

A LEITURA DE IMAGENS EM MANGÁS: UMA ANÁLISE DA CONSTRUÇÃO TEXTUAL DENTRO DAS IMAGENS SEGUNDO ASPECTOS DA GRAMÁTICA DO DESIGN VISUAL

Ana Karolina de Melo Pessoa Oliveira (UFPI)
karolduchiha@gmail.com

RESUMO: A contemporaneidade lida com uma diversidade textual, onde constantemente novos tipos de textos são produzidos, a exemplo produções nipônicas, populares principalmente entre o público jovem. O objetivo deste trabalho é, portanto, analisar os movimentos que são realizados na prática leitora já postulados pela GDV e constatar se os mangás seguem tal relação, observando aspectos culturais intrínsecos para que a compreensão leitora seja eficiente. Para o suporte teórico, a pesquisa está embasada nos movimentos propostos para análise de imagens da Gramática do Design Visual, postulada pelos autores Kress e Van Leeuwen (2006), bem como a obra de Faria (2007) que estabelece relações entre a imagem e o mangá na pós-modernidade, assim como reflexões sobre a cultura dentro das imagens nipônicas em Batistella (2015). O estudo aqui apresentado é de natureza qualitativa, com abordagem analítica, tendo como amostra as primeiras páginas de cinco obras nipônicas, sendo estas Naruto, One Piece, Kimetsu no Yaiba e My Hero Academia; com o intuito de investigar os movimentos realizados na leitura com base nas diretrizes da GDV, observando que ela estabelece a organização dos elementos na imagem de modo que haja o plano ideal (superior), o real (inferior), bem como a divisão entre o novo (direito) e o velho (esquerdo), tais foram postulados com uma visão ocidental da leitura, logo a análise das obras orientais selecionadas irão estabelecer se esses aspectos que regem o movimento leitor nas imagens continuam ou sofrem alguma modificação. Os resultados apontam que, por serem obras orientais, as disposições dos elementos são diferentes do que é proposto pelo GDV, a exemplo da disposição dos movimentos que se referem ao campo do novo (direito) e o velho (esquerdo). Desse modo, questões referentes à cultura japonesa precisam ser levadas em consideração para uma compreensão leitora da semiótica apresentada nas obras em análise.

Palavras-chave: Leitura de imagens, Gramática do Design Visual, Leitura de mangá.

Introdução

As imagens vêm dominando o nosso cotidiano cada vez mais, deixando de ser itens exclusivos das igrejas e dos museus, passando a fazer parte integral da produção e consumo em massa pós-moderno. Neste contexto, teóricos começam a entender a imagem como um texto, que possui aspectos próprios, bem como a função comunicativa peculiar da linguagem.

Outrossim, a globalização permitiu que várias culturas realizassem intercâmbios de conhecimentos, sucedendo um contemporâneo imagético, com uma pluralidade textual e contato com os mais variados contextos sociais. Assim, reflexões acerca de compreender como acontece a cultura visual, torna-se um dos estudos em foco deste século. A exemplo de produção imagética que provém de uma cultura distinta, tem-se a produção nipônica de mangás.

Compreendendo a complexidade cultural dos mangás e a importância de análises de textos imagéticos, serão utilizados aqui os postulados da Gramática do Design Visual (KRESS e VAN LEEUWEN, 2006), em especial no que diz respeito à metafunção composicional, para compreender como funciona o movimento na leitura dos mangás, ao analisar os componentes que cercam as imagens. Dessa forma, entender como tais informações viabilizam a construção textual, como a narrativa do mangá pode ser contada através da organização desses elementos.

A análise de dados teve como ponto de partida a seleção de quatro obras de mangás (Naruto, One Piece, Kimetsu no Yaiba e Boku no Hero Academia). Outro critério adotado foi a escolha de apenas uma página por obra e todas referentes ao primeiro capítulo de cada mangá lançado. Dessa forma, a arguição do *corpus* teve como base teórica a metafunção composicional. Salienta-se que por tratar-se de um texto nipônico, o movimento de leitura deste ocorre de forma diferente (direita para a esquerda), ou seja, diferente da leitura ocidental (esquerda para a direita). Logo, esse aspecto ressignifica diretamente a composição dos elementos na imagem que se referem ao que é novo e dado na imagem.

