



Figura 32 – Mangá One Piece

Na figura 32 há o encontro entre Alvida, Ruffy e Cobby, as personagens secundárias comparsas de rainha dos piratas são representadas sem muitos detalhes e em um segundo plano em relação à ação e em relação às personagens centrais da história. Esse recurso modal serve de base para a composição do todo da história, uma vez que apregoa uma credibilidade à trama da narrativa enquanto unidade composicional e social de construção de sentido a partir de um texto ficcional de cunho realístico.

2.4.7 As onomatopéias

Segundo Rama (2004), as onomatopéias são usadas pelos autores das HQs e dos mangás de forma bastante criativa pelo processo de fixação de uma simbologia usada nos quadrinhos com a finalidade de aproximá-los do cinema.

Os recursos do som e do movimento utilizados simultaneamente são característicos das imagens que podem ser projetadas em telas de cinema ou Tv. Nos mangás, o som é materializado nas onomatopéias (em inglês, português ou em japonês), representando os ruídos emitidos por pessoas (risos, ranger de dentes, dentre outros) e objetos (som do telefone, do movimento de um carro, de uma , etc), o que tenta reforçar a proximidade do mangá brasileiro com seu original oriental. Contudo, temos percebido a importância da carga semântica das onomatopéias para a sociedade oriental, já que além de simbolizarem o som, atrelam, também, a sugestão escrita do movimento, representação acional simbolizada linguisticamente pelas palavras escritas em caracteres japoneses, no caso, o Mangá One Piece utiliza o Kanji.

Cirne (1975) afirma que o ruído nos quadrinhos encontra-se edificado pela sugestão visual, sendo considerado como uma forma de aproximação entre o som delimitado pela situação real e sua representação sonora (onomatopéias) que de nenhuma forma é uma reprodução exata do real, mas uma tentativa de simbolizar um aspecto sonoro compartilhado e inserido em um contexto social.

Dessa maneira, podemos perceber que, nos mangás, as onomatopéias simbolizam muito mais do que o som, já que elas implicam, também, a sugestão do movimento. Portanto, elas podem ser associadas às linhas cinéticas em uma tentativa de acentuar, ou sugerir a ideia de movimento. Para ratificar nossa breve explanação sobre o submodo da onomatopéia, utilizamos os exemplos abaixo.

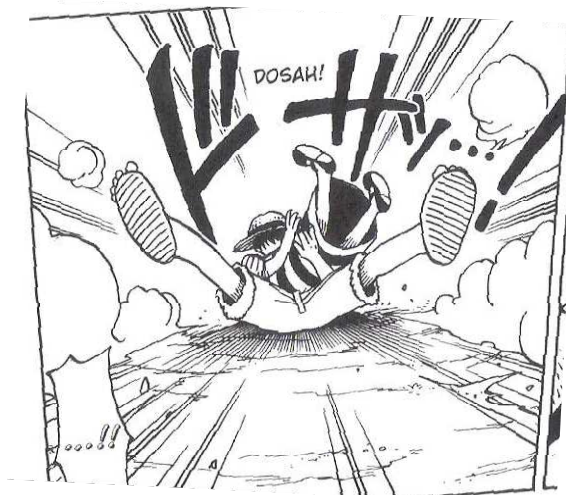


Figura 33 – Mangá One Piece

Na figura 33, as linhas cinéticas aliadas à onomatopéia expressam a ideia de movimento ocasionada pelo choque entre as personagens e sua posterior queda, bem como, usualmente, também, expressam o ruído deste ato. Enquanto na figura 34 demonstra a onomatopéia (SNIF,SNIF) e sua representação em japonês, aspectos que colaboram para reforçar a carga emotiva do choro da personagem. Este fato contribui para conduzir o leitor a sensibilizar-se com a figurativização emotiva conseguida pela representação do choro, bem como, pela expressão facial atrelada a fala da personagem.



Figura 34 – Mangá One Piece

2.5 Síntese do capítulo

Retornando à questão que norteou este capítulo da dissertação: Quais são os modos presentes no mangá One Piece enquanto ação verbal multimodal? Os dados apresentados sobre modos, os canais sensoriais, as variantes dos modos, os núcleos dos modos e os submodos, entre outras particularidades do gênero mangá nos permitem tecer algumas considerações, ainda, preliminares, uma vez que as reflexões não se encerram neste capítulo.

Para a resposta provisória à questão, buscamos demonstrar que o mangá One Piece é um *constructo multimodal*, no qual a linguagem verbal é apenas um dos modos de representação dos conteúdos temáticos. Salientamos, também, que a construção do enredo da história em seus aspectos temáticos e composicionais perpassam as escolhas modais e todas as suas variantes, já que o sentido não é um aspecto que pode ser atribuído a uma única semiose, mas sim, à junção entre a linguagem verbal e a linguagem visual.

Capítulo 3

3. O discurso da ordem do narrar construído no texto multimodal do mangá One Piece (Volume 01)

Este capítulo destina-se a apresentar uma reflexão sobre a estrutura narrativa evidenciada no Mangá One Piece (Volume 01). Para atingirmos este objetivo, consideramos fundamental iniciarmos pelo exame de algumas questões referentes ao discurso narrativo, buscando fundamentos teóricos que possam embasar a análise do gênero multimodal do mangá One Piece em seus aspectos constitutivos do discurso narrativo verbal e visual.

Nessa perspectiva, buscamos embasamento nos pressupostos teóricos da narratologia de Labov & Waletzky (1967), Labov (1972), Propp (1983) e em Bronckart (2003), a fim de que nos auxiliassem a compreender o sistema semiótico narrativo desse mangá a partir da realização de uma análise singela de sua estrutura discursiva e visual. Para tanto, partimos do pressuposto de que a constituição do discurso do narrar constitutivo desse gênero, encontra-se em disjunção (BRONCKART, 2006) quando comparado ao mundo ordinário da ação de linguagem. Com base no interacionismo sociodiscursivo, consideramos que a narrativa do mangá One Piece implica uma ação de linguagem semiotizada pela linguagem verbal e não verbal que ***não*** faz referências aos parâmetros da situação material de produção (do mundo ordinário), mas, sim, simboliza uma tentativa de esquematização da realidade social.

Por tratar-se de um gênero multimodal, a análise do discurso narrativo do mangá One Piece conduz a nossa reflexão para alguns fundamentos da gramática do visual (KRESS & VAN LEEUWEN, 2010) que contribuem para abarcar aspectos sintáticos e semânticos da linguagem não verbal que podem embasar a observação de elementos multimodais, que constroem os efeitos de sentido desse gênero de texto.

3.1 O processo narrativo: simulacro das ações do homem no mundo

Por assumirmos o pressuposto de que o mangá materializa-se em um texto, no qual predomina o discurso narrativo, precisamos partir de uma definição do que é um texto narrativo. Para tanto, recorreremos a uma conceituação que tem sido amplamente difundida nos cursos de formação de professores da educação básica, segundo a qual a narrativa é uma mudança de estado operada pela ação de um personagem, em conformidade com as propostas de didatização de Platão & Fiorin (1996, p.3) que buscam direcionar o foco do processo de ensino-aprendizagem de gêneros, no ambiente escolar como um “desafio de capacitar o aluno a operar os mecanismos de construção textual”. Com esta finalidade, os autores postulam que a narrativa é delimitada por quatro características básicas:

- 1) É um conjunto de transformação de situações referentes a personagens determinadas, (individuais ou coletivas), ou a coisas particulares, que se delimitam em um tempo preciso e em um espaço bem configurado;
- 2) Como a narração opera com personagens, situações, tempos e espaços bem determinados trabalha predominantemente com termos concretos sendo, portanto, um texto figurativo;
- 3) No interior do texto narrativo, há sempre uma progressão temporal entre os acontecimentos relatados, ou seja, apresenta eventos que se vinculam pela anterioridade ou posterioridade uns aos outros;
- 4) O ato do narrar ocorre no presente que indica uma concomitância em relação ao momento da fala (fala do narrador), ele é posterior à história contada, que é anterior a ele, o que faz do subsistema do pretérito (perfeito, mais perfeito, imperfeito e futuro do pretérito) os tempos verbais da narração. Os autores simplificam essa definição ao sintetizarem as características da narração em quatro aspectos interrelacionados: transformação de situações concretas, figuratividade, relações de posterioridade, concomitância e anterioridade entre episódios relatados e utilização preferencial do subsistema temporal do passado.

Os pesquisadores citados anteriormente, também, deixam claro que todas essas características devem estar presentes conjuntamente para que um texto

possa ser considerado uma narrativa. Dessa forma, se um texto apresentar apenas uma ou duas dessas características não é uma narração. Considerando as características apontadas Platão & Fiorin (1996), o gênero do mangá One Piece apresenta-se como um protótipo de texto narrativo.

Direcionando essa reflexão para os primeiros estudos sobre a narratologia, chegamos a Propp (1983), cujos estudos são considerados marcos importantes quanto à sistematização estrutural dos elementos da narrativa. O autor apresenta uma “descrição morfológica” direcionada aos componentes dos contos de fadas, classificados por ele, como contos maravilhosos, embasando a sua descrição a partir da perspectiva das funções das ações das personagens que delimitam o desenrolar da estrutura narrativa.

De acordo com Propp (op.cit.), essas funções são representadas por sete tipos de ação: 1) ação do agressor; 2) ação do doador; 3) ação do auxiliar; 4) ação da princesa e de seu pai; 5) ação do mandatário; 6) ação do herói; 7) ação do falso herói. Aspectos que se encontram delimitadas por três possibilidades: 1) a esfera de ação corresponde exatamente à destinada ao personagem; 2) uma mesma personagem ocupa mais de uma esfera de ação; 3) uma mesma esfera de ação está direcionada, ou ainda, realiza-se por mais de um personagem.

As pesquisas de Propp (1983) serviram de base para que os estudos de Bremond (1966) alavancassem uma teoria da estrutura da narrativa tríade, composta de um “antes”, um “durante” e um “depois”. Esses elementos serviriam de suporte de análise para qualquer tipo de texto narrativo, indo além dos limites da análise focada nos aspectos estruturais dos contos de fada.

Os estudos preliminares sobre os textos narrativos desenvolvidos por Propp (1983) e Bremond (1966) deram base para que Labov (1972) apresentasse seus postulados, segundo os quais toda narrativa é constituída por uma sequência de fatos, ações ou situações (*clauses*), as quais envolvem a participação de personagens que se encontram situadas em um determinado lugar e tempo. Na perspectiva laboviana, há sempre o emparelhamento de uma sequência verbal com uma sequência de eventos disponibilizados em uma ordem que proporciona sentido ao texto. A tessitura da narrativa (as *clauses*) refere-se a eventos ordenados no tempo que se encontram, indiscutivelmente, vinculados a uma junção temporal de ordem tanto semântica quanto morfológica, o que colabora para que a função temporal da narrativa seja considerada o mecanismo primordial de referência do

enredo exposto nesses textos (LABOV & WALETZKY, 1967). Dessa maneira, para Labov (1972) a unidade mínima da narrativa encontra-se delimitada, pelo menos, pela junção de duas *clauses* temporalmente organizadas, na medida em que quando ocorre mudança na ordem de alguma delas, o sentido semântico original do texto altera-se.

Labov (1972) postula, também, que todo texto narrativo pode ser desmembrado em um esquema narrativo constituído pelos seguintes aspectos: 1) o resumo revela as intenções preliminares da história; 2) a orientação explicita o tempo, o espaço, os papéis sociais desempenhados pelas personagens; 3) a complicação é o que destoa da linearidade do enredo, revelando um conflito; 4) a avaliação consiste nos juízos de valor (formas ideológicas disseminadas pelo comportamento, pensamento, vestuário das personagens, dentre outros aspectos presentes na narrativa); 5) a resolução, que possibilita a volta ao equilíbrio inicial.

O autor, ainda, categoriza o aspecto quatro, a avaliação, defendendo que ela pode ser expressa por três critérios. O primeiro, consiste na suspensão da narrativa por meio da separação entre a expressão da emoção e da ação do enredo, o que acaba por privilegiar o encaminhamento da resolução do conflito. A segunda forma avaliativa, considera as relações de interações externas que acontecem entre o leitor e o narrador, informando, assim, os fatos importantes para o desenrolar da trama. A terceira forma avaliativa refere-se à adoção de uma perspectiva interna pelo narrador que veicula a história um comentário, ou uma citação, preservando, assim, a continuidade do evento narrativo.

A teoria laboviana, ainda, apresenta um elemento adicional à avaliação interna denominada de *coda*. Carvalho (1995) salienta que a *coda*³⁶, parte do ato narrado que agrega ao texto outras vozes sociais, além da perspectiva do narrador, permite, ao mesmo tempo, apregoar valores construídos semanticamente e culturalmente ao enredo, ou seja, abre a possibilidade de que outras vozes sociais manifestem-se durante o processo narrativo, atribuindo, dessa forma, tanto, ao texto verbal quanto ao texto visual aspectos ideológicos que são aceitos na realidade social que circunda a narrativa ficcional.

³⁶ Nascimento (2004), em sua análise comparativa de narrativas produzidas por crianças da terceira e da sexta séries encontrou uma frequência relevante desse tipo de avaliação interna denominada *coda* nos textos das crianças de terceira série, enquanto que nos textos das crianças com maior escolaridade e mais alto nível de letramento as análises apontam para um número bem menor de ocorrências.

