A EXPERIÊNCIA CORPORIFICADA EM (CON)TEXTO VERBO-VISUAL: UMA ANÁLISE DE NARUTO PELA LENTE DA LINGUÍSTICA COGNITIVA

César Alves de Oliveira
Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Vitória da Conquista, Bahia, Brasil
ORCID: http//orcid.org/0009-0005-3076-9202
Endereço eletrônico: cesardeoliveira1599@gmail.com

André Lisboa
Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Vitória da Conquista, Bahia, Brasil
ORCID: http//orcid.org/0000-0002-2906-3107
Endereço eletrônico: euandrelisboa@gmail.com

Palavras-chave: Texto verbo-visual; Experiência Corporificada; Naruto, Mangá.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho se objetiva numa análise da obra Naruto, de Masashi Kishimoto e as possíveis metáforas da experiência corporificada co-articulada com elementos verbo-visuais no gênero mangá. O trabalho busca, essencialmente, destacar possíveis ocorrências de processos cognitivos, a exemplo da simulação corporal, que podem ser observados na obra e suas implicações para a compreensão do texto verbo-visual como um produto interacional que resulta da prática da linguagem como ação, e não somente representação.

Quando se pensa em "texto", a associação lógica é direcionada somente à palavra escrita, ou ainda, aos discursos oralizados de diferentes gêneros, como algo falsamente munido de compreensão unívoca e desconectada desses processos mentais. Entretanto, em oposição a esse pensamento, Koch (2003) retrata que a Linguística Textual aponta diversas definições para o que seria o texto, que vão da frase, do signo complexo e dos atos de fala até à verbalização de operações e processos cognitivos. A última, especialmente, é aquela que melhor define o texto segundo as perspectivas da Linguística Cognitiva, uma vez que ele pode ser alocado como um espaço de interação dos sujeitos, por meio de ações linguísticas,

cognitivas e sociais. Logo, com o reforço dos elementos imagéticos às construções de sentido, o mangá de Naruto se mostra como um desses espaços onde é possível observar metáforas que ilustram como a experiência corporificada pode ser construída.

Naruto é um famoso mangá japonês criado por Masashi Kishimoto, que acompanha a jornada de Naruto Uzumaki, um jovem ninja, rejeitado por sua aldeia por carregar dentro de si a Raposa de Nove Caudas, uma entidade demoníaca que causa mortes e destruição, mas que sonha em se tornar o Hokage (o líder máximo) para conquistar o respeito de todos. A trama é composta por diversos desdobramentos e enredos que ilustram situações socioculturais, cognitivas e experienciais, nas quais o sujeito/leitor pode se ver inserido, algo bem recorrente no gênero. Um mangá, nesse contexto, é um tipo de história em quadrinhos originária do Japão, caracterizada por ser lida no sentido inverso ao ocidental (da direita para a esquerda). O mangá, assim, pode ser tido como um gênero híbrido, verbo-visual por excelência.

Esta pesquisa analisa a metáfora DOR EMOCIONAL É DOR FÍSICA na construção verbo-visual dos personagens Naruto e Pain nos capítulos 430 e 431 do volume 46 de Naruto. A partir dessa análise, discute-se como a experiência corporificada é representada no mangá e suas implicações para a construção de sentidos nesse gênero.

METODOLOGIA

Esta pesquisa adota uma abordagem qualitativa e interpretativa de cunho bibliográfico e analítico para investigar as relações entre metáforas corporificadas e elementos verbo-visuais no mangá Naruto. O percurso metodológico foi estruturado em três etapas: (i) revisão bibliográfica sobre mente corporificada (Avelar, Lakoff & Johnson, Rohrer), metáforas visuais em quadrinhos (Santos) e concepção interacional de texto (Koch); (ii) seleção da cena dos capítulos 430 e 431 (volume 46), que apresenta a oposição entre as filosofias da dor de Pain e Naruto; (iii) análise qualitativa do corpus, considerando aspectos verbais e visuais (expressões, posturas, perfurações, composição de quadros) para identificar como a simulação corporal é evocada no leitor e como a subjetividade se inscreve no gênero mangá. A escolha desse clímax narrativo privilegia a descrição densa dos fenômenos semióticos, focando nos processos cognitivos e interacionais emergentes da leitura verbo-visual.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

De acordo com a perspectiva da mente corporificada, organizada por Avelar (2015) a partir dos estudos de Lakoff & Johnson (1987) e Rohrer (2005), os processos mentais ocorrem por meio de uma simulação feita pelo próprio corpo. Quando uma pessoa lê ou assiste a uma cena em que um personagem sente dor, seu cérebro ativa, de maneira secundária, redes neurais ligadas a experiências anteriores do próprio corpo. Essas redes são as mesmas que se acionariam se ela estivesse realmente sentindo aquela dor, envolvendo áreas como o córtex insular, o córtex cingulado anterior e as regiões somatossensoriais.