As imagens no cotidiano e a cultura visual

Em um processo histórico, as imagens passaram por diversas ressignificações desde sua origem, saindo das manifestações dos primeiros habitantes do planeta para ocupar lugares sagrados. A fase da imagem como elemento religioso perdurou por toda Idade Média, até romper com a estreita visão de elemento que apenas permitia a ligação com o divino para, mais adiante, ser entendida como meio de conexão entre as pessoas com a ideia de beleza, em museus e galerias de arte, por exemplo. Mas, é durante as grandes mudanças do século XX que a imagem começa a ser percebida

como parte integral do cotidiano, invadindo os espaços públicos (GERVAISEAU, 2006).

Dessa forma, as imagens estão por toda parte, sempre estabelecendo sentido, comunicando, conectando, emocionando; na sociedade em que vivemos atualmente grande parte do modo de se expressar e pensar é feito através de imagens, pois

As imagens constituem o nosso ser, elas, assim como as histórias, nos formam, informam e são também poderosas formas de comunicação. Elas estão presentes não apenas na origem de nossos pensamentos, dando-lhes corpo e alma, como também na maioria dos meios de comunicação que nos cercam diariamente. (BATISTELLA, 2009, n.p.)

O espaço social alcançado pelas imagens modifica de maneira direta a forma que se faz a leitura do mundo onde a pessoa está inserida. Santaella (2012) afirma que as imagens podem e que devem ser lidas, tratando-se de textos e não de um mero complemento ao verbal. A autora continua sua argumentação explicando a diversidade de competências leitoras que nascem dentro deste contexto onde as imagens estão em expressiva evidência, assim ler imagens torna-se uma questão necessária dentro de um cotidiano tão imerso em novas tecnologias.

Santaella (2012) explica que ler imagens não deve ser compreendido como ler um texto verbal. Teóricos, ao perceberem a necessidade de compreender em a completude do mundo imagético, acabam tentando traduzir sua composição dentro do verbal, haja vista que os elementos não-verbais possuem uma linguagem distinta e que dificulta a “tradução” em termos simplórios.

Sérvio (2014, p. 199) baseia esse olhar problematizador segundo a ideia de uma cultura visual, defendendo que “experimentamos o visual por meio da cultura”, logo acredita-se que a visão, que envolve tudo que é visível aos olhos humanos e o cérebro processa, juntamente com a visualidade, dimensão cultural, selecionam o que é mais importante a ser observado, pois “a percepção seletiva é construída de maneira tácita, a partir de rotinas, de preferências e de práticas de olhar que se estruturam e ganham organicidade interna sem que nos demos conta” (SÉRVIO, 2014, p. 199). Assim, o entendimento é que através das experiências visuais é possível abranger a apreciação das imagens para um campo crítico, com inferências que são possíveis ao considerar toda bagagem de vivências do leitor.

Santaella (2012) defende que a imagem não se prende apenas a representações, mas esta possui três domínios que vão desde as imagens mentais, as imagens perceptíveis do mundo visível e as representações. Compreender os diferentes tipos de imagens, aprender a lê-las e ainda realizar inferências/paralelos, tudo isto está relacionado a cultura visual.

A cultura visual está cada vez mais vigente ao perceber que anteriormente o sujeito era apenas apreciador das imagens e, hoje, há uma mudança de posição para produtor de imagens e/ou leitor de imagens. Outrossim, compreende-se que as imagens são estabelecidas socialmente, desse modo a maneira que uma pessoa lê uma imagem pode diferir a depender do local que convive, a exemplo as imagens nipônicas que possuem uma série de elementos que não se prende a uma estrutura, mas que estão carregadas de um contexto social.

A Gramática Sistêmico Funcional à Gramática do Design Visual – GDV

Com intenso desenvolvimento na década de 1980, a Linguística Sistêmico-Funcional, doravante LSF, tem como seu principal fundador o linguista britânico Michael Alexander Kirkwood Halliday (2004).

Para o entendimento da linguagem através das lentes da LSF, os conceitos sobre sistema e funções são essenciais. Halliday e Matthiessen (2004, p. 23) afirmam que “a língua é um recurso para produção de significado, e significado reside em padrões sistêmicos de escolha”. Portanto, entende-se que a visão sistêmica põe em destaque as relações das escolhas realizadas pelas pessoas sobre os sistemas da língua.