Labov & Waletzky (1967) defendem que o único elemento essencial para que o texto seja considerado uma narração é a existência da ação complicadora. Os outros critérios mencionados, anteriormente, por esses pesquisadores, constituem-se em partes funcionais da narratologia que auxiliam a compreensão e interpretação da história.

O modelo desses pesquisadores é considerado o alicerce para as análises linguísticas das narrativas, visto que delimita seus aspectos descritivos e interpretativos referentes à representação da experiência humana por meio da elaboração de histórias. Esses autores estabeleceram os elementos fundamentais do texto narrativo: *orientação; complicação; avaliação; resolução e coda*. A pesquisa de Labov & Waletzky (1967) constitui um ponto de partida para outros autores de diversas áreas de investigação que possuem a finalidade de explicar e problematizar as formas de representação das realidades do mundo por meio de narrativas. Este fato acaba por conduzir as pesquisas atuais a considerarem que a nossa realidade de mundo é *representada* por meio de elementos pertinentes aos aspectos sociohistóricos e culturais dos indivíduos presentes nos textos narrativos.

3.2 A narração na perspectiva do ISD

Para Bronckart (2006), a emergência das formações sociais e a diversificação das atividades práticas estão intrinsecamente ligadas à emergência das atividades de linguagem, em um processo de negociação com o contexto em que elas se realizam. Nesse sentido, o papel dos textos é primordial, pois são eles a única realidade empírica das atividades de linguagem. Os textos/gêneros são, para o interacionismo sociodiscursivo, os objetos da interiorização da psiquê humana. São eles que configuram as atividades humanas, constituindo-se, ao mesmo tempo, o *megainstrumento* do desenvolvimento humano, como postulado por Schneuwly (2004). Assim, o autor propõe um quadro nocional que distingue:

1. Os *textos* como produtos concretos das ações de linguagem e unidades comunicativas globais e finitas;

2. Os *tipos de discurso*³⁷: formas linguísticas que são observáveis nos textos (discurso interativo, teórico, relato interativo e narração) e que traduzem os mundos discursivos (mundo do narrar e mundo do expor).

Para esta pesquisa, utilizaremos a categoria “tipos de discurso”, como é postulada pelo interacionismo sociodiscursivo, no seu modelo de análise textual, no entanto, de forma geral, não faremos distinção entre *texto* e *discurso*, uma vez que nunca concebemos o texto – forma comunicativa global – desvinculado da situacionalidade que envolve o ato de produção e seu uso, como mostramos no capítulo 1.

Bronckart (2003) propõe uma abordagem dos textos/gêneros a partir de dois níveis macros de análise. De um lado, as *condições de produção* do texto e, do outro, a sua *arquitetura interna*³⁸. A *infraestrutura textual* na perspectiva bronckariana compreende os três níveis: 1) plano geral do texto; 2) tipos de discurso; 3) tipos de sequências e outras formas de planificação;

No quadro do interacionismo sociodiscursivo, a categoria tipos de discurso implica o que o entendemos por mundo ordinário e mundo discursivo. Com base em Habermas (1987), Bronckart (2003) denomina mundo ordinário, os mundos representados empiricamente pelos agentes humanos e, mundos discursivos, os mundos virtuais criados pela atividade de linguagem. O autor faz duas bipartições quanto às coordenadas gerais destes dois mundos. Na primeira, temos:

- 1) O *mundo do NARRAR*: as operações de construção das coordenadas gerais que organizam o conteúdo temático de um texto são apresentadas de maneira *disjunta* das coordenadas do mundo ordinário da ação de linguagem (exemplos: gênero *fábula*, *parábola*, *HQ*, *conto*);
- 2) O *mundo do EXPOR*: as representações mobilizadas não estão ancoradas em nenhuma origem espaço-temporal e organizam-se em referência direta às coordenadas gerais do mundo ordinário da ação de linguagem em curso – em

³⁷Para aprofundamento da questão, remetemos o leitor a Bronckart (2003, p.137), mais precisamente ao capítulo 5, intitulado: “A arquitetura interna dos textos”.

³⁸Na arquitetura interna dos textos encontram-se: os mecanismos de textualização: conexão, coesão nominal e coesão verbal (que conferem coerência temática ao texto); mecanismos enunciativos: distribuição das vozes e marcação das modalizações (responsáveis pela coerência interativa do texto). Esses níveis de análise não serão abordados nesta pesquisa.

conjunção com tais coordenadas (exemplos: gênero *verbete de enciclopédia*, *dicionário*, *lista telefônica*).

A segunda bipartição refere-se aos parâmetros da agentividade. Um texto *implica* os parâmetros de ação de linguagem quando explicita as relações que suas instâncias de agentividade mantêm com os parâmetros físicos da ação de linguagem (emissor, receptor, lugar físico, momento de produção) por meio de referências dêiticas³⁹. Por sua vez, quando um texto não explicita estas relações, dizemos que ele está em relação de *autonomia* com os parâmetros da ação de linguagem: suas instâncias de agentividade mantêm uma relação de interdependência ou indiferença com os parâmetros da ação comunicativa em curso. A partir do exposto, podemos distinguir quatro mundos discursivos: o mundo do NARRAR implicado, o mundo do NARRAR autônomo, o mundo do EXPOR implicado e o mundo do EXPOR autônomo. Para cada um desses mundos criados virtualmente pela ação de linguagem temos um *tipo de discurso* correspondente, ou seja, um “tipo de discurso tal como ele é semiotizado no quadro de uma língua natural, com suas propriedades morfossintáticas e semânticas particulares” (BRONCKART, 2003, p.156), conforme podemos visualizar no quadro a seguir:

Quadro 4 – Mundos discursivos

Coordenadas Gerais dos Mundos	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Disjunto (distante) do mundo da interação social em curso – Mundo do NARRAR. ❖ Conjunto dessa interação – Mundo do EXPOR. 	Mundos Discursivos EXPOR implicado EXPOR autônomo NARRAR implicado NARRAR autônomo
Relação ao Ato de Produção	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Implicado: presença explícita ou implícita do lugar, momento de produção, agente-produtor, destinatário. Presença de dêiticos pessoais, espaciais e temporais. ❖ Autônomo: não apresenta essas marcas 	

Para a constituição dos mundos discursivos, dois conjuntos de operações são realizados. O primeiro conjunto refere-se à “relação existente entre as coordenadas gerais que organizam o conteúdo temático de um texto e as coordenadas gerais do mundo ordinário em que se desenvolve a ação de linguagem de que o texto se

³⁹ Lyons (1979, p.290) diz que “a noção de dêixis” – que é simplesmente a palavra grega que exprime a ação de ‘indicar’ ou ‘apontar’, e veio a ser um termo técnico da teoria gramatical – foi introduzida para indicar os traços ‘orientacionais’ da língua que se relacionam com o tempo e o lugar.

origina” (Bronckart, 2003, p.152) quando:

[...] há o relacionamento entre, de um lado, as diferentes instâncias de agentividade (personagens, grupos, instituições, etc) e sua inscrição espaço-temporal, tais como são mobilizadas em um texto, e, de outro, os parâmetros físicos da ação de linguagem em curso (agente-produtor, interlocutor eventual e espaço-tempo de produção).

Quanto ao primeiro conjunto, as operações de construção das coordenadas gerais que organizam o conteúdo podem estar disjuntas das coordenadas do mundo ordinário da ação de linguagem, nesse caso, essa decisão envolve a escolha de construir um mundo afastado da situação de produção (disjunto). Quando as coordenadas estão disjuntas, o conteúdo refere-se “a fatos passados e atestados, a fatos futuros e a fatos plausíveis ou puramente imaginários, sua organização deve ancorar-se em uma **origem espaço-temporal**, que especifica o tipo de disjunção operada” (op. cit. p.153). Sendo assim, eles são chamados de fatos narrados que constituem a ordem do NARRAR.

Entretanto, essas coordenadas podem estar em conjunção ao mundo ordinário da ação de linguagem. Quando as coordenadas do mundo da ação de linguagem servem para a mobilização de representações em uma origem espaço-temporal conjunta, os fatos são desta forma, expostos. Assim, constitui-se o mundo da ordem do EXPOR.

No segundo subconjunto de operações, que explicita as relações entre os agentes e os parâmetros físicos da ação de linguagem, pode ser demonstrado em dois tipos de relações. Na primeira, a relação entre os agentes e os parâmetros físicos da ação de linguagem podem estar explicitadas no texto, isto é, os parâmetros estariam implicados. Já na segunda possibilidade, essa relação seria explicitada, o que atribuiria uma autonomia em relação aos parâmetros. Assim, as relações poderiam ser autônomas ou implicadas.

Desta forma, Bronckart (2003) combina os dois mundos discursivos e as relações de agentividade com o momento da produção e define quatro mundos discursivos: 1) mundo do expor implicado; 2) mundo do expor autônomo; 3) mundo do narrar implicado (relato interativo); 4) mundo do narrar autônomo (narração). Nessa perspectiva, a narração, o tipo de discurso encontrado nos contos ficcionais como os textos das HQs e mangás, apresenta caráter disjunto e autônomo marcado por oito aspectos: 1) origem espaço-temporal; 2) ausência de dêiticos; 3) frases

declarativas; 4) tempos do subsistema do pretérito (pretérito perfeito e imperfeito, também, o mais-que-perfeito composto, futuro do pretérito, auxiliar no imperfeito + infinitivo); 5) organizadores temporais; 6) ausência de pronomes e adjetivos de 1ª e 2ª pessoa do singular/plural que remetem diretamente ao agente produtor do texto ou a seus destinatários; 7) presença conjunta de anáforas pronominais e nominais; 8) densidade verbal e sintagmática média.

A grade de análise a seguir propõe uma análise quantitativa dos dados que correspondem à verificação das características mais recorrentes do mangá One Piece e que são determinantes do tipo de discurso do Narrar/narração. A nossa intenção é a de apresentarmos as ocorrências linguísticas mais comuns para que se possa definir qual é o grau de implicação semiotizado pelo discurso dos parâmetros físicos da ação de linguagem em que se encontra o agente produtor do texto.

Quadro 5 : ocorrências das unidades que indicam implicação dos parâmetros físicos da ação de linguagem no mangá One Piece

	Pronomes da 1. ^a pessoa singular e formas verbais correspondentes	Pronome 1. ^a pessoa plural	Pronome 2.a pessoa do singular e plural	Dêitico temporal e/ou espacial	Frases não declarativas		
					Interrogativas	Exclamativas	Imperativas
Mangá One Piece	Muitas ocorrências	Muitas ocorrências	Muitas ocorrências de pronomes na forma de você/vocês	Muitas ocorrências	Muitas ocorrências	Muitas ocorrências	Muitas ocorrências

Os resultados apresentados do quadro 5 apontam para o uso do pronome de primeira pessoa do singular e formas verbais correspondentes no texto do mangá One Piece. Há, também, a presença de dêiticos temporais e/ou espaciais, assim como, a presença de frases não declarativas. A existência dessas unidades linguísticas indica que o discurso do Expor está presente no texto em pauta, ou seja, que o gênero mangá não se caracterizaria como um discurso da ordem do Narrar, nos termos postulados por Bronckart (2003). Como explicar essa discrepância entre

o que temos defendido sobre o tipo de discurso predominante (narração) no mangá e nas HQs?

O intenso uso daquelas unidades linguísticas dêiticas, assim como, das frases não declarativas revela uma construção composicional baseada no diálogo entre as personagens que se apresenta com marcas de primeira pessoa pela manifestação da interação em curso no mundo ficcional. Essa primeira pessoa, portanto **não** se constitui em índice de referência dêitica ao autor, é apenas índice de uma relação entre o narrador e o personagem da história. Como afirma Bronckart (2003, p.164), nem na autobiografia o pronome “eu” é índice de referência dêitica ao autor. Esse pronome remete para a representação do autor tal como é encenado no mundo narrativo e **não** como o autor empírico tal como inscreve-se no mundo ordinário (no mangá, trata-se de um “eu” de origem ficcional)⁴⁰. Dessa maneira, nesse mangá, esse pronome possui a função interna de estabelecer a relação entre o narrador e a personagem da história. O valor do pronome de primeira pessoa é o de dêixis interna, pois remete ao mundo narrado e não aos parâmetros da ação de linguagem em curso. A questão gira em torno da noção de narrador, que não se pode confundir com o autor empírico, pois o narrador faz parte do mundo narrativo construído e não do mundo ordinário da ação de linguagem. Embora, as personagens do mangá estejam em uma interação constante, este intercâmbio é feito apenas por elementos internos ao texto.

