

METONÍMIAS E METÁFORAS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: UMA PROPOSTA DE ANÁLISE À LUZ DA TEORIA NEURAL DA LINGUAGEM

Ada Lima Ferreira de Sousa (UFRN)
adalima@gmail.com

Introdução

O objetivo deste trabalho é propor um modelo de análise de metáforas motivadas por metonímias e construídas durante a leitura de histórias em quadrinhos. O modelo aqui sugerido é aplicado por meio da análise de um fragmento da obra *V de Vingança* (MOORE; LLOYD, 2006), considerando-se que a leitura dos recursos gráficos integrada à do texto verbal, no exemplo em questão, possibilita a construção de uma metáfora em cuja base se encontra uma metonímia. Nossa proposta se alinha com os pressupostos da Linguística Cognitiva Corporificada (LCC); em sendo assim, concebemos a linguagem como uma faculdade cognitiva ligada ao aparato cerebral e às experiências corpóreas e culturais (GIBBS, 2005), de maneira que ela fornece amostras do processo contínuo de (re)construção de sentidos efetivado pelo leitor, o qual (re)define suas visões acerca do mundo à medida que certas redes neurais, constituídas na inter-relação com o ambiente com que interagimos física, mental e socialmente, são (ou deixam de ser) ativadas durante o processamento linguístico.

Dentro da LCC, fundamentamo-nos, especificamente, na Teoria Neural da Linguagem (TNL), de modo que evidenciamos o funcionamento das estruturas mentais envolvidas no fenômeno analisado.

O fragmento de *V de vingança* escolhido para evidenciar o modelo proposto é analisado com base na metodologia da introspecção, definida por Talmy (2005, p. 12) como a “[...] atenção consciente direcionada por um usuário da linguagem a aspectos linguísticos particulares, como se manifestam em sua própria cognição”¹. O autor afirma que a introspecção tem a vantagem de permitir acesso direto aos sentidos construídos durante o processamento linguístico. Por outro lado, recomenda relacionar os dados introspectivos a análises derivadas de outras metodologias porque não é possível, somente através da introspecção, chegar às estruturas cognitivas que operam abaixo desse nível em que acessamos sentidos. Assim, pensamos que o modelo de análise aqui proposto pode contribuir para a formulação de considerações sobre a construção de metáforas e metonímias em textos multimodais, que podem, depois, ser confirmadas por experimentos, por exemplo.

Antes da análise, é importante fornecer algumas informações gerais sobre as categorias analíticas e os conceitos caros a este trabalho. Assim, discorreremos brevemente sobre esquemas imagéticos, *frames*, metáforas e metonímias. Em seguida, faremos uma breve apresentação da obra *V de vingança* e teceremos algumas considerações acerca de particularidades das histórias em quadrinhos. Depois, procederemos à apresentação do modelo de análise, seguido, por fim, da conclusão deste trabalho.

1. Categorias analíticas e conceitos importantes

1.1. Esquemas imagéticos

Esquemas imagéticos (esquemas-I) são estruturas neurais projetadas de várias áreas motoras e perceptuais do cérebro. Trata-se de padrões dinâmicos, pois, ao mesmo tempo em

¹ “[...] conscious attention directed by a language user to particular aspects of language as manifested in her own cognition”.

que são ativados por experiências específicas, podem ser reconfigurados a partir de novas vivências, ou mesmo do aumento ou da diminuição de ocorrências das que já se tornaram práticas cotidianas. Na perspectiva neural, de acordo com Duque (no prelo), constituem-se como circuitos neurais que compõem uma rede estruturada em termos de identificação de relações espaciais e movimentos. Cada circuito neural que corresponde a um esquema-I é composto, ainda, por vários nódulos, ou seja, subagrupamentos de neurônios que formam um sub-circuito dentro de um circuito maior. Cada nódulo desses é ativado em decorrência de certas ações e percepções.

Se as experiências a partir das quais se formam e se ativam esses esquemas não-I variam em decorrência do padrão de estruturação corpórea do ser humano, os circuitos neurais a eles correspondentes não têm estruturas diferenciadas de pessoa para pessoa. O que varia é o acionamento das partes que compõem esses circuitos, chamadas de papéis. Essa operação está subordinada às pistas que ativam os esquemas-I em cada língua.

Considerando-se a ampla gama de experiências corpóreas recorrentes a partir das quais se formam esquemas-I, não é possível, no espaço deste artigo, elencar todos eles. Então, destacamos, a seguir, os que serão mencionados na análise, com base em Duque e Costa (2012).