Tópicos variados de estudos sobre a linguagem são tratados na LSF. Entretanto, pelo recorte aqui feito, o foco da discussão ora realizada versa acerca das Metafunções propostas por Halliday. Para tanto, é preciso reiterar que o termo “funções”, segundo pressupostos hallidyanos, equivale ao uso da língua. Ou seja, as diversas formas de utilização da língua pelos sujeitos, pois os usos e escolhas feitas com/na língua atendem a diferentes propósitos comunicativos materializados em textos orais, escritos, sensoriais, imagéticos, entre outros.

E partindo da premissa que a função primária da linguagem é a produção de sentidos, Halliday (1994) postula três metafunções desta, sendo elas: a metafunção ideacional (diz respeito aos significados de como o sujeito representa suas experiências com a linguagem); metafunção interpessoal (desempenha nas relações sociais, interação com os outros); e metafunção textual (uso da linguagem na organização do texto sua tessitura). Logo, a oração, caracterizada como unidade onde sentidos distintos são aglutinados, segue a estrutura Tema/Rema e Dado/Novo. Tendo nestes últimos uma das bases para análise de dados apresentada mais adiante.

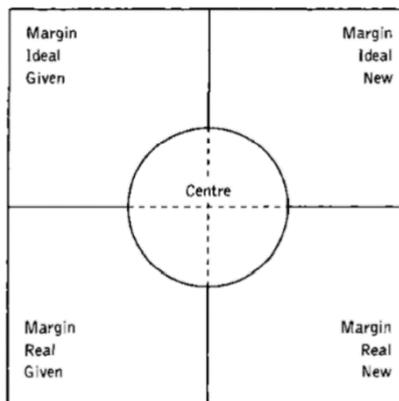
A Gramática do Design Visual, postulada por Kress e Van Leeuwen ([1996]2006), traz conceitos que abordam particularidades da imagem estruturadas de modo que expressem experiências e que as escolhas realizadas em sua composição são significativas, possuindo uma função e intenção (SANTOS, 2010). Pois,

a GDV se constitui como mais uma ferramenta para análise de imagens, partindo da ideia de que elas são estruturas sintáticas passíveis de análises, assim como é feito na linguagem verbal. Dessa forma, os pesquisadores citados propõem uma sistematização específica para a leitura desses textos. (GUALBERTO, 2013, p. 6).

Destarte, Halliday (1994) ao propor as três metafunções (ideacional, interpessoal e textual), cria uma análise externa e interna ao texto, atendo-se aos seus aspectos para a construção de um significado e de uma função textual. Kress e Van Leeuwen (2006), baseados nos postulados da gramática proposta por Halliday, começam a perceber semelhanças estruturais e cognitivas das metafunções sistêmicas funcionais, para a produção e leitura de imagens. Para os autores da GDV (2006), a composição de uma imagem também é realizada em três metafunções denominadas: Representacional, Interativa e Composicional.

Em síntese, de acordo com os postulados da Gramática do Design Visual, a metafunção representacional (ideacional) está intimamente ligada à relação dos participantes e sua relação com o mundo. A metafunção interacional (interpessoal) está relacionada pela forma como os participantes interagem. A metafunção composicional (textual) se ampara no pressuposto teórico de que a linguagem visual é constituída pela forma como os modos semióticos se estruturam no texto imagético. (DUARTE e DIAS, 2016, p. 5).

Neste artigo, entretanto, propõe-se a investigação pontual do que diz respeito a metafunção composicional. Como citada a metafunção possui vários elementos que poderiam solidificar uma análise mais extensa, a abordagem feita aqui tem como parâmetro o quadro que faz referência à composição dos elementos na imagem.



(KRESS e VAN LEEUWEN, 2006, p. 197)

Kress e Van Leeuwen (2006) organizam esse quadro que interpreta o valor da informação mediante a forma que os elementos estão organizados, à vista disto, o valor da informação

considera a organização da esquerda para a direita, na parte superior ou na parte inferior, no centro ou nas margens. Partindo desse construto, os autores estabelecem a noção de informação “nova”, que pode ser visualizada pelos elementos localizados à direita, e informação “dada” sendo representadas à esquerda. Essas informações são postas de acordo com o que o leitor precisa ser informado (nova) e com o que o leitor já sabe (dada). (DUARTE e Dias, 2016, p. 5).