Devido a sua dependência do mundo do Narrar, os segmentos do texto que compõem o mangá One Piece devem ser analisados não em relação com o mundo ordinário do agente produtor do texto (o mangaka Eichiro Oda), mas em relação ao mundo ficcional das personagens postas em cena nos quadrinhos. Portanto, as coordenadas gerais do mundo do discurso são conjuntas às do mundo dos personagens postas em cena na narração, mas disjuntas em relação ao mundo real da ação de linguagem do agente produtor. A quantidade de unidades dêiticas

⁴⁰Com base em Bronckart (2003), no plano da dêixis externa (que remete aos parâmetros da ação de linguagem em curso), existem três variantes “perigosas” para o analista: No diálogo durante a interação face a face: dêixis externa (as instâncias de agentividade eu/tu remetem para os interactantes na ação de linguagem em curso). No diálogo no romance/conto: esse diálogo depende do mundo posto em cena no discurso principal (que é o da narração). Trata-se de dêixis interna ao texto, pois remete à personagem do mundo posto em cena. No diálogo da peça de teatro: apesar desse diálogo depender do mundo representado, posto em cena, trata-se de dêixis externa, pois remete aos interactantes na ação de linguagem em curso, mesmo que sejam atores representando no palco. É encenação, mas ao mesmo tempo, é diálogo face a face.

(pessoais, espaciais e temporais) que se encontra no texto deixa entrever que não há nenhuma unidade linguística referindo-se ao agente produtor. Os interlocutores (você/vocês) e os agentes da interação (eu, me, mim e formas verbais correspondentes) remetem ao mundo discursivo criado para os personagens e não ao mundo real da ação de linguagem. Portanto, trata-se de dêixis interna ao discurso do narrar.

Na perspectiva bronckariana, o mundo discursivo do mangá One Piece está em disjunção ao mundo ordinário do agente produtor, demonstrando autonomia completa em relação aos parâmetros físicos da ação de linguagem. As coordenadas gerais desse mundo o caracterizam como estando em conjunção às do mundo dos personagens postos em cena na narração e não às do mundo real da ação de linguagem empreendida pelo autor do mangá.

3.3 Sequências narrativas do mangá One Piece, segundo o Interacionismo sociodiscursivo

Outra característica da infraestrutura textual⁴¹ refere-se a organização sequencial de conteúdo temático. Bronckart (2003) baseia-se em Adam (1992) e faz uma releitura das cinco sequências tipológicas. Bronckart (2003) acrescenta outras formas de planificação nas sequências já propostas por Adam (1992): narrativa, descritiva, argumentativa, explicativa e dialogal. Dessa forma, o autor propõe mais uma sequência: a injuntiva, além da existência de scripts e esquematizações e das formas de planificação elementar. Segundo o interacionismo sociodiscursivo, a sequência narrativa apresenta três características: 1) ela é sustentada por um processo com início, meio e fim, com ordem obrigatória; 2) mobiliza personagens implicados em acontecimentos; 3) diante de tensões na história, transformações vão acontecendo fazendo-se necessário que o leitor/interlocutor acione uma dimensão interpretativa.

Para o autor, com base em Adam (1992), o protótipo mínimo de uma sequência narrativa seria uma situação inicial (início), uma transformação (meio) e uma situação final (fim). E o protótipo padrão seria: 1) fase de situação inicial:

⁴¹ Já nos referimos à infraestrutura textual na perspectiva do interacionismo sociodiscursivo no capítulo 1.

apresentação de um “estado de coisas”; 2) fase da complicação: criação de perturbação e tensão; 3) fase de ações: acontecimentos originados pela tensão; 4) fase da resolução: redução da tensão; 5) fase da situação final: apresentação de um novo estado de equilíbrio por esta resolução. Há, também, duas fases facultativas: 1) fase de avaliação: comentário relativo ao desenrolar da história; 2) fase de moral: explicitação da significação global.

O discurso do Narrar do mangá One Piece (Volume 01) implica a sequência narrativa para a organização interna do texto, pois a história é sustentada por um processo de intriga, no qual os acontecimentos são organizados de modo a formar um todo, ou seja, uma história completa com início, meio e fim e percebida pelo leitor a partir de uma leitura de trás para frente, ou seja, da direita para a esquerda. Nela os enunciados são organizados em uma ordem cronológica que pretende reproduzir a ordem dos acontecimentos que constituem a diegese (BRONCKART, 2003) da primeira parte da narrativa em que se percebe:

- 1) Uma situação inicial: a morte do capitão Gold Roger provoca a busca inicial do tesouro One Piece;
- 2) Complicações: um navio pirata ancora no vilarejo de Ruffy;
- 3) Ações: Ruffy age no sentido de provar o seu valor como homem corajoso para ingressar no mundo dos piratas;
- 4) Resolução e/ou situação final: o menino Ruffy vence a batalha entre o clã dos piratas e o clã dos bandidos da montanha e ganha o chapéu de palha que simboliza o direito de possuir seu próprio clã de piratas e lança-se ao mar para procurar o tesouro One Piece.

No texto analisado⁴², a organização textual acontece por meio da união entre o narrador onisciente e a linguagem verbal e a linguagem visual, gerando a responsabilidade de organização da sequencialidade temporal da história.

3.4 Estrutura da narrativa imagética

Para analisar a estrutura narrativa representada pelas imagens do mangá

⁴² Essas são as fases que constituem a sequência narrativa da primeira parte do mangá One Piece.

One Piece (Volume 01) recorreremos aos estudos desenvolvidos por Kress & Van Leeuwen (2006, p.47) que consideram:

Essas estruturas visuais não devem ser consideradas, simplesmente, como meras reprodutoras das estruturas da realidade que se inserem, mas assumem um papel de transmissoras dos interesses das instituições sociais, nas quais são produzidas e circulam. Elas são, portanto, formas ideológicas. Elas nunca são meramente formais, já que possuem uma dimensão semântica profundamente vinculada a valores históricos, sociais e culturais.

Dessa forma, podemos inferir que as imagens não podem ser consideradas como mecanismos icônicos inocentes, já que em hipótese alguma significam apenas elementos alegóricos, ou ilustrativos. Os estudos da gramática do visual, atribuído aos pesquisadores mencionados, pontuam que os textos imagéticos precisam ser analisados em seus aspectos sócioideológicos e sintáticos e que uma sistematização desses critérios faz-se necessária.

Para tanto, a teoria da multimodalidade pauta-se na análise sistêmico-funcional de qualquer estrutura semiótica, uma vez que investiga a estrutura desses textos. A sua base teórico-metodológica é a gramática de Halliday & Hasan (1989) e Halliday (1994/2004), segundo a qual as imagens são estudadas em sua funcionabilidade retórica, na medida em que são estratégias de textualização, as quais servem de alicerce para a realização dos atos de fala de diferentes tipos, como por exemplo, o argumentar, o descrever, o expor e o narrar, que constroem os diversos gêneros sociais circulantes no nosso cotidiano social.

A gramática sistêmico-funcional hallidiana propicia embasamento às metafunções propostas por Kress & Van Leeuwen (2006) defendem a articulação entre a linguagem verbal e a linguagem não verbal em sua dimensão representacional (conteúdo), interpessoal (interação entre sujeitos discursivos, construção de identidades) e composicional (combinação entre as partes e o todo textual passível de ser percebida e analisada).

A narratologia de uma gramática do visual (KRESS & VAN LEEUWEN, 2006) apregoa que a narração tanto verbal quanto não verbal possui por finalidade recapitular, ou mesmo contar as experiências cotidianas do ser humano inserido em teias sociais, nas quais as unidades de sentido são possíveis devido ao vínculo entre as formas semióticas linguística e não linguísticas que se articulam com o

contexto social da narrativa. Dessa maneira, esses pesquisadores expressam que a narrativa, enquanto forma de composição histórica, social e cultural desempenha duas funções: uma referencial e outra avaliativa.

Um dos questionamentos possíveis perpassa assuntos vinculados à estrutura potencial esquemática do gênero Mangá que é representada por três tipos de semioses: a linguagem verbal, a linguagem visual e a linguagem sonora. Dessa forma, Motta-Roth (2010) insiste que a confecção do sentido em textos multimodais deve abarcar dois níveis de análise: o externo, que se refere às funções características do gênero, e outro interno, que se refere às modalidades retóricas⁴³.

A gramática do visual, assim, propõe a análise e reflexão da estrutura narrativa e conceitual (já mencionada no capítulo 2) dos textos que, necessariamente, envolvam aspectos articulados com as questões dos participantes (todos os objetos, ou elementos do processo visual que se encontram interligados), bem como dos vetores (ver capítulo 2)⁴⁴. Para tanto, pautamos nossa discussão na questão referente ao aspecto conceitual das metafunções da gramática sistêmico-funcional de Halliday (1994/2004), que segundo Handa (2004), delimita todo o esquema composicional de integração entre os aspectos verbais e não-verbais de um texto. Essa autora, ainda, explicita três tipos de estruturas conceituais contidas nas três metafunções já mencionadas: 1) o valor informativo; 2) a saliência; 3) a estruturação.

Acreditamos ser imprescindível, antes de realizar qualquer tentativa de explanação desses aspectos, retomar o conceito de gramática sistêmico-funcional de Halliday (1994/2004) apresentado no início desse tópico. Esta retomada tem por finalidade explicar, primeiramente, o conceito de metafunções postulado por esse autor e que se constitui na base para a realização da teoria de gramática do visual (KRESS & VAN LEEUWEN, 2010). Para tanto, posteriormente, diluiremos os três tipos de estruturas conceituais (HANDA, 2004) dentro da perspectiva das metafunções, para que haja pelo menos uma tentativa de visualização, mesmo que simplista do processo de criação simbólica dos gêneros multimodais.

⁴³Para Meurer (2008) as modalidades retóricas estão localizadas internamente ao gênero textual, constituindo-se em um conceito limitado à textualização, enquanto que o conceito de gênero está relacionado à função de determinada prática social mediada pela linguagem. Modalidades retóricas constituem as estruturas e as funções textuais tradicionalmente reconhecidas como narrativas, descritivas, argumentativas, procedimentais e exortativas que, na perspectiva do ISD circundam os tipos de sequência: narrativas, descritivas, argumentativas, explicativas e dialogais.

⁴⁴Os processos narrativos (estruturas narrativas), em conformidade com os tipos e finalidade de vetores foram discutidos e explorados no capítulo 2.

Freedman & Medway (2004) pontuam que as metafunções constituem-se em um meio de aporte para a estrutura conceitual, na medida em que os aspectos representacional, interativo e composicional servem de palco para a sua manifestação. Esses autores retomam os estudos de Halliday (1994/2004), descrevendo as características atribuídas a cada uma das metafunções. Dessa maneira, a metafunção representacional delimita uma visão dos eventos e dos conceitos, articulando o texto verbal ao não verbal por meio da simbolização dos distintos elementos semióticos percebidos no texto. A função representacional é a responsável pela abstração explícita, ou mesmo, implícita do sentido disponibilizado em três áreas: 1) os valores intrínsecos; 2) o processo simbólico atribuído à imagem; 3) à ideia de justaposição e contraste entre imagem e texto verbal.

Quanto à metafunção interacional, esta anuncia o realismo imagético por meio do detalhamento do texto não verbal, da cena, bem como de elementos modais (topografia, cor, formas linguísticas, etc)⁴⁵ que se relacionam e interagem com o interlocutor. Isso ocorre devido: 1) à consideração dos aspectos de contato (representação imagética do leitor); 2) da distância social (grau de proximidade marcada pela relação de vetores entre os sujeitos comunicacionais e o texto multimodal; 3) da perspectiva (ângulos em que a imagem apresenta-se ao leitor); 4) por último, da modalidade (verossimilhança entre o mundo real e o mundo imaginário/ficcional). Esses aspectos foram abordados no capítulo 2.

Por outro lado, a metafunção composicional esmiúça os modos semióticos, uma vez que expressa questões de enquadramento (presença e ausência de molduras, linhas e bordas demarcatórias, conforme foi discutido no capítulo 2), áreas marginais e centrais que podem estar conectadas ou desconectadas, saliência (vínculo entre texto verbal e imagem situado pelo grau de importância de cada elemento), área de impacto visual (antecipação, suspense, continuidade) dos processos narrativos e simbólicos conseguidos por aspectos linguísticos, visuais e sonoros/onomatopéias. É nesta função que se manifesta a estrutura conceitual em seus aspectos de valor informativo, saliência e estruturação.

De acordo com estudos de Cheong (2002), o valor informativo remete à valoração atribuída aos aspectos visuais em conformidade com o seu posicionamento e distribuição na página. Esse autor salienta que a convenção

⁴⁵ No capítulo 2 tratamos da questão dos elementos modais.

ocidental de representação visual perpassa a realização da leitura pela parte superior em um sentido que leve em consideração o posicionamento dos olhos da esquerda para direita.

Nesse momento, acreditamos que podemos antecipar uma característica informativa do gênero mangá: todos, ou melhor, os que não sofreram uma adaptação em seu processo de leitura, utilizam a convenção oriental que, distintamente da ocidental, atribui um sentido da leitura da direita para a esquerda, assimilando o que corresponde à ordem de leitura de cima para baixo (topografia, implicada na função interacional). Retomando a explanação de Cheong (2002) sobre o valor informativo, o autor levanta a questão de que o lado direito para os acidentais sempre vai apregoar um valor dado mencionado, já o lado esquerdo refere-se a um valor novo. No mangá oriental, temos o contrário em relação a essa argumentação.

A saliência, conforme Bateman (2011) simboliza a disposição interacional entre os participantes de forma hierárquica, a fim de gerar um grau de importância (saliência) que se delimita pelos modos de focalização/enquadramento dos componentes verbais e não-verbais no espaço da página. Além disso, considera aspectos relevantes para essa modalidade: a tonalidade, a cor e a nitidez.