O esquema PARTE/TODO² vai se constituindo à medida que o ser humano, tomando consciência da configuração do seu corpo, percebe que este é um TODO constituído por PARTES – órgãos, membros etc. Assim, constrói-se o esquema-I em questão, estruturado pelos papéis *partes*, *todo* e *configuração*. Essa percepção é estendida ao que o aparato sensorial identifica como sendo estruturas inteiras compostas por peças, sejam estas as diversas partes de móveis (a perna da cadeira, o braço do sofá) ou as peças de um quebra-cabeças, por exemplo. O próprio corpo humano – ou *partes* dele (a mão pensada como um *todo* composto por dedos, que são as *partes*) – pode ser pensado em termos de PARTE/TODO.

O corpo humano é concebido, também, como tendo um centro – o tronco – e partes periféricas – cabeça e membros; é essa a experiência básica que está na raiz do esquema CENTRO/PERIFERIA, estruturado pelos papéis *entidade*, *centro* e *periferia* e ativado quando se faz referência a um todo a partir de sua porção mais evidente. É isso que ocorre, por exemplo, quando uma pessoa, ao falar de um computador de mesa, aponta seu monitor. Numa situação comunicativa durante a qual seja necessário focalizar um elemento entre tantos outros, o esquema CENTRO/PERIFERIA é ativado de modo que o indivíduo que processa o discurso consegue perceber quais elementos serão evidenciados em detrimento dos demais.

Já o esquema LIGAÇÃO é estruturado pelos papéis *entidades* e *ligação entre as entidades* e está na raiz das conexões estabelecidas entre elementos de diferentes naturezas que são relacionados a uma mesma situação, a exemplo da ligação entre a indumentária de um indivíduo e a ocasião em que essa roupa é costumeiramente usada. Alguém que conheça os rituais católicos, ao ver um padre usando batina e estola, por exemplo, infere que ele está prestes a conduzir uma celebração religiosa. Em termos de experiência corpórea, o esquema LIGAÇÃO estaria relacionado à conexão entre o bebê e à sua mãe mediante o cordão umbilical que, ao ser cortado, deixa no indivíduo o umbigo como o indicador dessa separação.

1.2. Frames

A ativação dos esquemas-I ocorre conjuntamente à dos *frames*, estruturas mentais organizadas a partir das experiências que o homem, guiado por convenções sociais e culturais,

² Mantemos a convenção, adotada em Duque e Costa (2012), de grafar os nomes dos esquemas-I em caixa alta, e os dos papéis, em itálico.

vivência em seu meio. Tratam-se, também, de estruturas cerebrais esquemáticas, ou seja, têm a característica de se constituírem como um todo composto por vários atributos, ou seja, propriedades que, devido à frequência com que se relacionam ao todo que compõe o *frame*, permitem reconhecê-lo e ativá-lo, rápida e inconscientemente. Esses atributos são acionados quando, diante de pistas linguísticas, ativamos todo um arcabouço de experiências sociais e culturais vinculadas às palavras por meio das quais as categorizamos.

Um exemplo citado por Fillmore (1985, apud CHISHMAN; BERTOLDI, 2013, p. 40)

é o frame transação comercial, incluindo elementos como comprador, vendedor, mercadorias e dinheiro. É mister observar que estes elementos são apontados como papéis situacionais, e não como papéis semânticos (...) Entre os verbos semanticamente associados a este frame temos comprar, vender, pagar, gastar, custar e trocar, cada um evocando diferentes aspectos do frame. O verbo comprar, por exemplo, põe em perspectiva o comprador e a mercadoria, deixando o vendedor e o dinheiro em segundo plano [grifos dos autores].

Assim, a associação do verbo a um determinado aspecto do *frame* depende de que se conheçam os vários detalhes que constituem, basicamente, uma transação comercial. Desse modo, a experiência fornece a motivação para as categorias que são representadas pelos itens lexicais, a partir dos quais são ativados, na mente do leitor, os *frames* construídos a partir das vivências sociais e culturais.

Vale salientar, conforme já apontado por Chishman e Bertoldi (2013), que, a depender dos elementos que compõem o texto, evidenciam-se alguns atributos do *frame* ativado, enquanto outros ficam ao fundo, podendo ser acionados a qualquer momento. Numa visão neural, de acordo com Duque (no prelo), um *frame* é uma estrutura neural constituída como um tipo de rede chamada de circuito-esquema – o mesmo tipo que ativa os esquemas-I. Nessa configuração, o *frame* completo é um nódulo gestáltico (G) que, por sua vez, contém outros nódulos (A, B, C, D etc.), cada um correspondente a um atributo. Pensando em *transação comercial*, esse *frame* se configura como o circuito G no qual há os nódulos *comprador* (A), *vendedor* (B), *mercadoria(s)* (C), *dinheiro* (D). A depender da pista linguística em evidência, a ativação neural de um desses nódulos se fortalece, e os demais são inibidos. Porém, o circuito inteiro permanece ativado, de modo que, à simples mudança de focalização das pistas do texto, o nódulo anteriormente ativado é inibido, e outro se fortalece.