Logo, a GDV (2006) compreende que a o movimento de leitura de uma imagem acontece da esquerda - onde há as informações velhas, que já são de conhecimento do leitor (DADO, ou como será de equivalência semântica neste artigo, VELHO); para a direita, que está armazenado as informações novas, o desconhecido. Outrossim,

O conceito de “ideal” relaciona-se a elementos que despertam emoções, interesse e trabalhar a imaginação do leitor e se posicionam na parte superior. O conceito de “real”, que se localiza na parte inferior, refere-se às informações que são costumeiras, práticas. Há, também, os modos semióticos que são encontrados no centro e na margem. O elemento posto no centro é considerado núcleo, já os elementos das margens se relacionam com a do centro (núcleo) e possuem relevância secundária. (DUARTE e DIAS, 2016, p.6).

Assim, todas as informações que estão dispostas no campo superior da imagem, representam a perspectiva do IDEAL, de sonhado, desejado, enquanto o que está no campo inferior é visto como REAL, palpável e possível. Por fim, o centro, que dá ênfase ao que está sendo narrado.

Compreendendo essas questões levantadas, é preciso compreender se de fato a leitura das imagens é algo relevante, entender concepções que retratem a cultura e o visual, para então entender como realizar a análise do corpus seguindo a metafunção composicional.

O mangá no contemporâneo

A partir da construção argumentativa do tópico anterior, compreende-se que a leitura de imagens não é fixa, pois depende dos fatores históricos, sociais, as crenças, ideologias que o leitor está imerso; pessoas de lugares diferentes no mundo podem ter diferentes interpretações acerca de uma mesma imagem.

O século XX trouxe várias mudanças culturais que atingiram diretamente a forma das pessoas perceberem o seu entorno. O processo de globalização, que surgiu com a Revolução Industrial, oportunizou que culturas fossem aproximadas através das produções em massa, logo as produções nipônicas não estavam imunes a esse processo, pois como uma forma de expandir o mercado editorial japonês, somado às inovações do modelo de impressão e publicação, o mangá começa a ser um atrativo marcante para as gerações mais jovens de vários lugares do mundo (LUYTEN, 2003).

Além de ser um marco para a produção literária em massa do Japão, o mangá consegue se consolidar no mercado ocidental por causa dos seus elementos que destacam as obras de maneira única. O mangá, além de seguir o tradicional movimento de leitura oriental japonês (onde o texto segue esse movimento da direita para esquerda), também pode ser diferenciado de outras produções, haja vista que

A narrativa imagética japonesa é composta por uma linguagem verbal e não-verbal singular, por traçados e temas específicos e por aspectos culturais, sociais, históricos, ideológicos e comportamentais que viabilizam ao leitor situado para além das fronteiras do Japão estabelecer maior contato com esse país e adquirir mais conhecimento sobre ele. Publicado e classificado em gêneros e subgêneros que se diferenciam quanto à estilização do traçado,

à caracterização e à descrição das personagens e do cenário, bem como ao conteúdo da narrativa, o mangá responde à demanda de seu público leitor dentro e fora de seu país de publicação. (BATISTELLA, 2015, p. 198).

Todos esses elementos acabam despertando o interesse de outros países para tais produções nipônicas (LUYTEN, 2003). No Brasil, a leitura de mangás começa com os vários descendentes japoneses que residiam no país, contudo com a popularização dessas obras, em especial quando eram serializadas em animações – conhecidas como animes; o mangá rapidamente transforma-se em um dos marcos do impacto da cultura pop japonesa.

Desde sua origem, o mangá funde realidade em imagens, entrelaçando histórias e evidenciando que o real é, também, fruto de leituras/escritas. É nesse processo, em que se vislumbram imagens constituídas por palavras, que há um constante desafio e investimento do leitor em produzir sentidos e trazer para o interior do lido todo um infinito de elementos extratextuais, havendo então uma apropriação de mundo que no texto se encena. (BATISTELLA, 2009, p.39-40).

Dessa forma, o leitor ao ter contato com uma obra em mangá, não está apenas com o enredo narrado, mas com um conjunto de questões sociais japonesas, ao ler estas produções, os jovens sentem-se parte daquele universo, compreendendo de maneira mais ampla questões culturais do país em questão. A leitura das imagens japonesas, como afirma Batistella (2009), é dentro desse processo entre o verbal e o não-verbal, o movimento de leitura (direita para a esquerda) e a diversidade de subgêneros, que o leitor brasileiro ultrapassa as barreiras culturais e experimenta essa diversidade cultural.