A estruturação, por sua vez, em conformidade com pesquisas de Freedman & Medway (2004) constitui-se na presença de elementos que formam linhas divisórias entre os participantes da história. Para Kress & Van Leeuwen (2010), esses elementos determinam a presença, ou mesmo, a ausência de mecanismos de conexão, ou de desconexão entre a imagem e o texto verbal. Estes autores pontuam que a ausência de estrutura coesiva entre essas diferentes semioses acaba por propiciar a possibilidade de vincular-se uma identidade grupal aos participantes. Entretanto, a sua presença individualiza, bem como diferencia os actantes uns dos outros.

Dessa maneira, ao realizarmos um breve levantamento teórico-metodológico da narrativa imagética, apresentamos no tópico, a seguir, um breve levantamento do enredo do Mangá One Piece (Volume 01).

3.5 Aspectos da análise da estrutura narrativa icônico-verbal do Mangá One Piece (Volume 01)

Os objetivos desse tópico consistem em realizar um levantamento das

características da narrativa icônico-verbal presente na revista de Mangá One Piece (Volume 01), escrita pelo mangaka Eichiro Oda em 1997 e distribuída no Brasil, em 2001, pela Editora Conrad. Para tanto, realizamos um recorte de algumas cenas desse mangá para tecer um breve esboço dos mecanismos linguísticos e não-linguísticos que acabam por compor os seus aspectos narrativos e composicionais, bem como, realizar um levantamento, nas cenas escolhidas, dos mecanismos de textualização e dos mecanismos enunciativos que colaboram para o estabelecimento da coerência textual e pragmática dessa narrativa multimodal. Também, discutimos características do discurso do Narrar e os tipos de sequências ou modalidades retóricas observados, nesse mangá, como também, as metafunções, aspectos inerentes à análise da gramática do visual dos textos multimodais. Sabemos que nossa análise será superficial, dado ao tamanho do potencial narrativo do Mangá One Piece (Volume 01). Salientamos, ainda, que de uma forma incipiente pretendemos discorrer sobre a estrutura narrativa na tentativa de responder às perguntas norteadoras desse tópico:

- 1) Quais são as metafunções observadas nos textos com sequência narrativa como o Mangá?
- 2) Será que o tamanho, distribuição, enquadramento, coloração podem ser considerados aspectos marcadamente argumentativos nas imagens?

Para buscar respostas a estes (e outros) questionamentos, acreditamos que antes de tecer qualquer tipo de análise descritiva dos aspectos que constituem os nossos objetivos de abordagem, apresentamos uma síntese do plano textual global (BRONCKART, 2003) do Mangá One Piece (01), a fim de facilitar o encadeamento da análise desse tipo de HQ.

A utilização do Mangá One Piece como um dispositivo multimodal que poderia ser introduzido, na escola, com fins didáticos, deve-se ao fato de que ele é um dos mangás mais lidos entre a faixa etária de 13 a 20 anos, além de ser considerado sucesso entre o público do sexo masculino e feminino. Embora, pertencente ao subgênero shonen mangá, ou seja, primeiramente, é destinado a atender a faixa etária dos leitores adolescentes de sexo masculino, seu enredo atrai milhares de leitores de distintas faixas etárias e sexos.

A história do mangá One Piece apresenta as aventuras do menino Ruffy que se transforma em um comandante pirata Monkey D. Ruffy para poder procurar o maior tesouro pirata de todos os tempos “One Piece”. Este tesouro pertence ao capitão Gol D. Roger, antigo rei dos piratas, que foi capturado pela marinha mundial e executado pelos crimes cometidos no mar, os quais se referem à apropriação indébita das cargas dos navios mercantes de várias nações. Antes da sua execução, o capitão Roger anuncia que o tesouro “One Piece” pertencerá ao pirata que conseguir encontrá-lo. Depois, do cumprimento da sua sentença de morte, a febre pela procura do tesouro esfria-se. Entretanto, o jovem capitão pirata Ruffy, líder do grupo dos chapéus de palha, decide lançar-se ao mar, a fim de encontrar o tal tesouro desaparecido. Dessa maneira, o mangá evidencia a metamorfose do garoto Ruffy que ao longo da narrativa transforma-se no capitão Ruffy, homem borracha, já que comeu o “gomu gomu no mi”, um dos tesouros do mar, que tem propriedades de tornar seu corpo elástico. Este fato acaba por determinar que Ruffy nunca mais possa aprender a nadar, uma vez que as propriedades elásticas do seu corpo permitem que quando ele caia na água, ao invés de boiar, ele afunde.

Enfim, esse mangá de temática atual, que valoriza a determinação do ser humano como estratégia eficaz para a superação dos obstáculos que o impedem de realizar os sonhos, bem como, o reconhecimento de que a verdadeira amizade acaba por valorizar o surgimento de sentimentos nobres como abnegação, honra e ética fazem desse mangá um artefato cultural propício para explorar como o autor articula a linguagem verbal e não verbal, a fim de narrar um simulacro ficcional da ação humana como fonte de inspiração e reescrita do real vivido pelo homem.

Acreditamos que exista uma tentativa por parte do autor de humanizar o estereótipo de piratas presentes no repertório linguístico-cultural dos leitores desse mangá. Entendemos que este fato acontece porque o autor constrói a maioria das suas personagens piratas como se fossem pessoas normais presentes em nosso cotidiano social, mas que, por algum motivo particular, escolheram essa ideologia de vida. Ressaltamos, que de nenhuma maneira, em One Piece, há uma apologia a transgressão das regras ou normas sociais pela conduta das personagens piratas, já que a história pauta-se na busca do tesouro pirata e não em enfatizar as características negativas dessa atividade. Ruffy, o menino simples de uma vila, decide tornar-se pirata para realizar o seu sonho de possuir “One Piece” e ser valorizado como um indivíduo corajoso, ético e de moral elevada, características

amplamente disseminadas e valorizadas pelo enredo da história. Dessa forma, podemos perceber que existe uma preocupação por parte do mangaka de ressaltar uma conduta “politicamente correta” das suas personagens, a fim de possibilitar que esse tipo de literatura popular, além de ser uma fonte de entretenimento, também, possibilite uma leitura crítica a respeito da conduta, das ações e dos pensamentos das personagens que compõem sua estrutura narrativa.

Iniciamos nossa análise pela divisão do mangá One Piece em três partes, o que se baseia na mesma divisão realizada pelo autor ao apresentar a história para o leitor. Dessa forma, selecionamos partes, ou seja, “recortes” de cenas importantes para a compreensão da narratividade desse tipo de HQ.

O primeiro momento do estudo insere-se na primeira parte da narrativa denominada de “Capítulo 1- Romance Dawn – O amanhecer de uma aventura”. Para essa parte escolhemos 23 cenas.

Já para a segunda parte, “Capítulo 2 – Ruffy, chapéu de palha”, vamos analisar 11 cenas. Ratificamos que cada cena escolhida tenta transmitir o enredo de forma a permitir tecer análises descritivas a respeito da estrutura narrativa do mangá.

A última parte nomeada de “Capítulo 3 – O aparecimento de Zoro no Zorro, o caça-pirata”, tece um encerramento da revista de mangá com a finalidade de despertar o interesse do leitor em adquirir as próximas revistas. Dessa maneira, não há um esgotamento da narrativa que parece de certa forma “estar congelada” na última cena para aguçar a carga de suspense do público alvo desse tipo de HQ.

Escolhemos sete cenas, a fim de evidenciar que a opção do autor em utilizar um “final aberto” reforça o objetivo comercial desse gênero. Contudo, como dissemos anteriormente, essa questão de forma alguma invalida a utilização didática desse gênero nas aulas de língua portuguesa. Entendemos que os professores precisam aproveitar os possíveis temas extraídos da narrativa dos mangás para permearem, não somente, uma mera descrição gramatical dos textos, mas abranger toda a magnitude funcional da língua, abordando seus aspectos sintáticos e semânticos que se apoiam em fundos ideológicos, culturais, sociais e históricos do narrar ficcional implicado em uma tentativa de “tradução” do mundo real.

Parte 1 – “Capítulo 1 – Romance Dawn – O amanhecer de uma aventura”

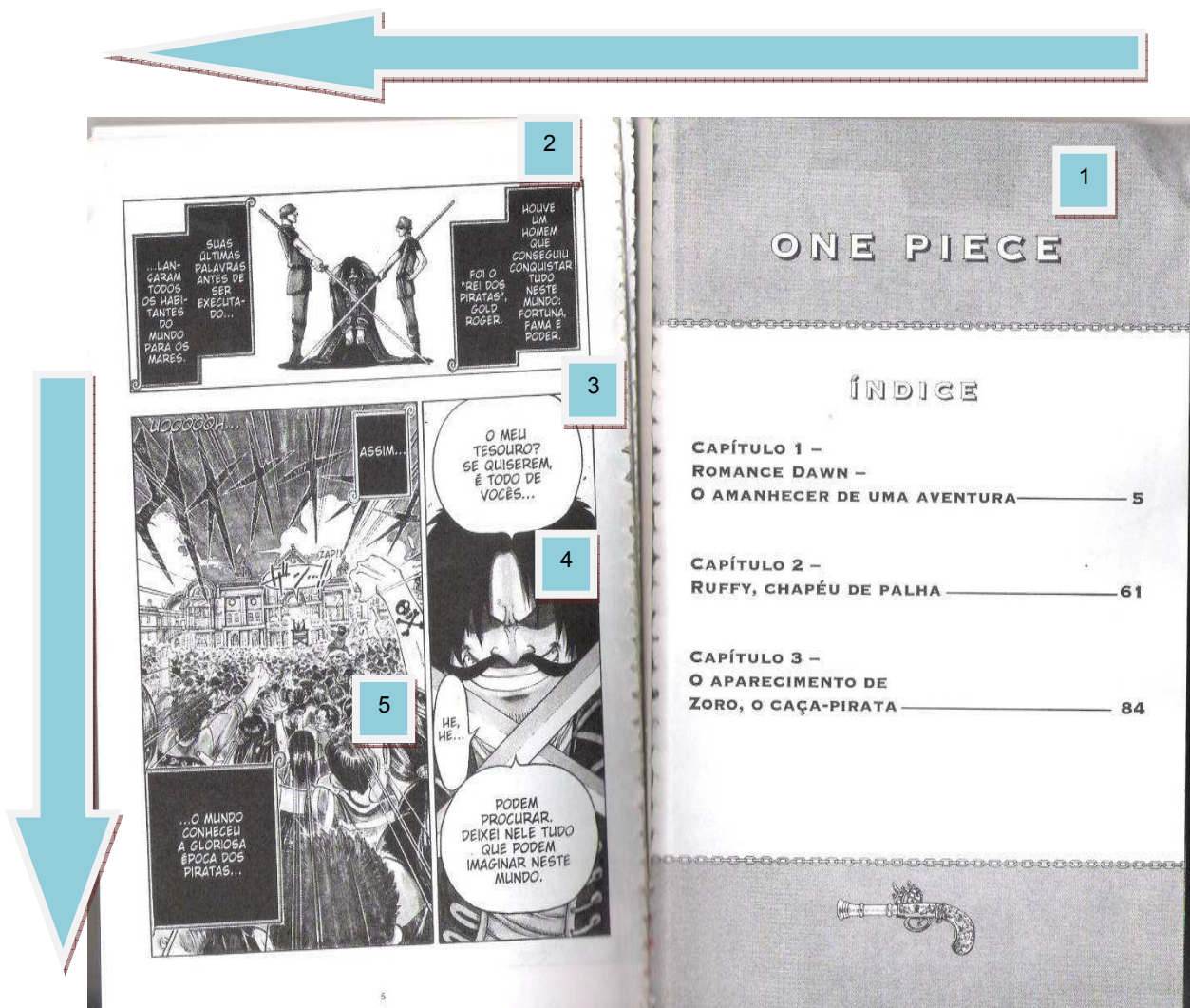


Figura 35 – Mangá One Piece

As cenas escolhidas representam o começo do capítulo 1. O autor, no primeiro momento, disponibiliza para o leitor o índice da história, a fim de criar uma atmosfera de antecipação da expectativa do desenvolvimento do enredo, com a finalidade de evidenciar uma sequência cronológica dos eventos que serão apresentados.

Um aspecto que chama a atenção na **cena 1** consiste na utilização de um ícone (uma pistola antiga) no final da página. Dyer (1982) pontua que o ícone refere-se a uma associação entre o significante e o significado, estabelecendo, assim, uma

relação de motivação. Uma possível inferência para a utilização de um ícone pelo autor insere-se dentro da perspectiva de antecipação da tensão da narrativa, já que a história aborda as aventuras de piratas permeadas por conflitos que são resolvidos pela violência (arma de fogo). Dessa maneira, o autor aproveita, nesse momento, do conhecimento prévio que os leitores desse mangá dispõem sobre o tema “piratas” para conduzi-los a esse universo.

Outro aspecto, que nos chama a atenção na **cena 1**, pauta-se na questão da metafunção composicional, na medida em que a informação (índice da história) é transmitida ao leitor por meio do trabalho com o layout da página, já que o autor procura utilizar uma composição gráfica (formato de letras diferentes, coloração, ícones, fundo). Ressaltamos que mesmo em uma composição multimodal monocromática, como o mangá, o contraste entre o branco e preto funciona como um fator de destaque para tornar em evidência alguns aspectos composicionais (como nome do mangá e os títulos dos capítulos).