1.3. Metáfora e metonímia

Compreendemos a metáfora e a metonímia como fenômenos inerentes à cognição humana (LAKOFF; JOHNSON, 1980/2003) e, em decorrência disso, atrelados à ativação de estruturas neurais relacionadas às nossas ações e percepções.

Com relação à metáfora, a Teoria Neural da Linguagem a concebe como a ativação conjunta de estruturas neurais que correspondem a elementos de domínios distintos entre os quais ocorrem ligações. Um desses domínios, que tem natureza mais abstrata e é conceptualizado em termos de outro mais concreto, é chamado domínio-alvo; o outro é o domínio-fonte.

Para compreender o processamento metafórico, é fundamental conhecer algumas nuances dos circuitos de ligação (L), assim chamados porque viabilizam as conexões entre outras redes neuronais. Há vários tipos de circuitos de ligação, dos quais interessa-nos, agora, compreender os circuitos de mapeamentos metafóricos.

Os mapeamentos metafóricos, de acordo com Duque (no prelo), fazem com que se projetem os atributos do *frame* que corresponde ao domínio-fonte aos atributos concernentes ao *frame* que se constitui como domínio-alvo. Esses *frames* e cada um dos atributos que os compõem são mapeados por circuitos de ligação (L), cada um dirigido por um nódulo gestáltico (GL), ou seja, um agrupamento de neurônios que, uma vez ativado, faz com que todo o circuito a ele relacionado também se ative; e uma vez inibido, inibe o restante do circuito. Além disso, uma vez estabelecida a metáfora, há um nódulo gestáltico (G) que permite a ativação ou a inibição do circuito como um todo.

O fornecimento de uma descrição para os mecanismos neurais envolvidos na construção das metáforas é, sem dúvida, uma grande contribuição advinda da TNL, mas não a única. Graças a essa teoria, hipóteses foram confirmadas e noções vagas acerca do funcionamento da cognição humana foram desfeitas. De modo semelhante, o tratamento da metonímia se beneficia das considerações feitas por estudiosos vinculados à TNL.

A metonímia, a exemplo de outras atividades cognitivas, deve ser tomada como um fenômeno decorrente não só das experiências físicas, mas, também, atrelada a fatores culturais e sociais, responsáveis pela formação e estabilização dos *frames* ativados durante os processos de construção do sentido.

Com relação à contrapartida neural, a metonímia também tem, na sua base, a ativação de circuitos de ligação. Porém, não se tratam dos mesmos circuitos envolvidos na conexão de espaços mentais e nos mapeamentos metafóricos. De acordo com Duque (no prelo), no caso da metonímia, existem:

- a) um circuito (normalmente, um circuito-esquema de *frame*) constituído por um nódulo gestáltico G que assume o controle;
- b) pelo menos mais dois nódulos (A e B, cada um relacionado a um papel semântico);
- c) uma condição X que permite identificar um elemento em termos de outro;
- d) uma ligação (L) assimétrica entre A e B, dependente da ativação do nódulo gestáltico G que, por sua vez, só dispara se X disparar antes.

Assim, pensando nas ativações neurais resultantes de *O sanduíche de presunto quer sua conta*, ativa-se o *frame* restaurante; *sanduíche de presunto* desempenha o papel semântico A (prato); *sua* sinaliza a entidade que desempenha o papel semântico B (cliente); há uma ligação L entre A (*prato*) e B (*cliente*); X permite, ao garçom, identificar o *cliente* (B) em termos do *prato* (A). Uma vez ativado o nódulo concernente à condição X, o nódulo-G dispara e ativa todo o restante do circuito, construindo-se, assim, a metonímia.

Com relação à construção de metonímias em histórias em quadrinhos, amostras desse fenômeno, bem como da sua ocorrência concomitante à construção de metáforas, serão fornecidas durante a apresentação do modelo de análise que propomos. Antes, apresentaremos a obra *V de vingança* e algumas considerações acerca do seu enredo e de algumas características a ela inerentes na condição de história em quadrinhos.

2. *V de vingança*

V de vingança é uma obra de ficção, inspirada, porém, em alguns fatos históricos. O cenário desenhado é uma Inglaterra pobre e dominada por um governo totalitário, que assume o poder após um conflito entre os Estados Unidos e alguns países da Europa. Essa guerra culmina com um ataque nuclear pelos EUA. Mesmo não sendo bombardeada, a Inglaterra acaba sofrendo grandes prejuízos. Por causa das explosões, o clima é afetado a ponto de o continente europeu quase sumir em decorrência das inundações. Além de plantações serem destruídas, o país para de receber comida porque não há mais quem a forneça. Além disso, muitas pessoas adoecem e morrem em decorrência do transbordamento de esgotos. Nesse