A produção imagética nipônica traz elementos próprios da pós-modernidade, como argumenta Faria (2007) a procura de produções inéditas para o meio artístico começa a ser deixada de lado e entendidas como a valorização do velho, do cotidiano, dessa maneira “cria-se o novo a partir do velho, e nos mangás essa ideia também se aplica”. (FARIA, 2007, p. 95).

Os mangás, então, apropriam-se de elementos que marcaram a história do Japão, criando um universo novo a partir disto. Faria (2007, p. 100) continua argumentando que esses aspectos utilizam o velho para criar o novo, sendo uma forma de fuga da realidade para seus leitores, pois “no pós-moderno essas verdades são questionadas, causando uma instabilidade da linguagem, que vem a fortificar o

imaginário coletivo através do imponderável e da construção mítica” (FARIA, 2007, p. 103). Assim, para os leitores,

O mangá fica para eles pela experiência, pela bagagem que passa, pelo que faz eles pensarem sobre a sua vida e seus valores. Traz de alguma forma, então, essa dimensão do conselho fazendo uma espécie de convite para que os leitores “olhem junto” com os personagens e troquem impressões entre si. (FERNANDES, 2006, p. 13).

Ao realizar esse jogo entre a realidade e a ficção, o velho e o novo, o mangá consegue tratar de ideias coletivas, sensibilizar os seus leitores e, como é próprio dos textos ficcionais, passar o sentimento de vivência ao leitor. Pois, “as cenas, o amor, a amizade e as pessoas estão ali, na imagem e passam uma mensagem. Histórias que misturam bem e mal e trazem princípios, dão ‘bagagem’, os ensinam a ser como são e a pensar em sua vida” (FERNANDES, 2006, p. 10).

Procedimentos metodológicos

A pesquisa aqui presente está ancorada nos pressupostos teóricos promovidos pela Gramática do Design Visual (GDV), em especial ao que se refere a metafunção composicional. Desse modo, questionamentos sobre textos multimodais que estão em circulação no cotidiano, a exemplo as produções nipônicas, bem como compreender se as composições dos seus elementos influenciam em como se entende sua narrativa, começam a ser levantados.

O trabalho, então, propõe-se em analisar se os mangás seguem essas diretrizes propostas pela metafunção composicional da GDV, observando os campos ideal, real, dado, novo e central. Para tal, é importante compreender questões culturais das produções nipônicas, da mesma forma que como ocorre o movimento na leitura desses textos.

Os procedimentos metodológicos, assim, concretizam-se na seleção de 4 obras de mangás, onde a seleção ocorreu a partir de mangás populares que tenham uma narrativa central semelhante – histórias de ação, aventura, com protagonistas que possuem um objetivo a ser alcançado no decorrer da narrativa. Logo em seguida, o

foco metodológico compreendeu apenas o primeiro capítulo publicado de cada obra, que foram retirados do site *Mangahost*.

Ao selecionar as obras e os capítulos, retirou-se apenas uma lauda por capítulo para sistematizar as discussões aqui propostas, ademais observando se o que propõe a metafunção composicional está presente nas páginas destes mangás e como esses elementos contribuem com a narrativa.

Análise de dados e discussões

Neste tópico serão analisadas quatro páginas de mangás diferentes, cada página refere-se a uma obra distinta, sendo estas *Naruto*, *One Piece*, *Kimetsu no Yaiba* e *Boku no Hero Academia*. As obras foram selecionadas mediante a um mesmo gênero narrativo, aventura, bem como tratarem do primeiro capítulo publicado de cada obra, dessa forma questões como o que é conhecido, o que os personagens vão vivenciar, estão de maneira mais clara dentro dessas narrativas em questão.

O *corpus* se encontra traduzido do japonês e mesmo que estes elementos verbos sejam de fundamental importância dentro da construção do texto, atendo-se na compreensão como este recurso colabora na construção de sentidos para o texto como um todo. A análise será realizada segundo as metafunções presentes na GDV, em especial ao que se refere a metafunção composicional e como os elementos internos criam diálogos com questões externas ao texto.