Santos (2017) pontua que a objetividade na linguagem é uma ilusão, o que leva à interpretação de que o uso de palavras e imagens nos quadrinhos é dotado de subjetividade. Ao ler Naruto, assim, o leitor não apenas decodifica de forma neutra os quadros que mostram o protagonista sofrendo fisicamente ou emocionalmente; ele também é conduzido por metáforas visuais (representação exagerada de lágrimas, sombras ou distorções corporais em momentos de luta) que carregam avaliações subjetivas do autor. Essas metáforas evocam, no leitor, simulações corporificadas de dor, solidão ou superação, tornando a experiência de leitura profundamente subjetiva. Em Naruto, dois personagens elencam de forma clara esses elementos: Pain e Naruto.

Pain, líder da Akatsuki que na verdade é Nagato, um sobrevivente da devastada Vila da Chuva, personifica a dor tanto em sua filosofia quanto em sua aparência física, com piercings metálicos pelo corpo e uma expressão fria e vazia. Ele declara que a humanidade só pode compreender verdadeiramente a dor experimentando-a na própria pele, e que o ciclo de ódio entre as nações só será quebrado quando todos partilharem do mesmo sofrimento.Quando Naruto retorna e se depara com sua vila reduzida a uma cratera imensa, repleta de escombros e corpos, ele congela em uma expressão de choque, descrença e dor silenciosa, seus olhos se arregalam, suas pupilas se contraem e seu corpo fica imóvel, como se o ar tivesse sido sugado de seus pulmões.



(Kishimoto, 2009, p. 58)



(Kishimoto, 2009, p. 63)

Naruto demonstra ali uma dor madura e paralisante: o vazio de quem perde tudo o que amava e lutava para proteger. Essa imagem silenciosa diante da ruína torna-se uma metáfora visual da dor internalizada, contrastando com a dor ostensiva e impositiva de Pain, e revelando Naruto finalmente compreende na prática a lição de seu oponente: só quem perde tudo sabe o que é sofrer de verdade.

Diante do exposto, as cenas do discurso de Pain antes da destruição de Konoha e da expressão de Naruto diante da vila arrasada exemplificam o que propõem Avelar (2015) e Santos (2017). O sentido delas, por essa análise, não estaria isolado nas palavras (a filosofia de Pain) nem nas imagens (a expressão de Naruto), mas na articulação entre ambos os sistemas semióticos, na qual o leitor constrói inferências para apreender a dor como experiência universal e subjetiva.

CONCLUSÕES

Confirma-se, portanto, a proposta inicial deste trabalho de que a obra Naruto, de Masashi Kishimoto, constitui um terreno fértil para a observação de metáforas da experiência corporificada co-articuladas com elementos verbo-visuais no gênero mangá. A análise das cenas envolvendo Pain e Naruto, nos capítulos 430 e 431, demonstrou que a dor (tanto física quanto emocional) é representada por meio de estratégias visuais e verbais que ativam, no leitor, processos de simulação corporal (Avelar, 2015), bem como metáforas visuais

carregadas de subjetividade (Santos, 2017). Além disso, a articulação entre palavra e imagem revelou-se essencial para a construção do sentido, ratificando a concepção de texto como espaço de interação sociocognitiva (Koch, 2003), na qual o leitor, infere, sente e simula corporalmente as experiências das personagens, ao evidenciar que o mangá, como gênero verbo-visual, não se limita a contar uma história; ele corporifica a dor, a solidão e o conflito, convidando o leitor a vivenciá-los de maneira intersubjetiva e profundamente humana.

REFERÊNCIAS

AVELAR, M. Mente Corporificada: mapeamento do conceito, interfaces e possibilidades de aplicação. Pontos de Interrogação, v. 5, n. 1, jan./jul. 2015. **Revista do Programa de Pós-Graduação em Crítica Cultural Universidade do Estado da Bahia (UNEB),** *Campus* II — Alagoinhas — BA

KISHIMOTO, M. Vol. 46: **Naruto Returns**. Tradução de Mari Morimoto. San Francisco: Viz Media, 2009.

KOCH, I. G. V. A possibilidade de intercâmbio entre Lingüística Textual e o ensino de língua materna. 2003. **Veredas, revista de estudos linguísticos de Juiz de Fora**, v. 5, n. 2, p. 85 a 94.

LAKOFF, George; JOHNSON, Mark**. Metaphors we live by. Chicago**: University of Chicago Press, 1980.

ROHRER. Tim. Image Schemata in the Brain. In: HAMPE, B; GRADY, J. (Ed.). **From Perception to Meaning: Image Schemas in Cognitive Linguistics**. Berlim, New York: Mouton de Gruyter, 2005, p. 165-196.

SANTOS, Francisco Ednardo Pinho dos. Metáfora Visual Nos Quadrinhos. **Travessias Interativas,** n. 14 (Vol. 7), p. 411–425. São Cristóvão (SE), 2017.