Quanto às **cenar 2 a 5** referem-se ao começo da história, e já percebemos que as informações verbais e as visuais são disponibilizadas para o leitor em conformidade com a leitura oriental (verificar setas), ou seja, sua sequência acontece da direita para a esquerda e de cima para baixo. Este fato remete à metafunção composicional que se preocupa em evidenciar como o conteúdo do enredo é disposto ao leitor. Outro elemento que se encontra vinculado a essa metafunção consiste na saliência, ou seja, no grau de importância dos elementos verbais e visuais apresentados na cena. Neste caso, o contraste entre a cor da letra do balão do narrador e seu plano de fundo escurecido, na **cena 2**, evidencia uma maior saliência em relação à informação verbal da prisão do rei dos piratas, quais foram as suas conquistas e qual o impacto da sua morte no mundo da história ficcional. Fato que além de chamar a atenção do leitor, colabora para acentuar a atmosfera de tensão ocasionada pela execução do rei dos piratas “Gold Roger”.

Percebemos, também, que as informações são transmitidas por meio de um narrador nas **cenar 2 e 5** que tem por finalidade interagir com o leitor, uma vez que sua fala revela, não somente, fatos do enredo, mas demonstra, também, um tom emocional por meio da sustentação da carga de suspense pelo uso das reticências (sinais gráficos). O narrador, também, é o responsável por apresentar ao leitor o estopim do começo da aventura que se refere à morte de “Gold Roger” e a consequência deste fato que ocasionou a busca desenfreada pelo tesouro “One

Piece”. A focalização do narrador encontra-se disjunta com o início da história que acontece no tempo presente (ver figura 35). Podemos perceber que há a utilização do pretérito perfeito como tempo de base da fala do narrador, a fim de propiciar um flashback, ou seja, uma retrospectiva da ação para que se entenda, posteriormente, o desenrolar dos fatos no presente apresentados na história. O uso do pretérito perfeito refere-se a uma forma verbal que carrega um valor de ação acabada ou finalizada para compor a situação inicial apresentada ao leitor.

Há uma sarjeta da **cena 2** para a **cena 4** representada pela **cena 3**. Sua função consiste em demonstrar uma passagem de tempo maior entre esses quadros. Um aspecto que chama a atenção, na **cena 4**, é que o autor adota um plano com *close-up* para enfatizar o rei dos piratas, ressaltando a sua fisionomia cabisbaixa pela sua captura. Para tanto, utiliza como elementos reforçadores desta conjectura a questão do “rei dos piratas” estar com os olhos fechados e duas espadas no pescoço, fato que acentua a sua derrota, bem como, a sua condição de prisioneiro que, posteriormente, será executado. Esse efeito (focalização) acaba por permitir uma interação não direta com o leitor, já que a escolha do posicionamento possibilita ao autor tecer um convite implícito a seu público a participar e ouvir atentamente a fala de Gold Roger, pois com a informação que esta personagem revela, a história de One Piece poderá ser contada. Podemos pensar que a história é construída no momento em que é apresentado o nome do tesouro One Piece, minutos antes que antecedem a morte do rei dos piratas. Portanto, todos os acontecimentos aclopados à história derivam da necessidade em encontrar esse tesouro.

Na **cena 5**, há volta para o plano geral, a fim de mostrar a reação dos ouvintes (pessoas que assistiam à execução). Existe, assim, uma ampliação do cenário com uma visão geral do local de execução e da plateia que assiste a esse evento. Neste quadro, o autor faz uso das linhas cinéticas como mecanismo de realce da carga emotiva da cena, como também, para evidenciar a reação dos ouvintes a respeito das palavras do rei dos piratas sobre seu tesouro. Há, também, como recurso expressivo a utilização da onomatopéia (ver capítulo 2) (UOOOOH) para sugerir o som que as pessoas emitiram diante da execução do condenado.

No plano linguístico, os mecanismos de textualização referentes à coesão anafórica presentes na fala do rei dos piratas permite a realização de retomadas do nome “One Piece”, por meio da utilização dos pronomes (*todo, nele*), a fim de evitar

repetições. Ressaltamos que os estágios verbais e não verbais da narrativa encontram-se entrelaçados à sua iconicidade. Este elemento imagético não se resume a um mero aspecto descritivo dentro da tipologia do narrar, mas acima de tudo, funciona como uma modalidade retórica argumentativa que tenta convencer o leitor do dito, do visto e do subentendido presente no enredo, uma vez que propicia maior credibilidade a narrativa pela adesão da verossimilhança entre fato verbal narrado e o fato imagético apresentado, sustentando, assim, a história.

Acreditamos, dessa maneira, que a cenografia é um aspecto importantíssimo de sustentação do enunciado, visto que permeia a articulação com o discurso verbal, a fim de legitimá-lo, de materializá-lo, enquanto produção da fala concretizada em um ambiente social pelo fornecimento de aspectos do espaço, ou seja, onde ocorre à ação – o que pode ser percebido em todas as cenas dispostas nessa figura.

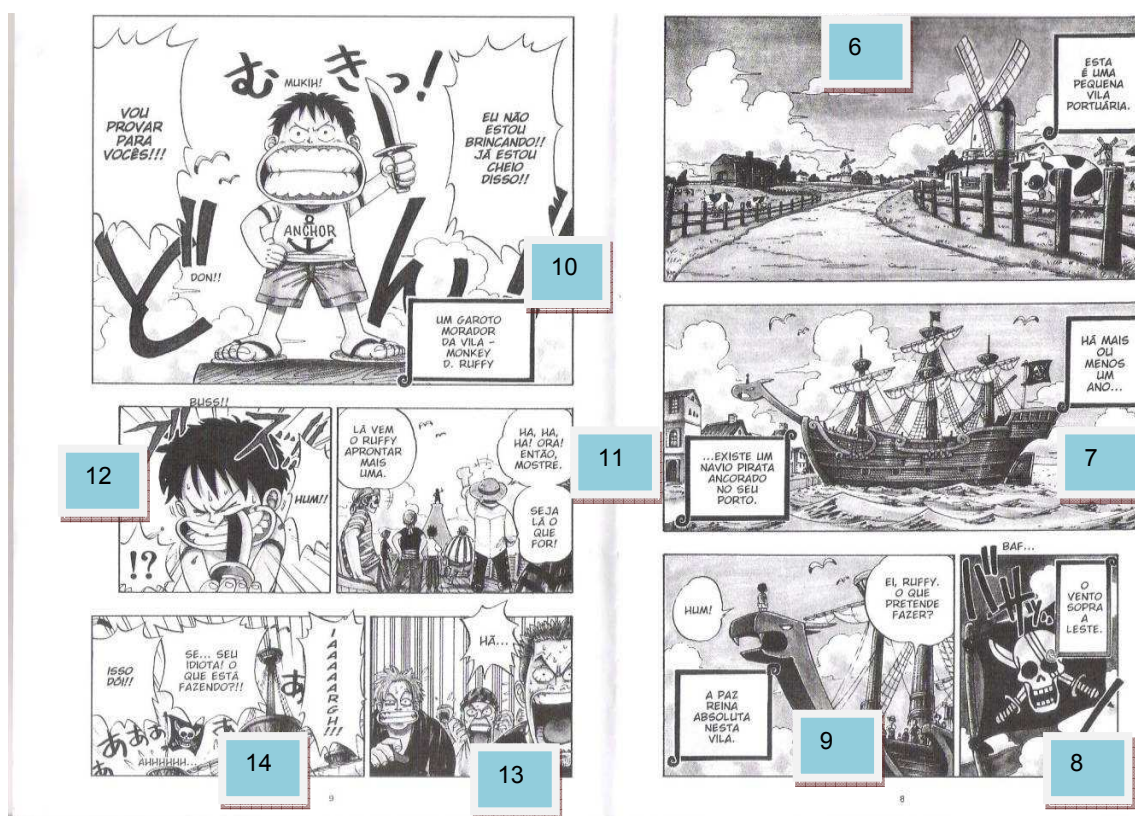


Figura 36 – Mangá One Piece

A **figura 36** constitui-se em uma continuação dos fatos apresentados na figura 35, já que suas cenas podem ser vistas como as consequências posteriores desencadeadas pela ação anterior. A sequência narrativa, na figura 36, acontece por meio da exploração dos recursos imagéticos (cenário) atrelado a aspectos verbais fala do narrador. Isso é verificado, principalmente, nas **cenas 6 e 7**. Dessa maneira, a metafunção composicional manifesta-se pela utilização da perspectiva geral, com a finalidade de sustentar uma ação, ou mesmo, um instante específico de uma sequência interligada de instantes que colaboram para o estabelecimento do enredo da história que culmina na **cena 14**, fechamento do ciclo narrativo abordado pelas cenas disponibilizadas nessa figura.

A **cena 6** contextualiza o ambiente da história por meio da linguagem verbal (esta é uma pequena vila portuária), tendo como aporte fundamental a contribuição expositiva/descrita da imagem. Dessa maneira, não é qualquer tipo de vila disponível na memória coletiva e compartilhada pelos leitores do mangá que serve de constructo imagético para a noção de vila apresentada pelo autor, mas aquela que ele evidencia ao leitor pelo desenho. Já na **cena 7**, temos uma quebra na tranquilidade, uma vez que no porto da vila há um navio pirata ancorado. A apresentação desse fato acaba por permitir uma ruptura do plano ideal e esperado para a informação icônico-verbal apresentada na cena anterior (ideia de calma), já que o leitor fica apreensivo pela existência de piratas na vila. Contudo, esta apreensão é dissolvida por meio da fala do narrador, informando ao leitor de que esse navio pirata está na vila há mais de um ano, aspecto que não condiz com a vida de um pirata. Salientamos que o aspecto da tranquilidade, no plano composicional, é implicitamente retomado/quebrado durante a passagem da **cena 6 para 7**, já que esta questão é suscitada pela relação implícita entre linguagem verbal, linguagem visual e expectativa do leitor diante dos fatos apresentados.

O autor quer mostrar implicitamente, principalmente, nas **cenas 6, 7, 8 e 9** que a ansiedade causada pela busca desenfreada ao tesouro One Piece acaba esfriando com o passar do tempo e que os piratas já não possuem mais a força intimidadora, ou mesmo, grandiosa de antigamente. Contudo, a partir da **cena 10** essa calma é quebrada, explicitamente, pela fala e atitudes de um garoto apresentado pelo narrador como Monkey D. Ruffy que interage com os piratas ancorados na vila em que vive. Este garoto possui o sonho de tornar-se um pirata e achar o tesouro, One Piece, para isso tenta ingressar nessa vida, provando aos

piratas ancorados que não é mais um menino, mas sim, um homem, com coragem o suficiente para ter uma cicatriz. Podemos dizer que o autor utiliza a metafunção composicional, ou seja, o enquadramento na cena geral e frontal para que o leitor visualize as intencionalidades de Ruffy com a faca, e sustente a tensão por meio da fala desta personagem que é expressa pelo balão com pontas e pela utilização dos recurso gráfico (ponto de exclamação).

Há, também, como recurso expressivo o uso das onomatopéias nas **cenas 10, 12 e 14**, com a finalidade de imitar um som para acentuar o fato apresentado (**cena 10**). Entretanto, nas **cenas 12 e 14** as onomatopéias encontram-se vinculadas às linhas cinéticas, a fim de que, além do uso convencional de simbolização do som possam simbolizar movimento para o leitor (ver capítulo 2). As linhas cinéticas são um recurso que se encontra atrelado à marcação do tempo ao longo da história. Não podemos nos esquecer de que o tempo, também, pode ser evidenciado pelo formato e tamanho dos quadrados, sendo que estes servem para acelerar ou retardar a narrativa. Ainda sobre o enquadramento, nas **cenas 9, 12, 13 e 14** o agente produtor utiliza o *close-up* para garantir que o leitor perceba detalhes referentes ao desenrolar dos fatos apresentados, possibilitando que haja uma saliência entre os distintos aspectos estruturais observados: ações permeadas pela linguagem verbal, visual e sonora.

Há outro aspecto para ser percebido dentro das metafunções composicional e interativa que consiste na distribuição dos balões para representar a oralidade no gênero Mangá. Dessa forma, os atos de fala são simbolizados por meio de uma sequência dialogal que tenta reproduzir a linguagem oral dos participantes no decorrer do enredo. Rama (2004) pontua que outra finalidade dos balões é a de permitir que por meio da escolha lexical, o autor revele qualidades psicológicas das personagens, tais como valores, emoções, sonhos, etc. Podemos perceber que a personagem Ruffy apesar da pouca idade (aparência verificada pelo desenho) pode ser considerada uma pessoa de personalidade forte, pois se encontra rodeada por pessoas mais velhas e mais experientes (piratas) e tenta chamar-lhes a atenção, tentando provar a sua honra e seu valor. Acreditamos que a tentativa de Ruffy possuir uma cicatriz até pode ser tratada como um “ritual de passagem” (cortar-se com a faca) para mostrar que este pequeno menino pode participar desse mundo dos piratas.