A primeira imagem selecionada é do mangá *Naruto*, referente ao seu primeiro capítulo publicado. É de conhecimento que há duas abordagens possíveis para realizar a análise da página selecionada dentro da metafunção composicional, a princípio realizando uma leitura geral da página e a outra se refere em uma leitura mais minuciosa, onde terá a compreensão de como os elementos propostos constroem sentidos dentro dos quadrinhos.



Fonte: <https://www.mangahost.us/>

A leitura do mangá é realizada da direita para a esquerda. Dessa forma, é importante analisar que tanto o texto verbal como o texto não-verbal precisam ser lidos nesse movimento. Ademais, a enumeração dos quadinhos para a análise também será realizada neste movimento da direita para esquerda, sendo o primeiro quadrinho o que está no campo superior direito (dois personagens dialogando), o segundo no campo superior esquerdo (apenas um personagem com duas caixas de diálogos), o terceiro posicionado mais ao centro da imagem e do lado direito (imagem de um rosto esculpido e uma caixa de diálogo), etc.

O protagonista geralmente possui elementos diferenciados que o destacam dos outros personagens - cabelo, roupas, expressões faciais, bem como a localização deste nos quadinhos do mangá, em geral posiciona-se no campo central da imagem destacando-se ainda mais para o leitor que acompanha a narrativa. Quando outro personagem ou elemento ocupa o centro da imagem, como é observado no terceiro quadrinho, é porque este se refere a algo que esteja diretamente relacionado ao protagonista. No terceiro quadrinho, a exemplo, o rosto esculpido é o assunto principal da conversa dos personagens, por isso recebe não só um quadrinho único, mas está

centralizado (núcleo) nele, apontando a centralidade discursiva/ a importância que o rosto esculpido representa para a narrativa contada. Em uma análise do enredo, e com o passar das páginas e capítulos, compreende-se que os rostos esculpidos são de Hokages, que é o termo usado para um cargo de grande importância no universo em questão, uma espécie de governante da nação apresentada na obra.

As páginas de mangá, em geral, apresentam um quadro de destaque, que sempre ocupa mais espaço na página do que os demais quadrinhos. Neste é colocada a informação mais importante da página e da narrativa contada. Logo, no quadrinho de destaque (o último) o olhar de Naruto está voltado para a esquerda, ele está encarando o NOVO que o aguarda durante a narrativa. Seu olhar e fala estão presentes no campo IDEAL, marcando o objetivo do personagem, assim esses elementos não são dispostos de forma aleatória, essa organização deixa ainda mais notório o propósito de Naruto que é não só ser um Hokage, mas superar todos os que foram nomeados anteriormente.

É importante lembrar que esse ainda é o primeiro capítulo e que o mangá, já concluído, possui 700 capítulos. Desse modo, ter o protagonista no quadrinho de destaque, com seu olhar e fala no campo ideal, encarando o novo, tudo que o espera, e ainda será contado sobre como ele irá alcançar esse sonho, representa, portanto, como aquilo é uma informação importante para acompanhar todo o resto do mangá.

A próxima página a ser analisada se refere ao mangá de grande sucesso no Japão e no mundo, One Piece. A imagem, diferente das demais aqui analisadas, refere-se à primeira capa do primeiro capítulo da obra One Piece, que anteriormente iria se chamar Romance Dawn.



Fonte: <https://www.mangahost.us/>

Na capa do mangá, o personagem está sozinho em uma viagem, que ao observar os acessórios, sua expressão e destaque na cena, pode ocorrer a suposição que se trata do protagonista do mangá em questão. Através dos elementos destacáveis como o tipo de barco, as roupas do personagem, até mesmo como o título da obra está emoldurado – em um layout que remete pergaminho, ou seja, o tipo de papel que é conhecido dentro das narrativas, conhecidos como mapas do tesouro.

Ao analisar a posição do barco, bem como as linhas desenhadas que representam a direção do vento, observa-se que seu barco está indo da direita para a esquerda. Logo, a esquerda representa esse universo novo que o protagonista irá desvendar, outro elemento que reforça essa ideia é o papel que pode representar o mapa dessa aventura, em que a parte desenrolada está no campo direito enquanto uma parte ainda maior está enrolada no campo esquerdo, representando, assim, que uma pequena parte dessa aventura foi explorada e ainda tem muito a se desenrolar, a ser descoberto e mostrado.