cenário, o governo se desmonta, quadrilhas armadas tentam tomar o poder e, na sequência, grupos fascistas e as grandes corporações sobreviventes ao conflito nuclear formam uma coalizão denominada Nórdica Chama, que instaura um regime totalitário. Após quatro anos de opressão – incluindo o controle dos meios de comunicação, a repressão a protestos e o envio de radicais, negros, estrangeiros e homossexuais a um campo de concentração, denominado “campo de reabilitação de Larkhill” –, um homem mascarado, que se apresenta como “V”, pratica atos considerados terroristas, tais como a explosão de prédios do governo e de monumentos e a execução de colaboradores do governo e ex-funcionários de Larkhill. Numa dessas ações, V conhece a jovem Evey Hammond, uma órfã de 16 anos que logo é recrutada para apoiá-lo em suas ações.

Em sendo uma história em quadrinhos, *V de vingança* fornece, como guias do leitor no processo de construção de sentidos para a história, pistas advindas não só dos mecanismos verbais, como, também, dos não verbais. Sobre isso, Eisner (2001; 2008) e McCloud (2005; 2008) ressaltam que a relação entre a estrutura dos quadrinhos e o efeito que ela provoca sobre o leitor envolve mais do que a decodificação dos textos postos dentro dos balões e as impressões sobre as representações gráficas de personagens e de cenários.

Quanto à configuração do texto verbal, diversas fontes podem ser utilizadas nos textos escritos no interior dos balões e dos quadros, dependendo da intenção do autor quanto à representação do tom e do volume de voz dos personagens, de modo que o leitor possa “ouvir com os olhos” (MCCLLOUD, 2008, p.146). Com relação ao não verbal, elementos básicos como as sarjetas³, os requadros⁴, as fontes utilizadas nos textos, os espaçamentos entre os quadros, os formatos dos balões, as características e expressões faciais e gestuais dos personagens, entre outros, podem funcionar como pistas de modo que o leitor construa sentidos para a história. O enquadramento de certos detalhes da ação, por exemplo, “não só define seu perímetro, como estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a duração do evento” (EISNER, 2001, p.25). Já a noção de tempo é construída a partir da quantidade de quadros, aumentando-a ou diminuindo-a de modo a tornar a ação mais ou menos segmentada (EISNER, 2001.). As sarjetas, os requadros e os formatos dos quadros, por sua vez, podem ser explorados em função da noção de espaço (MCCLLOUD, 2005).

A ativação do repertório cultural (que, conforme já vimos, está na raiz da constituição dos *frames*) também pode exercer grande influência sobre a pessoa que lê uma história, a ponto de permitir inferências que acabam tendo grande participação no processo de construção da figuratividade. Em *V de vingança*, por exemplo, há uma evocação frequente do conhecimento de mundo do leitor acerca de situações de perseguição e opressão. Afinal, trata-se de uma história cujo cenário é o de uma cidade (Londres) que sofre as consequências dos danos causados à Inglaterra por uma guerra entre outras duas nações. A capital inglesa é dirigida por um governo totalitário, contra o qual se insurge um homem que se apresenta como V e que, dependendo da perspectiva, pode ser um herói que luta contra a repressão ou um terrorista que quer se vingar do sistema que o aprisionou em um campo de concentração.

Por fim, ressaltamos que a análise foi estruturada de modo a facilitar a compreensão do processo em tela. É preciso lembrar que as redes neurais se organizam com uma rapidez que acaba não ficando evidente em decorrência da necessidade de tornar a explanação mais didática.

Tendo em mente essas informações, apresentamos o modelo de análise já referido.

³ Linhas que separam os quadros (MCCLLOUD, 2005).

⁴ Linhas que demarcam os limites dos quadros (Id., *ibid.*).

3. Uma proposta de análise

O fragmento analisado faz parte de uma sequência de quadros que funciona como uma espécie de prólogo de *V de Vingança*, pois, imediatamente após o término dela, é anunciado o capítulo 1 da história. A sequência em questão retrata quatro cenas simultâneas, mostradas de maneira alternada nos quadrinhos. Neles, visualizam-se alguns recortes das ruas de Londres, que mostram pessoas andando em grupo; policiais trabalhando no bloqueio de uma via e câmeras instaladas em postes, acompanhadas da inscrição *Para sua segurança*; a personagem Evey Hammond se maquiando e se vestindo dentro de um quarto; o personagem V entrando em um cômodo que parece ser um misto de quarto e biblioteca e vestindo sua indumentária; a apresentação do programa de rádio do governo, reproduzida verbalmente nos balões que acompanham as imagens nos quadrinhos, que se alternam entre Evey, V e as ruas da cidade. O radialista fornece um panorama de Londres, com informações sobre a previsão meteorológica, o possível fim do racionamento de carne, a perseguição da polícia a suspeitos de terrorismo, a visita da rainha (luxuosamente vestida) a uma usina de lixo e o discurso do ministro da Guerra. Em um dos últimos momentos da transmissão, mostrado na figura 6, o locutor diz: “e este é o rosto de Londres esta noite”, texto que aparece dentro de um balão sobreposto à representação gráfica da face maquiada e entristecida de Evey.