Convém salientar que a interatividade com o leitor, também, é conseguida

peelo exagero da representação das emoções das personagens (Ruffy) e a sua determinação (o ranger de dentes) conforme se observa na **cena 10**, assim como, na **cena 13** (marujos estupefatos diante do fato ocorrido com Ruffy). Por fim, percebemos que o encerramento de cada quadrinho de uma página carrega as expectativas de um leitor ávido para saber quais os fatos que irão acontecer posteriormente.

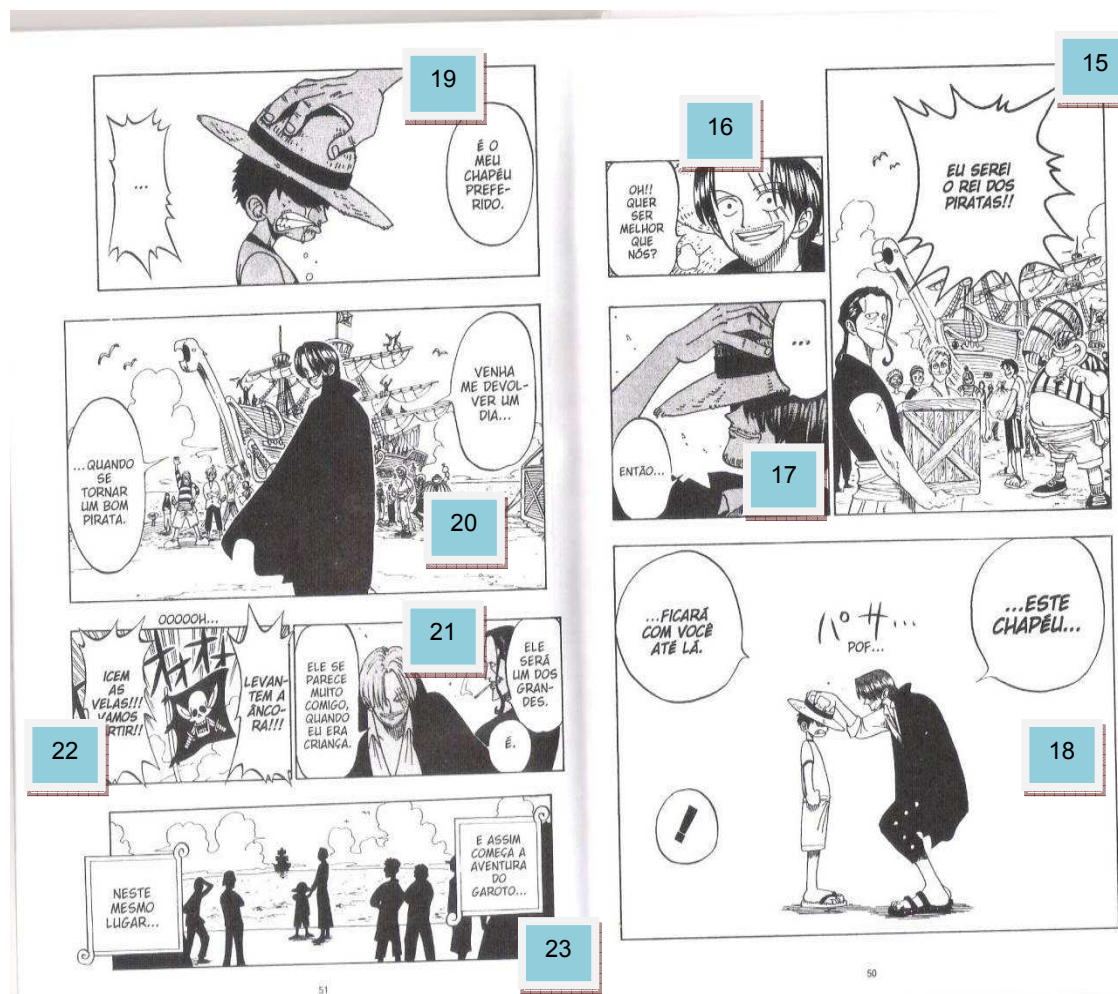


Figura 37 – Mangá One Piece

Percebemos que a ênfase do autor, nesse bloco de cenas, ainda, consiste na alternância de perspectiva, o que lhe garante evidenciar partes do enredo, bem como, deixá-las subentendidas no momento que lhe convém. Verificamos nessa figura a utilização de uma novidade composicional, o realce das **cenas 17 e 19** pela coloração das personagens diferenciada em relação ao espaço que ocupam.

Podemos inferir que apesar do uso das cores branco e preto e de suas tonalidades (cinza, tons claros e escurecidos), o autor permite ao leitor realizar projeções do conteúdo da narrativa em um nível psicológico, que aparentemente encontra-se oculto, mas que se revela ao leitor pelas nuances das cores, pelas falas, pelos gestos, pelas expressões faciais das personagens, pelas suas vestimentas, e até mesmo, pelos recursos gráficos que compõem suas falas. Toda a cena enunciativa simboliza o desenvolver da trama narrativa (as aventuras de Ruffy para tornar-se um pirata) e a cada página o leitor está convidado a ingressar nesse mundo fantástico, no qual o improvável torna-se realizável.

Nesse final de capítulo do mangá, podemos perceber que a caracterização de Ruffy modificou-se um pouco, tanto que o leitor pode ter a sensação de que ele cresceu. Neste capítulo, a simbolização do chapéu de palha dado por Shanx a Ruffy evidencia que uma nova etapa na vida deste garoto que quer ser pirata inicia-se. Este fato serve de âncora, ou seja, de base da narrativa para os capítulos posteriores: Que percurso Ruffy deve realizar para conseguir tornar-se um pirata e achar One Piece?

Parte II – Capítulo 2 -Ruffy, chapéu de palha

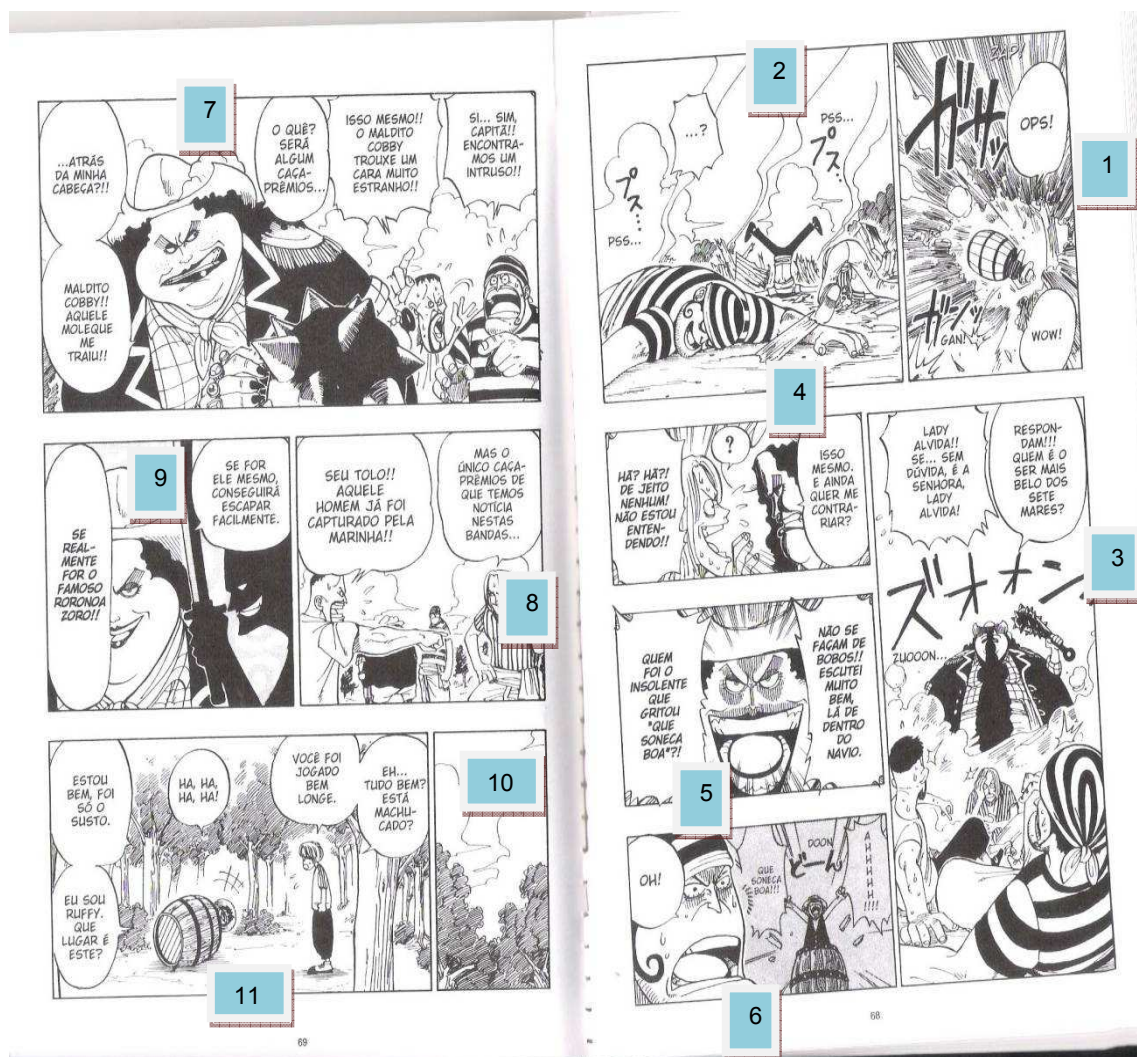


Figura 38 – Mangá One Piece

Na segunda parte da narrativa, Ruffy lança-se ao mar para procurar seu destino e reunir sua tripulação para conseguir encontrar “One Piece”. Para tanto, vai parar em uma ilha dominada pela pirata Alvida, conhecida como a pirata da clava de ferro. Além desta personagem, Ruffy é apresentado ao “faz tudo” Cobby que, posteriormente, irá virar seu aliado para que os dois arquitetem um plano para fugir da ilha e, como consequência, das garras da malvada pirata Avilda. Depois de ser sugado por um redemoinho, e viajar em um barril, Ruffy, finalmente, sai para explorar um mundo além do seu pacato vilarejo.

A **cena 1** inicia-se pelo impacto da chegada de Ruffy à ilha em um barril,

evidenciado pela utilização da onomatopéia atrelada às linhas cinéticas para expressão, não somente do som, mas também, do movimento do barril e sua explosão. Percebemos que o autor diminui intencionalmente o tamanho do quadrinho para demonstrar a duração curta da cena. Outro recurso que chama a atenção refere-se à caracterização da personagem (Avilda) por uma perspectiva de cima para baixo, a fim de que sua autoridade seja reconhecida pelos outros personagens, como também, pelo leitor. A interação autor/leitor fica mais evidente, na medida em que este recurso permite ao leitor ver a cena sob o “olhar” das personagens para a ação, ou mesmo, verificar o fato exposto no enredo. Isto ocorre na **cena 3**, na qual a personagem Avilda é representada em todo seu poder e as outras personagens situam-se inferiorizadas e amedrontadas. Um aspecto que nos chama a atenção é a representação da figura feminina da pirata Avilda nessa cena. A partir da fala de Avilda, podemos perceber um diálogo intertextual com o conto de fadas “Branca de Neve e os sete anões” (*Quem é o ser mais belo dos sete mares?*). Por este discurso, o leitor pode realizar inferências sobre esta personagem que pode simbolizar a “bruxa” da história, ou melhor, a vilã. Além disso, sua fisionomia, gestos, vestimentas e a clava, que consideramos como objeto principal de sua caracterização, fazem da personagem um ser caricatural, responsável pela atmosfera de tensão da narrativa.

O autor, também, utiliza na **cena 6**, o recurso do *flash-back*, este quadro apresenta o comparsa de Avilda relembrando o incidente em que de dentro do barril saiu um rapaz desconhecido. Posteriormente, nas outras cenas a curiosidade em saber sobre a identidade do rapaz é retomada pela preocupação de Avilda de que o desconhecido fosse mais um caçador de recompensas que está a sua procura.

Em um lugar distante dos fatos tumultuosos iniciais, estão Ruffy e Cobby que acabam de serem apresentados. O espaço em branco que evidencia essa passagem de cena narrativa é expresso pela sarjeta que marca, também, a passagem temporal e espacial (troca de cenário) da narrativa. Também, percebemos que a narratividade sustenta-se pelos estados de tensão existentes entre as personagens e pela forma como o autor as caracteriza para o leitor.

A sequência dialogal expressa-se pela alternância dos turnos de fala, e até mesmo, por cortes abruptos ocasionados pelas interjeições nas **cenar 1 e 6**. A sequência narrativa constitui-se, assim, em uma junção de elementos verbais e imagéticos que se vinculam para que as ações existam e sejam reconhecidas como

verossímeis para o leitor.

Na **cena 9**, a sobreposição entre o balão e a representação da personagem Alvida revela toda a plasticidade de formas de estruturação do narrar nesse mangá. Nas **cenar 7 e 8**, quando o autor retrata mais de uma personagem, utiliza níveis de saliência entre eles para aferir-lhes um grau de importância. Dessa forma, o leitor desloca seu olhar entre dois planos: o primeiro, nas duas cenas, exalta a figura de Alvida; já o segundo, **na cena 7** diminui o enquadramento das personagens secundárias; enquanto que na, **cena 9**, usa como recurso expressivo a diferença de tonalidade e detalhamento entre as personagens.