O olhar do protagonista, por sua vez, voltado para o pássaro com o chapéu de pirata, elemento já conhecido pelo leitor, pois este é um *Onychoprion fuscatus*, conhecido como andorinha-do-mar-escura, um animal típico para viajantes marítimos.

Na imagem, a ave está usando um chapéu preto, anguloso, com o desenho de uma caveira em braço, referenciando a figura dos piratas. Portanto, quando o personagem olha para a ave que está no campo do velho e do ideal, entende-se como uma ênfase ao apontar algo já conhecido para o leitor, a ave e o chapéu de pirata, e que mesmo que tratem de elementos conhecidos ainda é algo ideacional, algo a ser alcançado com a narrativa.

Dessa forma, ao observar o título da obra, One Piece, representa o ideal do personagem, o que ele quer alcançar com essa aventura, pois é o nome do grande tesouro escondido pelo maior pirata que já viveu dentro da narrativa. O título da obra se encontra dentro do layout que remete ao mapa dos piratas, bem como está no campo ideal da imagem, assim One Piece não é só o título, mas o objetivo do protagonista no decorrer da história, aquilo que ele irá perseguir com as aventuras vividas.

A próxima imagem escolhida é da obra Kimetsu no Yaiba, que fez grande sucesso no Japão por conta da sua narrativa que mescla elementos históricos e fantásticos. A página escolhida foi retirada do primeiro capítulo do mangá, onde temos 4 quadrinhos emoldurados de forma que dois quadros fiquem em maior evidência, sendo estes o primeiro e último quadro da narrativa.



Fonte: <https://www.mangahost.us/>

No primeiro quadro, é possível observar dois personagens desamparados a caminho de um ambiente novo, essa análise pode ser percebida por conta dos machucados (manchas em vermelho), a expressão dos personagens e como estão posicionados. Os leitores da história já possuem conhecimentos que os dois personagens são irmãos que estão passando por um momento crítico.

A irmã do protagonista, no primeiro quadrinho, está na parte central, pois ela é o foco da preocupação do personagem. Logo, mesmo que ela não seja a protagonista da história, está em posição de destaque, por resumir em si todas as preocupações do protagonista. Outro elemento que pode nos transmitir essa percepção, é como o olhar do protagonista está direcionado ao leitor, causando uma sensação de empatia com a situação narrada.

Entrementes, no último quadrinho, os irmãos estão indo em direção ao desconhecido, NOVO, e no campo ideal a fala do protagonista, seu objetivo central, ou seja, o que ele quer alcançar. A história, portanto, irá narrar todas as aventuras que o protagonista precisará passar para conseguir, de fato, proteger a sua irmã.

É observável, com as cenas coloridas, que todos os elementos posicionados na página do mangá não estão ali por acaso, mas contribuem ao contar a narrativa vivenciada pelos personagens que a envolve.

A última página a ser analisada, bem como a última obra escolhida, refere-se ao mangá Boku no Hero Academia (My Hero Academia), assim como as demais imagens escolhidas para a análise, esta página se refere ao primeiro capítulo do mangá, mas diferente das demais, esta é a última página do primeiro capítulo.



Fonte: <https://www.mangahost.us/>

Como é a última página, então os leitores da obra já conhecem o personagem protagonista, bem como tudo que o envolve. Assim, na página a análise se sucederá como os elementos da imagem se posicionam e enfatizam a narrativa contada.

O protagonista no lado direito da imagem em uma retângulo estreito, observando o novo, o que será narrado na história, o futuro que o aguarda. Seu olhar voltado para cima, para esse ideal almejado e as linhas em branco direcionam o leitor a encarar esse campo ideal que é proposto.

Assim, analisando o quadrinho principal, que tem o protagonista no campo inferior direito, enquanto os heróis lutam com o inimigo no campo do IDEAL e do NOVO. O enquadramento e a perspectiva dos elementos, prédios, personagens, dão

foco à luta em destaque, que é o campo do ideal que o protagonista observa no retângulo anterior.

Título do capítulo indica “O COMEÇO”, posicionado embaixo do título da obra, My Hero Academia (bem como as letras que indicam o nome do mangá em japonês), dessa forma, o título está posicionado nesta área, por ser parte do sonho do protagonista, que é participar dessa espécie de escola para formar heróis, outro elemento que contribui com essa afirmação é onde está localizada a luta nesse quadro, estando em destaque na imagem, bem como no campo do novo e do ideal. Essa disposição dos elementos reforça a compreensão que participar desta academia de heróis e lutar contra vilões faz parte do objetivo central do personagem.