Figura 1: fragmento de *V de vingança*. Fonte: MOORE; LLOYD, 2006, p. 11.

A leitura do quadrinho reproduzido acima fornece pistas que permitem construir um espaço mental⁵ ancorado na metonímia CIDADE PELO HABITANTE e na metáfora O PANORAMA DE LONDRES É O ROSTO DE EVEY, sendo esta motivada pela primeira. Na raiz dessas construções figurativas estão esquemas-I e *frames* que serão descritos a seguir.

Com relação aos esquemas-I, pelo menos três podem ser ativados a partir da leitura da figura 1: CENTRO/PERIFERIA, PARTE/TUDO e LIGAÇÃO. Conforme exposto na seção anterior, cada um desses esquemas é configurado por vários papéis, mas nem todos são focalizados durante a construção do espaço mental, como será visto a seguir.

⁵ Espaço mental, segundo Feldman (2006), é um cenário mentalmente simulado contendo pessoas, lugares, tempos e outros fatores envolvidos em uma história que buscamos compreender.

A leitura do fragmento em tela permite acionar o papel *centro* do esquema-I CENTRO/PERIFERIA, especialmente por causa do modo como a ilustração é trabalhada. O conteúdo não verbal é exposto de modo a levar o leitor a focalizar o rosto de Evey em detrimento de outros elementos que compõem o ambiente, a exemplo dos móveis (cama, escrivaninha, cadeira) e acessórios (luminárias, cortina e urso de pelúcia) que, em um quadrinho anterior, no qual se adota uma perspectiva mais “aberta”, ficam todos visíveis. O apagamento desses detalhes, que poderiam figurar como *periferia*, aliado ao trabalho com as sombras em prol do destaque do que está no *centro* do quadrinho, parece ser um fator relevante em termos de direcionamento do processo de construção de sentidos durante a leitura desse trecho da narrativa.

A parte não verbal do fragmento também permite ativar o esquema PARTE/TODO, posto que guia o leitor a voltar sua atenção a apenas uma *parte* da personagem retratada no quadrinho, qual seja, o rosto de Evey, o qual ocupa todo o quadro. Nesse caso, o leitor, consciente da anatomia humana e da apresentação da moça de corpo inteiro nos quadrinhos anteriores, é capaz de simular a *configuração* da personagem como um *todo* em vez de estranhar o fato de apenas sua face ser exibida. O texto verbal atua de modo semelhante. No momento em que o locutor do programa de rádio diz: “este é o rosto de Londres esta noite”, o leitor compreende que o locutor se refere ao panorama da cidade, associando-o, figurativamente, a “rosto”. Isso não causa estranhamento porque, comumente, faz-se menção à face com o objetivo de se referir à identidade, em se tratando de pessoa, e à configuração geral/panorama de um cenário.

O esquema LIGAÇÃO é ativado sempre que há associação entre elementos. Com relação ao espaço mental construído a partir da leitura da figura 1, há de se ressaltar a possibilidade da *ligação* entre certo trecho do texto não verbal e uma característica da ilustração que é apresentada junto a ele. O enunciado “e este é o rosto de Londres esta noite” é sobreposto à representação gráfica da face de Evey, de maneira que o leitor estabelece uma *ligação* entre duas *entidades*, quais sejam, Londres – *entidade* focalizada na modalidade verbal – e Evey, de modo que é sugerida equivalência entre ambas, mediante o recurso da focalização do “rosto” da cidade e do rosto da personagem, como se a situação de uma fosse análoga à da outra. Essa percepção da analogia está na raiz das construções metafóricas, conforme observamos adiante.

Com relação aos *frames*, a primeira observação a ser feita é que eles têm caráter bem específico. Um deles se constitui como o domínio concernente à cidade de LONDRES, do qual são destacados um panorama comunicado por um locutor de rádio e uma habitante, Evey, cujo rosto é evidenciado. Há, ainda, os *frames* que se constituem como dois domínios distintos que possuem atributos entre os quais há mapeamentos metafóricos. Esses mapeamentos entre aspectos dos dois domínios são possíveis pela possibilidade da ligação, evidenciada no parágrafo anterior, entre o texto verbal “este é o rosto de Londres esta noite” e a imagem do rosto de Evey. Assim, parece plausível pensar na metáfora O PANORAMA DE LONDRES É O ROSTO DE EVEY, e admitir que, na raiz dessa construção metafórica, há uma cidade sendo conceptualizada em termos de uma pessoa que a habita. Portanto, parece haver, nesse caso, uma metáfora metonimicamente motivada em termos de TODO PELA PARTE ou, mais especificamente, CIDADE PELO HABITANTE.