Na **cena 11**, percebemos que Ruffy e Cobby começam uma amizade que vai marcar o desenvolver da continuidade da história para as próximas cenas.

Parte III – Capítulo 3 – O aparecimento de Zoro, o caça-pirata



Figura 39 – Mangá One Piece

As cenas de **1 a 7** marcam o encontro de Ruffy com Zoro, um caça-pirata que foi detido pela marinha por ter auxiliado piratas em vários tipos de pilhagem, ao invés de prendê-los. A **cena 1** funciona como um metaquadrinho, na medida em que apresenta a superposição da personagem Zoro. Acreditamos que a funcionabilidade deste recurso consiste, neste momento da narrativa, evidenciar para o leitor a grandiosidade da personagem que mesmo detida, ainda, possui sua imponência, e até mesmo, na situação em que se encontra (detido), sua figura causa intimidação. A **cena 2** é uma continuação dos fatos, já que mostra a partir da perspectiva de Ruffy “olhar” o que ele observa do muro da prisão, ou seja, seu encontro com o caça-pirata. Convém ressaltar que Ruffy acredita que se libertar Zoro, este será um dos seus grandes aliados para encontrar o tesouro “One Piece”.

Entretanto, **na cena 3**, Cobby espanta-se com a ideia de Ruffy, já que Zoro não é uma pessoa confiável. Neste momento, o subentendido de pavor na fala de Cobby ocasionado pelos recursos gráficos utilizados (sinais de pontuação, negrito), bem como, expressão facial, formato dos balões, e até mesmo, pelas linhas cinéticas reforçam a menção do caráter duvidoso de Zoro. Na **cena 4**, Zoro percebe que não está sozinho e visualiza Cobby e Ruffy. Há, assim, nesta cena uma focalização a partir da perspectiva de Zoro em relação às outras personagens. Nas cenas posteriores **5 e 6**, Zoro tenta convencer os garotos a libertá-lo. Percebemos que sua fala e expressão facial colaboram para exercer uma atmosfera de mistério, dúvida a respeito de que: se Ruffy o libertar o que acontecerá posteriormente?

A cena 7 termina com Cobby e Ruffy tentando perceber as intenções de Zoro, personagem ambígua, mas ao mesmo tempo decisiva para que os meninos possam continuar a sua busca ao maior tesouro pirata de todos os tempo “One Piece”. Assim, percebemos que a aventura de Ruffy é repleta de escolhas, que podem levá-lo para mais perto, ou não do seu objetivo.

3.6 Síntese do capítulo

Nesse capítulo, procuramos resgatar conceitos sobre o discurso narrativo em vários autores com perspectivas teóricas variadas, mas que convergem em muitos aspectos, sobretudo no que diz respeito à mudança de estado advinda das transformações operadas pelas ações das personagens.

Em Platão e Fiorin (1996) buscamos fundamentos práticos para nortear as transposições didáticas com gêneros do agrupamento do narrar (DOLZ & SCHNEUWLY, 2004). Na teoria laboviana, encontramos fundamentos desenvolvidos posteriormente por Adam (1992) que embasam a sua proposta de tipos de sequência, adotada, também, pelo interacionismo sociodiscursivo proposto por Bronckart (2003). Para dar conta dos aspectos não verbais, buscamos respaldo na gramática sistêmico-funcional de Halliday (2004) e nas noções de metafunções de Kress & Van Leeuwen (2006, 2010). Nos pautamos, também, nos postulados de Handa (2004) e Cheong (2002) para tecermos as nossas noções de estrutura narrativa e conceitual a partir dos estudos realizados sobre a teoria da multimodalidade que foram aplicados nas análises do texto multimodal do mangá em análise nessa pesquisa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para encerrarmos o texto dessa dissertação, vamos, primeiramente, sintetizar os principais resultados obtidos, tomando como parâmetro os capítulos que a constituem e os questionamentos que direcionaram a investigação.

A finalidade do primeiro capítulo foi discutir e argumentar no sentido de defender a tese pela qual nos posicionamos: a linguagem icônico-verbal do mangá constitui um único ato de comunicação multimodal que materializa um texto organizado em um contínuo, caracterizado pelo uso intenso de recursos verbais e visuais. O mangá é um gênero de texto, no qual se combinam a linguagem verbal e a visual, o que significa que se trata de um gênero constituído não apenas por atos de fala, mas também, por “atos de imagem”, tendo em vista uma intenção comunicativa, um motivo social e uma finalidade interacional. Para chegarmos a esta constatação, buscamos respostas aos questionamentos que direcionaram o capítulo:

- 1) Seria válido o trabalho didático com um texto multimodal considerando apenas o ato de linguagem formulado pela linguagem verbal e negligenciando o ato não verbal?
- 2) A linguagem verbal e não verbal do mangá constitui um único projeto enunciativo pelo qual o sujeito constrói um único ato de comunicação recorrendo a vários modos semióticos?

Estes questionamentos são fonte de dúvidas e inseguranças no contexto da educação básica, onde ministramos aulas de Língua Portuguesa para jovens e adolescentes que se declaram “cativos” pelas histórias em quadrinhos. Para promovermos ações didáticas com gêneros multimodais como HQs (ZIRONDI, 2004) e mangás não podemos apenas focar o trabalho nos aspectos linguísticos e discursivos dos textos, pois estaríamos realizando um trabalho parcial, voltado para a linguagem verbal e desconsiderando, dessa maneira, outras formas de expressão que constituem os sentidos dos textos icônico-verbais.

A busca de respostas a essas questões conduziram à discussão dos conceitos de texto, discurso e gênero, nos quais nos detivemos na interpretação da noção de gêneros textuais bakhtiniana à luz da psicologia vygotskyana, segundo a qual o signo é um instrumento psicológico do sujeito. Esta definição

pode ser estendida à noção de gênero textual como mega-instrumento (SCHNEUWLY, 2004) que permite aos sujeitos agir com a linguagem em diferentes situações sociais.

Tal pressuposto fundamenta uma parte daqueles questionamentos para os quais buscamos aportes no interacionismo sociodiscursivo de Bronckart (2003), Dolz & Schneuwly (2004), entre outros pesquisadores, uma vez que não podemos deixar de considerar que a nossa investigação de mestrado representa para nós a possibilidade de aprendizagem e desenvolvimento do nosso próprio fazer profissional. O quadro do ISD visa à didática do ensino de produção e compreensão de textos, o que, de acordo com as nossas concepções referentes a relação entre gênero considerado como instrumento (construído pelo sujeito e por ele utilizado para atingir os objetivos de sua ação), um conceito teórico importante para a investigação sobre como processa-se a construção interna (apropriação/internalização) dos instrumentos (MACHADO & LOUSADA, 2010). Como defendemos, é crucial o papel que os gêneros textuais podem desempenhar no desenvolvimento profissional do professor, tanto no plano epistemológico quanto no praxiológico, e não apenas, para o desenvolvimento dos alunos, como é enfatizado nas diferentes prescrições de vários níveis educacionais.

Ainda no capítulo 1, utilizamos a teoria de Kress & Van Leeuwen (2010), autores que desenvolveram a teoria da semiótica social e a teoria da multimodalidade para avançar na tese do gênero como “megainstrumento do agir linguageiro”. As contribuições dos autores iluminaram nosso caminho pelas suas investigações sobre os “subsistemas semióticos” (tal como referidos por Schneuwly (2004)) que têm enriquecido as investigações sobre a comunicação multimodal. As pesquisas de Van Leeuwen (2004) dão suporte às nossas preocupações relacionadas ao tratamento didático dos gêneros multimodais quanto à necessidade de considerá-los como um único ato comunicativo.

As reflexões desenvolvidas, no capítulo 1, nos permitiram chegar à conclusão de que o processo comunicativo do Mangá One Piece (Volume 01) acontece um único projeto enunciativo, no qual a linguagem verbal funde-se com a visual para tecer sentidos ao desenvolver do enredo e, portanto, estas semioses utilizadas no decorrer da sua narrativa não podem ser interpretadas em separado.

No capítulo 2, refletimos sobre como acontece o vínculo entre a linguagem

verbal e os signos imagéticos e sonoros que arquitetam o enredo. A relação linguagem verbal-imagem-link apresentada por Kress & Van Leeuwen (2010) complementa a nossa reflexão iniciada, no capítulo 1, sobre a questão das distintas semioses utilizadas no mangá One Piece, bem como, em outros gêneros multimodais que se apresentam como um único ato comunicacional. Isto é demonstrado pelo fato de que a linguagem verbal quando em sua modalidade escrita possui uma dimensão imagética, pois quando é lida precisa ser visualizada; a imagem, na perspectiva multimodal, possui, por sua vez, uma dimensão linguística, na medida em que quando é lida e interpretada pode descrever, narrar, expor, e até mesmo, tecer argumentos, tipologias “textuais” ou retóricas contidas em seu potencial significativo.

Nesse capítulo, também, enveredamos pela complexidade dos distintos modos semióticos presentes, nesse mangá, a partir dos fundamentos teóricos de Kress & Van Leeuwen (2010), interpretados por Stockl (2006) e outros seguidores da gramática do visual e da teoria da multimodalidade. A pergunta norteadora da nossa reflexão nesse segundo capítulo é: Quais são os modos presentes no mangá enquanto ação verbal multimodal? Esta questão, nos levou a explorar o potencial analítico descritivo e as subdivisões da categoria dos *modos semióticos* em: 1) núcleos dos modos; 2) as variantes mediais; 3) os modos periféricos e 4) os submodos. Antes, porém, de caracterizar os modos e os seus tipos, buscamos situá-los dentro das categorias de análise da multimodalidade, conforme apontam Kress & Van Leeuwen (2010): 1) o design; 2) a produção; 3) a distribuição.

Em sequência, realizamos uma descrição desses modos pela perspectiva de Stockl (2006) que consideramos pertinente para os nossos propósitos educacionais, dentro de uma análise que levasse em consideração a integração dos modos semióticos à linguagem icônico-verbal do Mangá One Piece. Como mecanismo de estruturação textual, os modos podem ser distinguidos por três critérios: 1) propriedades semióticas; 2) orientação cognitiva; 3) potencial semântico.

Com base nos pressupostos apresentados por Stockl (2006), comparamos a linguagem verbal com a linguagem visual com a finalidade de estabelecer as diferenças e as semelhanças entre esses dois modos semióticos, ao mesmo tempo em que buscamos desmistificar critérios enraizados, os chamados “sentidos comuns” referentes a essas duas linguagens, a partir dos critérios distintivos utilizados como referência de pesquisa.

Concluimos esse capítulo constando que o mangá One Piece é formado pela junção de tipos de sequência descritiva, expositiva, argumentativa, mas com predominância da narrativa pela própria estrutura narrativa e conceitual direcionada ao propósito comunicativo da imagem e texto verbal. Constatamos que a modalidade retórica do One Piece abarca aspectos relacionados ao uso das metafunções de maneira intencional pelo autor, a fim de potencializar as temáticas presentes na sua história.

Para tanto, a utilização dos *modos* e suas divisões em submodos, variantes mediais, canais sensoriais e núcleo de modos permite que o agente produtor teça a estrutura referencial e avaliativa da narrativa.

As categorias da multimodalidade presentes na gramática do visual (KRESS & VAN LEEUWEN, 2006) permitiram que realizássemos um estudo (ainda incipiente, mas que nos instiga para futuras pesquisas) no que diz respeito aos aspectos narrativos e composicionais *do Mangá* escolhido como objeto dessa pesquisa.

O capítulo três encerra os objetivos específicos dessa pesquisa, na medida em que busca evidenciar como se dá a estrutura narrativa do Mangá One Piece (01). Para tanto, buscamos fundamentos nos pressupostos teórico-metodológicos da narratologia de Labov & Waletzky (1967), a fim de evidenciar o sistema semiótico narrativo desse gênero multimodal. Não podemos deixar de mencionar que para realizar tal intuito, precisamos nos apoiar, ainda, nos estudos sobre sequências textuais (ADAM, 1992), bem como, sobre os tipos de discurso de Bronckart (2003, 2006) para que se pudesse vislumbrar a organização temática do mangá One Piece e alguns dos seus mecanismos de textualização. Nesse mesmo capítulo, buscamos demonstrar que o Mangá One Piece constitui-se em uma narrativa icônico-verbal, na qual o mundo narrado encontra-se em disjunção com o mundo ordinário da ação de linguagem do mangaka/autor. Contudo, também, notamos que essa narrativa multimodal, apesar de abarcar uma sequência predominantemente narrativa constitui-se por muitas passagens de discurso em conjunção com as coordenadas do mundo semiotizado pelos personagens em diálogos frequentes. Contudo, este fato não descaracteriza o Mangá analisado como um legítimo representante do gênero da esfera do narrar, uma vez que a dêixis existente nestes diálogos representa um mecanismo de textualização interna, ou seja, referente à cena narrada (e não remete a aspectos do mundo ordinário da ação de linguagem).