Considerações finais

As imagens fazem parte do nosso cotidiano, através delas as pessoas podem comunicar, emocionar, criticar, promover reflexão, logo representar realidades, seja esta emocional ou física. Por ser tão complexa, possuindo estrutura e modo de leitura particular, a imagem constitui-se como linguagem. Isto implica que para compreender uma imagem, esta precisa ser lida, logo a interpretação alcançada está diretamente ligada a bagagem do leitor, as suas vivências, crenças e ideologias.

Com o advento da globalização, fica facilitado o contato com a diversidade cultural disponível nas novas tecnologias. Desse modo, vários gêneros textuais nascem nesse ínterim, enquanto gêneros próprios de outras nações começam a se popularizar dentro deste intercâmbio cultural. A produção imagética nipônica, em especial os mangás, têm sua distribuição em massa para fora dos países que compõem a Ásia Oriental, começando um mercado bem-sucedido em países como o Brasil.

Baseando-se nos postulados da Gramática do Design Visual, em especial na metafunção composicional, neste trabalho foi analisado páginas de obras de mangá diferentes, observando que o mangá segue as diretrizes da metafunção composicional, no que diz respeito aos campos Ideal, Real e Central. Mas diverge quando analisado os elementos Novo e Velho (Dado), entendendo que o movimento

de leitura de obras nipônicas acontece da direita para esquerda, enquanto no ocidente esse movimento é ao inverso, sendo da esquerda para a direita.

A composição destes elementos nas páginas de mangá não ocorre de forma aleatória, mas contribui com uma construção argumentativa do que está sendo narrado na história. Compreender tais processos implica em uma reflexão sobre a cultura visual e como esta é de fundamental importância para que todos tenham cada vez mais acesso a novos textos.

Referências

BATISTELLA, Danielly. Mangá: o jogo entre palavras e imagens. **Revista Icarahy**, n. 1, 2009.

_____, Danielly. Como aspectos da cultura popular japonesa são representados e engendrados por meio das palavras e imagens do mangá. **Triade: Comunicação, Cultura e Mídia**, v. 3, n. 5, p. 197-217, 2015.

_____, Danielly. **De trás para frente ou ao contrário**: o mangá e a leitura à revelia da escola. 2009. Dissertação de Mestrado. Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade de Passo Fundo.

DUARTE, Matheus Henrique; DIAS, Francieli Aparecida; FERREIRA, Helena Maria. Multimodalidade e multissemiose no processo de produção de sentido: uma análise da GDV. **SIED: EnPED-Simpósio Internacional de Educação a Distância e Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância**, 2016.

FARIA, Mônica Lima de. **Comunicação pós-moderna nas imagens dos mangás**. 2007. Dissertação de Mestrado. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

FERNANDES, Adriana Hoffmann. **O jovem e o consumo do mangá**: reflexões sobre narrativa e contemporaneidade. UERJ. 2006.

GERVAISEAU, Henri Arraes. A atualidade da imagem e a imagem da atualidade. **DOC On-line: Revista Digital de Cinema Documentário**, n. 1, p. 139-163, 2006.

GUALBERTO, Clarice Lage. Multiletramentos a partir da gramática do design visual: possibilidades e reflexões. **Anais do SILEL**, v. 3, n. 1, p. 1-19, 2013.

HALLIDAY, Michel Alexander Kirkwood. *An introduction to Functional Grammar*. 2. ed. London: Edward Arnold, 1994.

_____; MATTHIESSEN, Christian MIM. **Halliday's introduction to functional grammar**. Routledge, 2004.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. **Reading images: the grammar of visual design**. London: Routledge, 2006 [1996].

LUYTEN, Sônia. **Mangá produzido no Brasil: pioneirismo, experimentação e produção**. In: XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, da INTERCOM–Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, Belo Horizonte (MG). 2003.

SANTAELLA, Lucia. **Leitura de imagens**. Editora Melhoramentos, 2012.

SANTOS, Záira Bomfante. **As considerações da Gramática do Design Visual para a constituição de textos multimodais**. 2010.

SÉRVIO, Pablo. O que estudam os estudos de cultura visual?. **Revista Digital do LAV**, v. 7, n. 2, p. 196-215, 2014.