Conforme observamos na seção anterior, metonímias têm, em sua base, a ativação de circuitos de ligação. Porém, esses não são os circuitos envolvidos nos mapeamentos metafóricos. Já os domínios são os mesmos, conquanto a relação entre eles seja diferente da que se estabelece na metáfora. Em CIDADE PELO HABITANTE, LONDRES cumpre o papel semântico de CIDADE e EVEY cumpre o de HABITANTE. Ocorre, entre esses dois domínios, uma projeção metonímica que pode ser representada da seguinte maneira:

S⁶: CIDADE PELO HABITANTE	
A: LONDRES (desempenha o papel semântico de CIDADE)	B: EVEY (desempenha o papel semântico de HABITANTE)
X: condição que permite identificar LONDRES em termos de EVEY	

Tabela 1: estrutura básica da metonímia LONDRES POR EVEY

Os nódulos que permitem ativar ou inibir a projeção metonímica podem ser representados assim:

G: permite ativar ou inibir a metonímia CIDADE PELO HABITANTE
GX: permite ativar ou inibir a projeção
GS: permite ativar ou inibir LS (ligação assimétrica entre LONDRES e EVEY)

Tabela 2: ativações na metonímia LONDRES POR EVEY

Conforme as tabelas acima, à construção da metonímia LONDRES POR EVEY subjaz a ativação do circuito-esquema CIDADE PELO HABITANTE, em que LONDRES desempenha o papel semântico de A (CIDADE), e EVEY, o papel semântico de B (HABITANTE). Se o leitor consegue conceptualizar LONDRES (A) a partir de algumas características da personagem EVEY (B), é ativado o nódulo concernente à condição X e, com isso, o nódulo G que controla a ligação entre os dois domínios dispara, permitindo a construção da metonímia, cujo circuito pode ser representado, em todos os aspectos citados acima, da seguinte maneira:

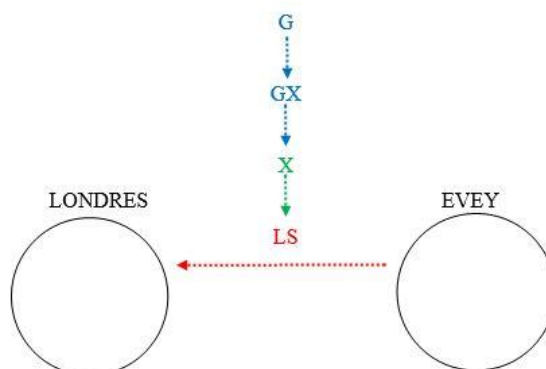


Figura 2: representação do circuito metonímico LONDRES POR EVEY

⁶ A escolha da letra “S” é motivada por ela ser a inicial de “schema”, inglês de “esquema”. Assim, “S” se aplica à representação da metonímia que está na base do espaço mental e, também, dos *frames*, posto que ambos se constituem como estruturas esquemáticas.

É interessante perceber que há dois aspectos entre tantos que poderiam ser focalizados tanto de Londres quanto de Evey: a situação da cidade e o rosto da personagem. Cada um deles se constitui como um domínio distinto, mas há, entre eles, mapeamentos que estão na raiz da criação da metáfora O PANORAMA DE LONDRES É O ROSTO DE EVEY. Nesse caso, O ROSTO DE EVEY é o domínio-fonte (mais concreto), e O PANORAMA DE LONDRES, o domínio-alvo (mais abstrato). Antes de apresentar as especificidades desse mapeamento, cabe falar acerca dos atributos específicos desses *frames*.

Os *frames* em questão se relacionam graças ao papel do esquema LIGAÇÃO. No caso da figura 1, pode-se perceber, levando em conta esse aspecto, a *ligação* entre duas *entidades* diferentes, quais sejam, os domínios cujos elementos são mapeados durante o processamento metafórico. Um deles, O PANORAMA DE LONDRES, é focalizado na modalidade verbal; o outro, O ROSTO DE EVEY, recebe destaque no texto não verbal. Nesse ínterim, o leitor não só faz a *ligação* entre essas duas *entidades*, como as coloca na condição de categorias análogas, ao inferir que possivelmente são vítimas, no mesmo nível, do regime opressor a elas imposto. Em síntese, com base na expressão tristonha de Evey e nas informações acerca da Londres fictícia retratada na história em quadrinhos, o leitor pode ativar o esquema-I LIGAÇÃO ao relacionar o texto verbal “este é o rosto de Londres” e a representação gráfica do rosto de Evey, aproximando-os conceptualmente, embora façam parte de domínios diferentes. Tem-se, com isso, a metáfora O PANORAMA DE LONDRES É O ROSTO DE EVEY.

É interessante perceber que, no decorrer da história, à medida que Evey se alia a V, parte dos londrinos, embora num ritmo mais lento, também é influenciada pelas ações deste a ponto de iniciar a reação ao governo. Isso só reforça a impressão de que Evey é uma espécie de “espelho” da cidade de Londres; sua desventura é a do restante da população e sua mudança de postura – devido à convivência com V – acaba ocorrendo, também, com outros habitantes da cidade.

Ampliando a análise da figuratividade no caso em tela, apresentamos, a seguir, uma proposta de descrição dos mapeamentos em O PANORAMA DE LONDRES É O ROSTO DE EVEY, com base no modelo sugerido na seção acerca da metáfora. O domínio-fonte (no caso em tela, O ROSTO DE EVEY) é identificado como S1, e o domínio-alvo (no caso, O PANORAMA DE LONDRES) como S2. Os elementos mapeados são identificados como A1 e B1 (os dois ativados entre os atributos do domínio 1), e A2 e B2 (os dois ativados entre os atributos do domínio 2). Esses *frames* e cada um dos atributos que os compõem são mapeados pelos circuitos de ligação (L), cada um dirigido por um nódulo gestáltico (G). Além disso, uma vez estabelecida a metáfora, há um nódulo G que permite ativá-la ou inibi-la como um todo. Assim, os mapeamentos metafóricos de O PANORAMA DE LONDRES É O ROSTO DE EVEY podem ser representados conforme a tabela a seguir.

S: O PANORAMA DE LONDRES É O ROSTO DE EVEY	
S1: <i>frame</i> O ROSTO DE EVEY	S2: <i>frame</i> O PANORAMA DE LONDRES
A1: Semblante triste	A2: Problemas
B1: Maquiagem	B2: Estratégias de disfarce dos problemas

Tabela 3: estrutura básica da metáfora O PANORAMA DE LONDRES É O ROSTO DE EVEY

Ressaltamos que Semblante triste e Maquiagem não são os únicos atributos de EVEY, tampouco Problemas e Estratégias de disfarce dos problemas são os únicos atributos de LONDRES. Ao longo da leitura de *V de vingança*, várias características vão sendo atribuídas a Evey e a Londres, de modo que não dá para pensar nelas apenas como uma moça de rosto triste e maquiado, e uma cidade repleta de problemas que o governo tenta, a todo custo, disfarçar. Ocorre que, no exemplo em questão, ficam salientes apenas os atributos em destaque na tabela apresentada por último, porque as pistas linguísticas nos guiam a eles nesse momento específico da história.

Retornando à descrição do processamento metafórico em tela, entre os atributos em destaque na tabela 5 estabelecem-se ligações L, de modo que ocorrem as seguintes projeções:

O PANORAMA DE LONDRES É O ROSTO DE EVEY
Problemas são Semblante triste
Estratégias de disfarce dos problemas são Maquiagem

Tabela 4: projeções metafóricas de O PANORAMA DE LONDRES É O ROSTO DE EVEY

Vale lembrar que cada circuito L é controlado por um nóculo G, e que cada um desses nósculos G vinculados às ligações entre os atributos é ativado ou inibido pelo G que “comanda” o circuito completo. Com relação a esses nósculos que permitem ativar ou inibir as projeções, a correspondência se dá de modo que:

G: permite ativar ou inibir a metáfora O PANORAMA DE LONDRES É O ROSTO DE EVEY
GS: permite ativar ou inibir LS (ligação entre o <i>frame</i> O PANORAMA DE LONDRES e o <i>frame</i> O ROSTO DE EVEY)
GA: permite ativar ou inibir LA (ligação entre os atributos Problemas e Semblante triste)
GB: permite ativar ou inibir LB (ligação entre atributos Estratégias de disfarce dos problemas e Maquiagem)

Tabela 5: correspondência entre os nósculos G e os circuitos L no processamento da metáfora O PANORAMA DE LONDRES É O ROSTO DE EVEY

O circuito metafórico O PANORAMA DE LONDRES É O ROSTO DE EVEY pode ser representado da seguinte maneira:

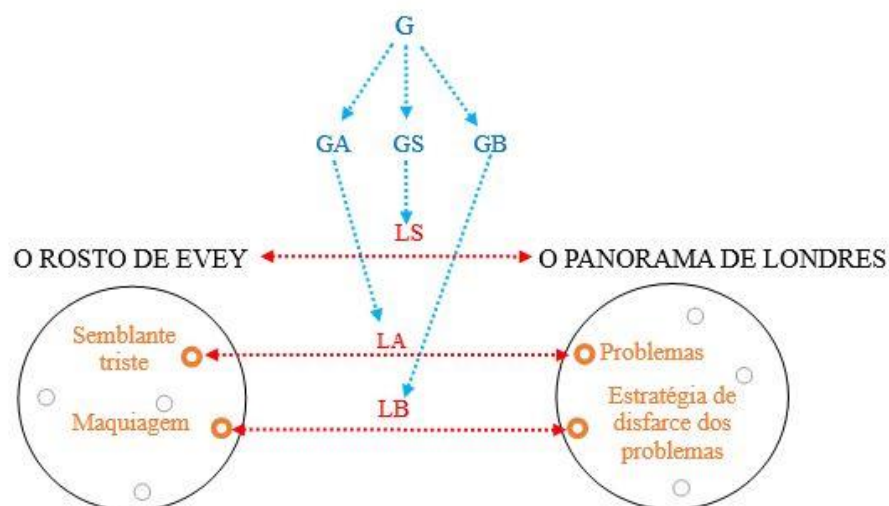


Figura 3: circuito metafórico O PANORAMA DE LONDRES É O ROSTO DE EVEY

É preciso ter em mente que, em sendo o espaço mental estruturado por uma metonímia e uma metáfora, os dois circuitos a elas correspondentes são ativados juntos. Isso decorre de dois fatores: a existência de um nó gestáltico G que estrutura o G metafórico e o G metonímico; e um circuito de ligação estabelecido entre esses dois circuitos, que também se vincula a um nó G. A ativação desses nós segue o mesmo roteiro já explicitado quando da descrição dos circuitos da metáfora e da metonímia: quando o G que estrutura os dois circuitos dispara, segue-se a ativação do GL que permite a ligação entre os dois circuitos

Conclusão

Neste trabalho, propusemos um modelo de análise tendo em vista a necessidade, por parte de pesquisadores vinculados à TNL, de evidenciar e descrever os processos neurais concernentes à construção de sentidos. Tratamos, especificamente, de uma construção metafórica metonimicamente motivada, em cuja raiz se encontra a simulação perceptual e motora. Vimos que o modelo em questão permite evidenciar o funcionamento de esquemas-I e *frames* envolvidos no fenômeno analisado. Observamos que é possível, nesse tipo de análise, descrever os processos neurais concernentes à construção do fenômeno estudado, e que o modo como são apresentados os acionamentos e as ativações dos esquemas e dos *frames*, bem como dos componentes dessas estruturas que são evidenciados ao longo da leitura, pode favorecer a compreensão acerca do comportamento dos diversos elementos envolvidos na construção de sentidos. Vale reforçar que, uma vez aplicando esse modelo, o pesquisador não pode perder de vista a necessidade de ressaltar que a apresentação desse processo em etapas, numa espécie de “passo a passo”, tem fins didáticos e não reflete o processamento veloz e em paralelo das redes neurais.

Por fim, lembramos que adotar esse modelo não significa dispensar outras metodologias, a exemplo da realização de testes. Nesse caso, cabe ao pesquisador definir, com base nas suas questões de pesquisa, nos seus objetivos e na natureza do seu *corpus*, optar ou não pela complementação desse modelo, que, conforme já explanado, tem em sua base a introspecção.

Fica, então, a expectativa de que o modelo aqui proposto seja empregado em outras análises – incluindo a de outros *corpora* e fenômenos –, de maneira que se possa verificar se ele, de fato, se constitui como uma opção para os linguistas que pretendem se debruçar sobre as bases neurais dos fenômenos concernentes à construção de sentidos a partir da leitura de textos constituídos tanto por recursos verbais quando por mecanismos não verbais.

Referências bibliográficas

CHISHMAN, Rove; BERTOLDI, Anderson. A semântica de frames como paradigma para os estudos multilíngues: o caso dos *frames self_motion* e *criminal_process* em inglês e português. In: *Caderno de estudos linguísticos*, Campinas, jan./jun. 2013, p. 35-49.

DUQUE, Paulo Henrique. _____. *Introdução à teoria neural da linguagem*. No prelo.

_____; COSTA, M.A. *Linguística Cognitiva: em busca de uma arquitetura de linguagem compatível com modelos de armazenamento e categorização de experiências*. Natal: EDUFRN, 2012.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

_____. *Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos*. São Paulo: Devir, 2.ed, 2008.

FELDMAN, Jerome. *From molecule to metaphor: a neural theory of language*. Cambridge: The MIT Press, 2006.

GIBBS, Raymond. *Embodiment and cognitive science*. New York: Cambridge University, 2005.

LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. *Metaphors we live by*. Chicago: The University of Chicago Press, 1980/2003.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

_____. *Desenhando quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil, 2008.

MOORE, Alan; LLOYD, David. *V de vingança*. Rio de Janeiro: Panini, 2006.

TALMY, Leonard. Prefácio a GONZALEZ-MARQUEZ, Mónica; MITTELBERG, Irene; COULSON, Seana; SPIVEY, Michael (eds.). *Methods in cognitive linguistics*. Amsterdam: John Benjamins, 2005.