Finalmente, nesse capítulo, passamos a utilizar aportes da teoria da

gramática do visual (KRESS & VAN LEEUWEN, 2010) para a abordagem dos seguintes aspectos: 1) a construção da estrutura narrativa e estrutura conceitual; 2) o levantamento das metafunções: representacional, ideacional e composicional (HALLIDAY, 2004) para abarcar os aspectos sintáticos e semânticos da linguagem não-verbal, ilustrados na nossa análise nos dados referentes à disposição das imagens, as cores, o tamanho da letra, as onomatopéias, dentre outros recursos.

Podemos inferir que as imagens no mangá (assim como em todos os gêneros textuais multimodais) não podem ser consideradas como mecanismos icônicos inocentes, já que em hipótese alguma significam apenas elementos alegóricos ou ilustrativos.

Encerramos esta etapa da nossa investigação com uma certeza: o olhar multimodal é imprescindível para a produção e compreensão /recepção dos gêneros de texto da vida contemporânea.

O mangá One Piece demonstra ser um texto rico em linguagens, constituindo um vasto campo para futuras investigações que nos auxiliem a preencher as lacunas e pontos obscuros que toda pesquisa deixa entreabertos.

REFERÊNCIAS

- ACEVEDO, Juan. **Como fazer histórias em quadrinhos**. São Paulo: Global, 1990.
- ADAM, Jean-Michel. **A linguística textual**: introdução à análise dos discursos. Trad. de Maria das Graças Rodrigues et al. São Paulo: Cortez, 1992.
- BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1982/2003.
- _____/Volochinov. **Marxismo e filosofia da linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.
- BATEMAN, John A. **Multimodality and Genre**. New York: Palgrave Macmillan, 2011.
- BARBIERE, Daniele. **Los lenguajes del cómic**. Barcelona: Paidós: 2004.
- BEACCO, Jean-Claude; BYRAM, Michael. **Multimodal discourse**. London: Oxford, 2003.
- BRASIL. **Secretaria da Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos: língua portuguesa**. Brasília, 1998.
- BREMOND, Claude. **A lógica dos possíveis narrativos**. In: BARTHES, R. et al. *Análise Estrutural da Narrativa*. Petrópolis/RJ: Vozes, 1966.
- BRONCKART, Jean-Paul. **Atividades de Linguagem, textos e discursos**. São Paulo: Editora da PUC, 2003.
- _____. **Atividade de linguagem, discurso e desenvolvimento humano**. Organização Anna Rachel Machado e Maria de Lourdes Meirelles Matêncio. Campinas (SP): Mercado de Letras, 2006.
- _____. **O agir nos discursos. Das concepções teóricas às concepções dos trabalhadores**. Trad. Anna Rachel Machado e Maria de Lourdes Matêncio. São

Paulo: Mercado de Letras, 2008.

CAGNIN, Antônio Luiz. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

CARVALHO, Jose Augusto. **Discurso e narração: ensaios da língua e da literatura**. Vitória: FCAA/UFES, 1995.

CIRNE, Moacy. **Bum! A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1975

CHANAN, Michael. **Repeated Takes: a short history of recording and its effects on music**. Londres; New York: Verso, 1995.

CHEONG, Y. **The construal of ideacional meaning in print advertisements**. IN: O'HALLORAN, K. *Multimodal Discourse Analysis: systemic functional perspective*. London: Continuum, 2002.

CHEVALLARD, Yves. **On didactic transposition theory: some introductory notes**. 1989. Disponível em: <http://yves.chevallard.free.fr/spip/spip/rubrique.php3?id_rubrique=6>. Acesso em: 17 jan. 2011. CICUREL, Francine; VÉRONIQUE

COPE, B.; KALANTZS, M. **Multiliteracies: Literacy learning and the design of social futures**. London: Routledge; 2000.

CORREIA Djane Antonucci; MORAES, Marcela Marabeli de. **Quadrinhos no livro didático: uma proposta de análise** Anais 2010. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação.

CRISTÓVÃO, Vera Lúcia Lopes. **Aprendendo a Planificar o Próprio Trabalho: Gêneros Textuais na Formação de Professores de Língua Estrangeira**. In: *Gêneros Textuais: Teoria e Prática*. CRISTÓVÃO, Vera Lúcia Lopes; NASCIMENTO, Elvira Lopes(orgs.)Kaygangue. Londrina, 2001.

_____ ; NASCIMENTO, Elvira Lopes. **Gêneros Textuais e Ensino: Contribuições do Interacionismo Sócio-discursivo**. In: Gêneros Textuais: Reflexões e Ensino. KARWOSKI, Acir Mário; GAYDECZKA, Beatriz; BRITO, Karim Siebeneicher(orgs.) Editora Kayganguê. União da Vitória, 2006.

DIONÍSIO, Ângela. **Gêneros multimodais e multiletramento**. In: KARWOSKI, A.M; GAYDECZKA, B e BRITO, K. S. (orgs). *Gêneros textuais reflexões e ensino*. Rio de Janeiro, Lucerna. 2006

DOLZ, J. **Gêneros em progressão oral e escrita**. Campinas: Mercado das Letras, 2009.

DYER, Gillian. **Advertising as Communication**. London: Routledge 1982.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1993.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fonte, 1999.

FAIRCLOUGH, N. **Discurso e mudança social**. Brasília: UnB, 2001.

FARIA, Mônica. **Comunicação Pós-Moderna nas Imagens dos Mangás**. Porto Alegre: PUCRS. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social), FAMECOS, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2007.

FEI, Victor Lim. **Problematising semiotic resource**. IN: VENTOLA, Eija; CHARLES, Cassily; Kaltenbacher, Martin. *Perspective on Multimodality*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2006.

FREEDMAN, Aviva; MEDWAY, Peter. **Genre and The New Rethoric**. London: Taylor & Francis, 2004.

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

HABERMAS, Jurgem. **Consciência moral e agir comunicativo**. Trad. Guido de Almeida. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1987.

HALLIDAY, M. **Introduction to Functional Grammar**. London: Edward Arnold, 1994/2004.

_____; HASAN, R. **Language, context and text: aspects of language in a social-semiotic perspective**. Oxford: Oxford University Press, 1989.

HANDA, Carolyn. **Visual Rethoric in a Digital Word**. New York: Bedford/ST. Martin's, 2004.

JUNG, Carl Gustav; Marie-Luise von Franz. **Man and His Symbols**. London: Arnold, 1961.

KALTENRBACHER, Martin. **Multimodality in language: teaching CD-ROMs**. IN: VENTOLA, Eija; CHARLES, Cassily; Kaltenbacher, Martin. *Perspective on Multimodality*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2006.

KRESS, G; VAN LEEUWEN, T. **Reading Images: the grammar of visual design**. New York: Arnold, 2006.

_____. **Multimodal discourse: the modes and media of contemporary communication**. New York: Arnold, 2010.

KOCH, Ingedore Vilhaça. **A coerência textual**. São Paulo: Contexto, 1987.

LABOV, W; WALETZKY, J. **Narrative analysis: oral versions of person experiences**. IN: HELM, J. *Essays on the verbal and visual arts: proceedings of the 1966 Annual Spring Meeting of the American*. London: University London, 1967.

LABOV, W. **Sociolinguistic patterns**. Philadelphia, PA: University of Pennsylvania Press, 1972.

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2001.

LYONS, J. **Linguagem e lingüística**: uma introdução. Cambridge: Cambridge University Press, 1979.

MACHADO, Anna Rachel; BRONCKART, Jean-Paul. (Re-)configurações do trabalho do professor construídas nos e pelos textos: a perspectiva metodológica do grupo ALTER-LAEL. In: CRISTOVÃO, Vera Lúcia; ABREU-TARDELLI, Lília S. (Org.) **Linguagem e educação**: o trabalho do professor em uma nova perspectiva. Campinas: Mercado das Letras, 2009, p. 31-77.

MARCUSCHI, Antonio Luiz. “**Gêneros textuais: definição e funcionalidade**”. In: DIONÍSIO, Ângela. *Gêneros textuais e ensino*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.

MEURER, J.L. *Multimodality*. London: Oxford, 2008.

MILLER, C. R. Rhetorical Community: The Cultural Basis of Genre. In: Freedman, a . & Medway, P. (orgs.). **Genre and the New Rhetoric**. London: Taylor & Francis, p 67-87, 1994.

MOLINÉ, Alfons. **O Grande Livro dos Mangás**. São Paulo: JBC, 2004.

MOTTA-ROTH, D. **O conceito de estrutura potencial de gênero**. IN: MEURER, J; BONINI, A; MOTTA-ROCHA, D. *Gêneros: teorias, métodos e debates*. São Paulo: Parábola, 2010.

MUNTIGL. Peter. **Modelling multiple semiotic systems**: IN: VENTOLA, Eija; CHARLES, Cassily; Kalttenbacher, Martin. *Perspective on Multimodality*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2006.

NASCIMENTO, E. L. Gêneros escolares: das práticas de linguagem aos processos de desenvolvimento humano. In: FERNANDES, Luiz Carlos (Org.). **Interação**: práticas de linguagem. Londrina: EDUEL, 2009a.

_____. Gêneros da atividade, gêneros textuais: repensando a interação em sala de aula. In: _____ (Org.). **Gêneros textuais: da didática das línguas aos objetos de ensino**. São Carlos: Claraluz, 2009b. p. 51-90.

_____. Mediações formativas e apropriação de gêneros textuais. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE GÊNEROS TEXTUAIS – SIGET, 5., 2009, Caxias do Sul. **Anais...** Caxias do Sul: UCS, 2009c. 1 CD-ROM.

_____. Práticas de letramento, gênero e interação social: o saber e o fazer dos professores do ensino fundamental. In: COLÓQUIO INTERNACIONAL DE ESTUDOS LINGUÍSTICOS E LITERÁRIOS – CIELLI, 1., 2010, Maringá. **Anais...** Maringá: UEM/ PLE, 2010. Disponível em: <<http://anais.cielli.com.br/artigos>>. Acesso em 12 dez. 2010

_____. A dupla semiotização dos objetos de ensino-aprendizagem: dos gestos didáticos fundadores aos gestos didáticos específicos. **Signum: Estudos da Linguagem**, Londrina, v. 14, n.1, p. 421-445, jun. 2011a.

_____. Mediações formativas e apropriação de gêneros textuais. SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE GÊNEROS TEXTUAIS – SIGET, 6., 2011b, Natal. **Anais...** Natal: UFRN, 2011a. <Disponível em: <http://www.cchla.ufrn.br/visiget/>>. Acesso em 22 out. 2011.

_____. *Gêneros textuais, ferramentas didáticas e formação de professores*. Ponta Grossa(PR): Edit. da UEPG /CEFORTEC, 2004.

_____; SAITO, Cláudia Lopes Nascimento. Texto, discurso e gênero. In: SANTOS, Annie Rose dos; RITTER, Lilian Cristina B. (Org.) **O trabalho com a escrita no ensino fundamental**. Maringá: EDUEM, 2010.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira. **Narrativas visuais**. Anais do V SIGET - Simpósio Internacional de estudos de Gêneros Textuais. Agosto de 2009, Caxias do Sul. RS.

PROPP, V. (1983). **Morfologia do conto maravilhoso** (J. Ferreira & V. Oliveira, Trads.). Lisboa:

Vega. (Original publicado em 1928)

RAMA, Angela. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São

Paulo: Contexto, 2004

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2006.

RHEINDOF, Markus. **The Multiple Modes of Dirty Dancing**. IN: VENTOLA, Eija; CHARLES, Cassily; Kaltenbacher, Martin. *Perspective on Multimodality*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2006.

ROJO, Roxane. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola, 2009.

SAITO, C. L. N. **Nas teias do sentido do homem-aranha II – um estudo do gênero discursivo “adaptação oficial de um filme em quadrinhos**. Tese (Doutorado em filologia e Linguística Portuguesa) –Universidade Estadual Paulista - Assis SP, 2007.

SAVIOLI, F. P; FIORIN, J. L. **Lições de texto: leitura e redação**. São Paulo: Editora Ática, 1996.

SCHNEUWLY, B. **Gêneros e tipos de discurso** In “Gêneros Orais e escritos na escola”. Campinas(SP): Mercado de Letras; 2004.

SECO, Keity Cassiana. **O multiletramento midiático: novas fronteiras e novas possibilidades**. Revista iluminart volume 1 número 1, Março de 2009.

SOUZA, A . L. Silva. **Letramentos de reexistência** : poesia , grafite, música, dança: hip-hop. São Paulo: Parábola: Editorial, 2011.

STOCKL, Harmut. **In Between Modes**. IN: VENTOLA, Eija; CHARLES, Cassily; Kaltenbacher, Martin. *Perspective on Multimodality*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2006.

STREET, **Brian V. Literacy and Multimodality:STIS Lecture: Inter-Disciplinary Seminars O Laboratório SEMIOTEC, da FALE/UFMG** Faculdade de Letras, Belo Horizonte, Brazil *March 9, 2012.*

VAN LEEUWEN, Theo. **Introducing Social Semiotics.** London/New York: Arnold, 2004.

VERGUEIRO, Waldomiro. **A linguagem dos quadrinhos: uma alfabetização necessária.** In: RAMA, Angela. Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. São Paulo: Contexto, 2004.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem.** Tradução Jefferson L. Camargo. 2ª ed. 4ª tiragem. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

ZIRONDI, Maria Ilza. **HQs: a desconstrução e descrição de um gênero textual.** 2004. Monografia (Especialização em Língua Portuguesa) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina.