

Literatura fantástica na pele: a leitura de “O conto dos três irmãos” à luz da compreensão corporificada

Fantastic literature in the skin: the reading of “the tale of the three brothers” under the embodied comprehension perspective

Fernanda Roque Amendoeira *
Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG

34

Thiago da Cunha Nascimento *
Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG

RESUMO: Neste trabalho, refletimos sobre os atributos humanos da personagem ‘Morte’, presente no conto “O conto dos três irmãos”, de J. K. Rowling, assim como a simulação mental construída a partir de estruturas cognitivas corporificadas ativadas na leitura do texto. O estudo é orientado, especialmente, pela Teoria da Metáfora Conceptual, e nosso objetivo foi detalhar as ferramentas utilizadas pela autora na ativação da metáfora conceptual A MORTE É HUMANA, além de minuciar os processos de construção de sentidos do conto fantástico. Foi constatado, com o auxílio de um protocolo de leitura e 17 leitores voluntários, que as pistas linguísticas ganham coerência a partir dos *frames*, permitindo a identificação da personificação da morte e a experiência do conto como se estivessem dentro da narrativa.

* Mestranda em Letras: Estudos Linguísticos pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), membro do centro de pesquisa Intercultural Communication in Multimodal Interactions (ICMI), e Bolsista CAPES.

* Doutor em Letras: Estudos Linguísticos pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) e membro do centro de pesquisa Intercultural Communication in Multimodal Interactions (ICMI)

PALAVRAS-CHAVE: Poética Cognitiva. Linguística Cognitiva. Metáfora Conceptual. Personificação. Compreensão Corporificada.

ABSTRACT: In this paper, we reflect upon the human attributes of the character 'Death', from "The tale of the three brothers", by J. K. Rowling, as well as the mental simulation created from embodied cognitive structures activated during the reading of the text. This study is guided especially by the Conceptual Metaphor Theory and we aimed to detail the tools used by the author in the activation of the conceptual metaphor DEATH IS HUMAN, as well as to clarify the sense-making processes of the fantastic tale. With the help of a reading protocol answered by 17 volunteers, it was verified that the linguistic clues gain coherence through *frames*, allowing them to identify the personification of death and to experience the story as if they were inside the narrative.

KEYWORDS: Cognitive Poetics. Cognitive Linguistics. Conceptual Metaphor. Personification. Embodied comprehension.

Introdução

“Acolheu, então, a Morte como uma velha amiga
e acompanhou-a de bom grado, e, iguais, partiram desta vida.”

J.K. Rowling em “O Conto dos Três Irmãos”

35

Kovács (1992, p. 14) afirma que o medo de morrer é universal e aflige a todos os seres humanos. Independentemente da idade, gênero, nível socioeconômico ou credo religioso, o conceito MORTE¹ carrega um mistério que causa ao menos um estado de ansiedade. Em função disso, o ser humano sempre tentou, de alguma forma, seja retardar (ao máximo) seja superar (tornando-se imortal), o fato inevitável da morte. Esse desejo se manifesta ao longo da história dos humanos nas mais variadas formas artístico-culturais.

Dado o seu caráter desconhecido, sua onipresença e sua inevitabilidade, Lima (2012, p. 108) comenta que a morte é metaforizada de várias formas e sob diferentes nuances nem sempre demasiado aterrorizantes, de modo que o

¹ Em Linguística Cognitiva, usamos a fonte versalete para representar como forma mnemônica não somente as metáforas conceptuais, e.g.: a morte é humana, mas também conceitos e domínios experienciais, e.g.: morte e corpo humano, respectivamente.

terror que lhe é peculiar é atenuado, bem como revela a maneira como as pessoas lidariam em face dela. Assim, a ininteligibilidade do conceito MORTE e o medo decorrido dele fomentam o “surgimento de diferentes teorias do senso comum que vão sendo construídas em torno da verdade existencial da morte, derivando personificações várias do fenômeno [...] como uma forma de lidar com os mistérios que acarreta” (LIMA, 2012, p.112).

Com a personificação, podemos usar nosso conhecimento sobre nós mesmos enquanto seres humanos em efeito máximo para compreender conceitos em geral como forças da natureza, eventos comuns, conceitos abstratos e objetos inanimados em termos de características humanas (LAKOFF; TURNER, 1989, p. 72). Isso fica evidente em “O Conto dos Três Irmãos”, de J.K. Rowling, no qual a personagem ‘Morte’ é concebida como uma pessoa com traços peculiares, tais como astuta e paciente.

Diversas são as pesquisas tendo como base as obras literárias de Rowling, em especial a série de livros mais conhecida dentre elas, “Harry Potter”. Ainda assim, a coletânea de contos que trataremos no presente artigo também recebeu significativa atenção em áreas de pesquisa distintas, como nas investigações sociológicas a partir da relação do público infantil e o gênero do realismo mágico (KUSUMA, 2019); nos estudos da tradução (LENKCIS, 2014); e nos mais diversos campos literários referentes à metaficção (FERNÁNDEZ, 2010), às lendas folclóricas (HOLL-JENSEN; TOLBERT, 2016), entre outros. Visamos somar a tais trabalhos uma análise inovadora do mesmo texto, dessa vez a partir de preceitos da Linguística Cognitiva, nomeadamente a Teoria da Metáfora Conceptual (doravante TMC) e da compreensão corporificada.

O objetivo deste trabalho, portanto, é o de delinear as nuances da metáfora conceptual A MORTE É HUMANA subjacente às expressões linguísticas utilizadas para descrever a personagem ‘Morte’ no conto “O Conto dos Três Irmãos” de

Rowling, bem como descrever o processo de produção de sentidos da narrativa à luz da compreensão corporificada. Aplicamos também um protocolo de leitura, respondido por 17 leitores, de modo a nos auxiliar na descrição dos processos de construção de sentidos do conto fantástico. A descrição desses processos foi realizada sob a perspectiva da TMC e da compreensão corporificada.

Corporificação e linguagem

Seguindo uma orientação empirista (*usage-based*), a Linguística Cognitiva apoia-se epistemologicamente no ‘experencialismo’ (LAKOFF; JOHNSON, 2003 [1980], 1999; LAKOFF, 1987), no qual a experiência humana, bem como o papel do corpo em tal experiência são centrais (FERRARI, 2011, p. 21). Logo, na visão experencialista, a mente é concebida como corporificada. Duque e Costa (2012b) explicam que, em uma mente corporificada, o mesmo sistema neural, envolvido na percepção ou no movimento corporal, tem papel central na concepção. Em outras palavras, “as mesmas estruturas neurais responsáveis pela percepção, pelo movimento e pela manipulação de objetos são também responsáveis pela conceptualização e pelo raciocínio” (p. 148).

A noção de ‘corporificação’ (*embodiment*) constitui um dos conceitos basilares da abordagem experencialista. O termo refere-se ao papel do próprio corpo do indivíduo em sua cognição situada (GIBBS, 2006), ou seja, conforme nos explicam Varela et al. (1993), a cognição é dependente das capacidades sensório-motoras do corpo humano, e tais capacidades “estão, elas mesmas, embutidas em um contexto biológico, psicológico e cultural mais abrangente” (p. 177. Doravante, todas as traduções serão nossas).²

² “[...] a more encompassing biological, psychological, and cultural context” (VARELA et al., 1993, p. 177).

Nossa cognição é, portanto, corporificada (*embodied cognition*). Além disso, vale salientar que a noção de corporificação envolve dois aspectos: o primeiro diz respeito ao fato de nossa experiência ser corporificada (*embodied experience*), ou seja, a realidade não nos é dada objetivamente, mas é construída com base na arquitetura neuroanatômica específica de nossos corpos; o segundo concerne ao fato de nossa cognição ser ancorada (*grounded cognition*), ou seja, a representação mental da realidade, que emerge em nossa mente, apoia-se em nossos estados mentais oriundos de nossa experiência corporificada (EVANS, 2012, p. 131). Precisamente, de acordo com Evans (2012, p. 132), o fato de nossa experiência ser corporificada tem consequências em nossa cognição: os conceitos ativados em nossa mente, bem como a natureza da realidade sobre a qual pensamos e falamos, são ancorados em representações multimodais que emergem de nossa experiência corporificada. Esses conceitos são reativações de estados cerebrais registrados durante a experiência vivida. Essas reativações - ou em termos técnicos 'simulações'³ - carregam as impressões sensório-motoras e proprioceptivas da ação corpórea e sua interação com o meio socio-físico, bem como os registros dos estados mentais subjetivos oriundos tanto da experiência corpórea interior (e.g.: vísceras) quanto das emoções e avaliações afetivas relativas à tal experiência.

Os conceitos na mente corporificada são essencialmente formados com base em nosso sistema sensório-motor (LAKOFF; JOHNSON, 1999; JOHNSON, 2007). Sendo assim, a emergência da mente envolve um cérebro humano, o qual é o elemento central - porém não o único e muito menos isolado - na construção do significado, operando num corpo humano, que, por seu turno, interage continuamente com/num ambiente complexo, o qual é, ao mesmo tempo, físico, social e cultural. Nessa condição, padrões de interação organismo-ambiente, isto é, *gestalts* experienciais, são originados e conferem coerência e estrutura a nossas experiências e ao nosso raciocínio abstrato:

³ Mais adiante, trataremos sobre a noção de 'simulação'.

os esquemas imagéticos, que surgem recorrentemente em nossa percepção e movimento corporais, têm sua própria lógica, que pode ser aplicada a domínios conceituais abstratos, por meio de metáforas primárias e daquelas de nível conceitual mais elevado. A lógica dos esquemas imagéticos serve, então, como base para inferências sobre entidades e operações abstratas (JOHNSON, 2007, p. 181).

As *gestalts* experienciais - ou Esquemas Imagéticos (EIs) - são uma de nossas formas primárias de estar em contato com o mundo, de compreendê-lo, de (inter)agir nele/com ele. A título de ilustração, experienciamos física e sensorialmente a CONTENÇÃO, por exemplo, em nossos arredores, com coisas que nos envolvem, que nos cercam: quando entramos e saímos de lugares como salas, quartos etc., ao vestirmos roupas, ao entrarmos em veículos, entre muitos outros espaços limitados. Deles emerge o padrão esquemático CONTÊINER.

É importante salientar que os EIs podem ser estendidos e elaborados metaforicamente para nos auxiliar na compreensão de conceitos abstratos. Johnson (2007) comenta que é muito difícil visualizarmos nossos conceitos mais abstratos, isto é, os conceitos de entidades não físicas, instituições, ações, relações, valores etc., como realmente corporificados. Posto isso, o autor propõe que, por meio de projeções metafóricas, conseguimos estruturar tais conceitos em termos de entidades e eventos físicos. A seguir, discorreremos sobre esse mecanismo de projeção metafórica para a compreensão de conceitos e experiências abstratos.

Metáfora conceptual

O interesse pela metáfora ganhou novas proporções na segunda metade do século passado a partir da obra *Metaphors we live by*, de Lakoff e Johnson. Neste trabalho, nos é apresentada a ideia de metáfora como elemento pertencente à linguagem cotidiana, não ficando limitada a um recurso

estilístico opcional de materiais literários, como era previamente compreendida. A metáfora se manifesta tanto interativamente, quanto individualmente, no pensamento dos sujeitos. Os autores a descrevem como sendo

pervasiva da vida cotidiana, não somente na linguagem, como também no pensamento e na ação. Nosso sistema conceptual usual, pelo qual pensamos e agimos, é de natureza fundamentalmente metafórica (LAKOFF; JOHNSON, 1980, p. 4).⁴

Os estudos voltados à cognição, especificamente os da Linguística Cognitiva, buscam compreender a metáfora como processo cognitivo, indo além da explicação clássica da metáfora como linguagem puramente figurativa no contexto literário. Alguns anos mais tarde, Lakoff (1987, p. 6) postula que a racionalidade é explicada pelo uso da imaginação e que a própria imaginação muito deve ao pensamento metafórico. Busquemos compreender o pensamento metafórico mais afundo através dos seguintes exemplos:

A vida é vazia para ele.

Sua vida continha muitas tristezas.⁵

Nos dois casos temos frases comumente proferidas, nas quais atribuímos características de algo concreto para um termo abstrato. VIDA, neste caso, é um conceito que, para melhor ser compreendido diante de sua complexidade, ganha características de um CONTÊINER. Como visto anteriormente, a concepção do CONTÊINER remete a um objeto tridimensional capaz de conter coisas em seu interior. Em outras palavras, retomando o conceito de Els, tratado na seção anterior, em nossas experiências físicas, os aspectos de ‘contenção’ e de

⁴ “[...] metaphor is pervasive in everyday life, not just in language but in thought and action. Our ordinary conceptual system, in terms of which we both think and act, is fundamentally metaphorical in nature” (LAKOFF; JOHNSON, 1980, p. 4).

⁵ “Life is empty for him” e “His life contained a great deal of sorrow” (LAKOFF; JOHNSON, 1980, p. 52).

‘limite’ são ubíquos: temos profunda consciência de nosso corpo como um contêiner tridimensional no qual inserimos coisas - tais como comida, água, ar -, e do qual também eliminamos coisas - detritos de alimentos, líquidos, fluidos. Até mesmo quando manipulamos objetos e/ou os colocamos em contêineres, como caixas, copos e bolsas, experienciamos a contenção. Portanto, as capacidades físicas que conhecemos a partir da nossa experiência corporal no mundo propiciam organizações espaciais e temporais que se repetem, ou seja, há esquemas típicos para a experiência de contenção física.

Podemos ver, portanto, a transferência da compreensão do domínio de experiência fonte (mais concreto, neste caso um ‘contêiner’) para o domínio de experiência alvo (mais abstrato, neste caso ‘vida’), e é o mapeamento entre esses domínios que caracteriza as metáforas, como, por exemplo, A VIDA É UM CONTÊINER (LAKOFF; JOHNSON, 1980, p. 52). Segundo os autores, “compreender e experienciar uma coisa em termos de outra”⁶ (p. 5) é a essência da metáfora. A capacidade de direcionar expressões de uma experiência para a outra existem, essencialmente, por duas razões. A primeira seria para instituir similaridade entre dois termos ou duas situações; já a segunda seria para vencer as limitações do léxico da língua, uma vez que o que a língua codifica não corresponde à totalidade do pensamento do falante. Segundo Evans e Green (2006, p. 8), as conceptualizações são ilimitadas, ao contrário da língua, que é limitada a um número finito de palavras e uma quantidade também finita de convenções semânticas. A seguir, tratamos de um tipo específico de metáfora, a personificação, tópico de análise do presente estudo.

⁶ “[...] understanding and experiencing one kind of thing in terms of another.”

A Personificação

Lakoff e Johnson (1980) determinam três tipos de metáforas: a) estruturais, responsáveis pela estruturação de nosso sistema conceitual, uma vez que explicam um termo a partir de características de outro, como, por exemplo, na metáfora conceitual IDEIAS SÃO COMIDA; b) orientacionais, ligadas à orientação espacial, como, por exemplo, FELIZ É PARA CIMA; e, por fim, c) ontológicas, em que conceitos abstratos ou não-humanos se transformam em seres humanos, como em IDEIAS SÃO PESSOAS.

A personificação pode ser compreendida como a transposição de características humanas a animais, a objetos inanimados ou a tudo aquilo que é abstrato, sendo, portanto, uma metáfora do tipo ontológica. Para Garcia (2006, p. 113), as personificações, ou animismos, são “metáforas constituídas por palavras que denotam ações, atitudes ou sentimentos próprios do homem”. Vemos que tradicionalmente a personificação é tratada como uma metáfora, muitas vezes encontrada nos estudos formais de gramática, no campo das figuras de linguagem.

Encontramos muitas ocorrências da personificação tanto na linguagem poética, quanto na comunicação cotidiana. Por exemplo, tomemos o trecho “E a Morte, **de má vontade**, lhe **entregou** a própria Capa da Invisibilidade” (grifo nosso), de “O Conto dos Três Irmãos”. Vemos que o conceito MORTE é conceptualizado enquanto um personagem capaz de realizar ações próprias de seres que possuem corpo físico, como “entregar” objetos a alguém, bem como demonstra posicionamentos e atitudes humanas, como realizar tais ações “de má vontade”. Assim, a metáfora que trataremos neste trabalho é aquela que apresenta como domínio fonte o SER HUMANO. Em outras palavras,

características, atividades e motivações humanas são transpostas a algo não-humano no domínio alvo, gerando a metáfora INUMANO É HUMANO.⁷

A compreensão corporificada de narrativas

De acordo com Gibbs (2006, p. 199), ao ler um texto narrativo, a compreensão que o leitor elabora do texto é corporificada. Ou seja, para produzir um sentido da história, o leitor cria, por meio da mobilização de mecanismos cognitivos corporificados, ‘modelos mentais’ de diferentes perspectivas de objetos e ações descritas na estrutura linguística. A produção de sentido, desse modo, envolve a ativação de estruturas perceptuais, motoras, sociais e afetivas para caracterizar o conteúdo dos enunciados (BERGEN, 2007, p. 277-8). Logo, o sentido construído depende de o indivíduo ter experienciado em seu corpo vivências no mundo físico, a partir do qual ele recria tais experiências em resposta às pistas da superfície linguística.

43

Para ilustrar, consideremos o seguinte enunciado, retirado de MacWhinney (1998, p. 216): “Até onde os olhos podiam enxergar, talos de milho moviam-se feito ondas sob a força implacável da chuva torrencial”.⁸ Do ponto de vista da compreensão corporificada, os leitores adotam perspectivas diferentes para construir o sentido das ações complexas descritas no enunciado (GIBBS, 2017, p. 200). A princípio, conforme MacWhinney (1998), o leitor adota a perspectiva ‘do olho’, o qual faz uma varredura de toda a distância do cenário, que vai do primeiro plano até a linha do horizonte. Essa perspectiva espacial da varredura permite a interpretação do segmento ‘Até onde os olhos podiam enxergar’. Nesse enquadre espacial, para compreender o segmento ‘talo de milho’, o

⁷ Aqui, restrito ao significado ‘não humano’, não abrangendo também como possíveis sinônimos ‘cruel’, ‘bárbaro’ ou semelhantes. Traremos ‘inumano’ unicamente como aquilo desprovido de todo e qualquer traço pertencente à espécie humana.

⁸ “As far as the eye could see, stalks of corn were bending as waves under the battering force of a surging curtain of rain”.

leitor precisa mudar a perspectiva inicialmente ativada (pelos olhos) e compreender os talos de milho como uma figura distribuída ao longo do vasto plano de fundo. Dessa perspectiva distribuída, o leitor traça a curvatura através de repetidas ondas ou fileiras de milho que emergem da perspectiva espacial secundária sugeridas pela construção ‘sob a força implacável’; posteriormente, ele elabora a mudança de perspectiva para a construção ‘da chuva torrencial’. Essas mudanças de perspectiva são condicionadas por expressões linguísticas específicas, a saber, ‘até onde’, ‘sob’ e ‘da’. Uma compreensão corporificada do enunciado envolve, portanto, um movimento através de pelo menos quatro perspectivas: olhos, talos de milho, força implacável e chuva torrencial. Em função de usar o milho como ponto de partida para a oração principal, o leitor chega a uma compreensão que enfatiza o milho como o ator responsivo a pressões externas ao invés de uma compreensão que começa com a chuva como primeiro elemento que se move. Nesse sentido, a estrutura sintática que selecionamos ao falar restringe a dinâmica de entendimento do compreendedor⁹ sobre o fluxo de perspectiva de um enunciado.

O leitor, portanto, realiza ‘simulações mentais’ (BARSALOU, 1999), as quais, conforme nos lembram Duque e Costa (2012a), são criadas a partir de “ecos de experiências prévias no cérebro, de ressonâncias atenuadas de padrões mentais que foram ativados durante experiências perceptuais e motoras reais” (p. 118). Assim, esses padrões mentais sensório-motores - que subsomem os Esquemas Imagéticos e as metáforas conceituais, por exemplo - correspondentes às experiências sensório-motoras que os protagonistas experienciam na narração são ativadas pelo leitor, permitindo-o experienciar a situação discursiva como o protagonista.

⁹ Usamos o termo ‘compreendedor’ (*understander*) para nos referirmos tanto ao leitor quanto ao falante/ouvinte.

Convém comentar que muitos estudos como os de MacWhinney (1998), citado aqui, (ver também O'Brien e Albrecht (1992), Keefe e McDaniel (1993) e Sanford e Moxy (1995)) relatam evidências do processamento linguístico literal;¹⁰ porém, cumpre ressaltar que o processamento da linguagem metafórica também mobiliza os mesmos mecanismos cognitivos corporificados análogos àqueles descritos para o processamento da linguagem literal. Na seção a seguir, discorreremos sobre a compreensão via metáfora conceptual.

Compreensão via metáfora conceptual

Gibbs e Colston (2012) trazem evidência de que pessoas realizam simulações corporificadas quando interpretam metáforas verbais. Conforme os autores, ainda que metaforicamente descrita a situação discursiva, é como se os leitores a adentrassem. Vejamos, por exemplo, a seguinte situação metafórica descrita na sentença 'Lançando olhares furtivos à costureira, ele se insinuou como uma traça para dentro de seu coração' (MACWHINNEY, 1998, p. 217)¹¹. Para compreender essa sentença, o leitor primeiramente incorpora seu significado literal, isto é, assume o ponto de vista do sujeito da sentença e se imagina lançando olhares para uma costureira. Posteriormente, adotando uma perspectiva da ação corporificada de uma traça, isto é, a ação de lentamente corroer as páginas de um livro, o leitor considera a dimensão metafórica de tentar romper a barreira da pele da costureira e acomodar-se no coração dela. Em outras palavras, na interpretação metafórica, o leitor consegue se imaginar como o pretendente que age maliciosamente, de modo a aproximar-se emocionalmente da costureira, que aceita as investidas, deixando-lhe

¹⁰ Ao falarmos em significado literal, nos referimos ao fato de, no processamento de uma expressão linguística, não ser necessária a ativação de um mapeamento entre domínios fonte-alvo, característico da metáfora conceptual (explicada na seção 2 e retomada na seção 3.1), para a construção de significado.

¹¹ "Casting furtive glances at the seamstress, he wormed his way into her heart."

acomodar-se em seus sentimentos e emoções. É somente com a justaposição do sentido figurativo e do literal que o conteúdo metafórico ganha seu contorno único: a ação deliberada, processual e lenta do pretendente de se tornar emocionalmente próximo da costureira.

Em síntese, independentemente da natureza da linguagem processada, a saber, literal ou metafórica, via simulação mental, os mecanismos cognitivos corporificados mobilizados pelos leitores são os mesmos: eles criam modelos de situação nos quais objetos e ações estão relacionados a possibilidades corporificadas. Logo, eles usam suas experiências corpóreas para construir o significado corporificado. Neste trabalho, interessamo-nos pelo processamento da linguagem metafórica licenciada pela personificação presente em um texto narrativo. A seguir, trataremos da personificação e de seu papel na compreensão de textos narrativos.

Personificação na compreensão de textos narrativos

Segundo Dancygier (2012, p. 168), uma função importante da literatura é proporcionar o acesso a outras mentes, ou seja, a literatura é uma representação de mentes ficcionais. Compreender o pensamento, a lógica e as razões para um determinado personagem realizar determinadas ações torna-se vital para a interpretação de um texto literário. Duque (2012, p. 6) alinha-se a Dancygier ao dizer que o leitor se apropria de uma determinada perspectiva dentro de uma narrativa, o que facilita a compreensão ainda que algumas informações não estejam postas de maneira clara.

Dancygier (2012) discute ainda a importância do corpo e do mundo material na transmissão de significado. Por exemplo, determinadas características físicas são acentuadas para criar uma relação direta com o estado psicológico ou com traços de personalidade dos personagens. A personificação pode - mas não se

restringe a - dar capacidades físicas exclusivamente humanas a personagens inumanos, como, por exemplo, permitir a um animal falar, cozinhar etc. Além de capacidades físicas humanas, a personificação pode providenciar um corpo inteiramente humano a seres abstratos, por exemplo, descrever a entidade ‘Deus’ como sendo um homem. Assim, unindo os pensamentos de um personagem não humano e providenciando-lhe capacidades humanas, facilitamos a transmissão de significado entre o texto e o leitor, através das similaridades de nossas experiências corpóreas no mundo.

Cabe pontuar ainda que, apesar da possibilidade de múltiplas interpretações por parte do leitor, deve existir uma compatibilidade entre esquemas imagéticos. Isso significa, segundo Lakoff e Johnson (2003 [1980]), que diferentes mapeamentos metafóricos se sobrepõem e as metáforas devem respeitar uma coerência. No caso das personificações, como Lakoff e Turner (1989, p. 16) pontuam, a compatibilidade com esquemas imagéticos deve estar presente em relação à personificação da morte. Algumas metáforas conceptuais básicas são a fonte para as personificações da morte, como, por exemplo, VIVER É LUTAR e MORTE É A IDA PARA O DESTINO FINAL, que levam à formulação de dizeres como “ele perdeu a luta contra o câncer”. Temos ainda, como exemplo de “O Conto dos Três Irmãos”, metáforas como MORTE É UM LADRÃO (LIMA, 2012, p. 115), subjazendo a “Assim, a Morte levou o primeiro irmão”. Portanto, a personificação da morte deve ser entendida como o agente que traz o fim da vida, inclusive, eventualmente, por meio de brigas, excluindo possíveis criações que não compatibilizam com as metáforas conceptuais supracitadas.

Procedimentos metodológicos

A partir da análise de “O Conto dos Três Irmãos”, publicado inicialmente no livro “Harry Potter e as Relíquias da Morte” e posteriormente na coletânea “Os

contos de Beedle, o bardo”, ambos da autora J. K. Rowling (2007), identificamos e, em seguida, examinamos à luz da Teoria da Metáfora Conceptual (LAKOFF; JOHNSON 2003[1980]) as metáforas linguísticas que instanciam a personificação da personagem ‘Morte’ presentes ao longo do conto, de modo a delinear a personificação subjacente às expressões analisadas. Analisamos, sobretudo, verbos de ação e itens lexicais que denotassem emoção e atitudes humanas. Paralelamente, um protocolo de leitura foi elaborado e disponibilizado virtualmente, contendo quatro perguntas que seguiam à leitura do conto:

- (a) Que tipo de situação é retratado na narrativa?
- (b) Como a morte é representada no conto?
- (c) Considerando as características humanas atribuídas à morte, que tipo de personalidade ela apresenta na narrativa?
- (d) Que situações parecidas àquela narrada no conto podem ser vivenciadas na vida real? Você já viveu algo que se aproxime dos exemplos fornecidos?

Em sequência, com base em 17 respostas recebidas por leitores do conto, descrevemos o processo de construção de sentido das expressões metafóricas presentes no conto à luz da perspectiva da compreensão corporificada (GIBBS, 2006; BERGEN; WHEELER, 2010).

Análise de “o conto dos três irmãos”

A morte é humana

Em síntese, a história do conto nos apresenta três irmãos bruxos que, ao escaparem de uma situação de perigo, encontram a Morte e são oferecidos por ela três presentes da natureza que eles desejarem. O primeiro irmão a solicita uma varinha que nunca perca duelos, mas rapidamente morre durante o sono, assassinado por alguém que deseja roubar-lhe o presente. O segundo pede uma

pedra que possa ressuscitar os mortos, mas comete suicídio ao descobrir que a pedra não é capaz de fazer os mortos pertencerem de fato ao mundo dos vivos. Já o terceiro irmão roga-lhe unicamente que possa escapar sem ser seguido por ela, ganhando uma capa da invisibilidade que o permitiu viver seguro e escondido por muitos anos, até estar pronto para, pacificamente, despir-se e partir com a Morte. Desde o início da narrativa, pode-se observar que a personagem Morte, a qual é a alegoria do conceito MORTE, é conceptualizada como SER HUMANO, COMO PESSOA.

Ressaltamos que a personificação é algo presente também na versão originalmente em inglês da obra, com uma diferença: a Morte é retratada como um ser masculino. A personagem, *Death* em inglês, ao ser referida por formas pronominais, revela-se como homem, como no trecho “*And then he greeted Death as an old friend, and went with him gladly*”, tendo o pronome pessoal masculino “*him*” referente à *Death*. A Morte, ao ser traduzida¹² se transforma em mulher: “Acolheu, então, a Morte como uma velha amiga e acompanhou-a de bom grado”. É fácil compreendermos que na tradução em Língua Portuguesa temos o gênero feminino, já que é o gênero gramatical da palavra ‘morte’. O inglês, entretanto, não concede tal diferenciação de gênero para substantivos, e a escolha por “*he/him*” ao se referir à *Death* não foi escolhida arbitrariamente, já que a opção pronominal neutra “*it/its*” é possível em Língua Inglesa ao se referir a animais, objetos e ideias abstratas. Dito isso, vejamos o fragmento a seguir:

Fragmento 1:

“[...] Os irmãos, porém, eram versados em magia, então simplesmente agitaram as mãos e fizeram aparecer uma ponte sobre as águas traiçoeiras. Já estavam na metade da travessia quando viram o caminho bloqueado por um vulto encapuzado.”

¹² Tradução oficial de Lia Wyler, editora Rocco (2007).

De acordo com Rios (2010), o item lexical ‘vulto’ denota “fisionomia, semblante, [...] pessoa importante, notável” (p. 540). Esse substantivo, em geral, é usado para destacar a imprecisão do rosto ou da figura de uma pessoa - ou ainda a importância de alguém - conforme o contexto descrito. No fragmento 1 acima, vemos que A MORTE É HUMANA é descrita como uma figura indistinta. Assim, o item ‘vulto’ ativou tanto a personificação quanto a imprecisão da figura humana da morte nos leitores:

A morte é personificada, na figura de um “mago” ou uma criatura de poder equivalente capaz de criar artigos cheios de magia.

A Morte é representada como uma pessoa, um indivíduo encapuzado, com quem os mortais podem falar e negociar.

A morte é representada como um vulto encapuzado, aparentemente com uma forma que se assemelha a de um humano.

Quadro 1: Interpretação dos leitores acerca da personagem Morte.

Ademais, como dito previamente, a personificação é um processo metafórico no qual características humanas tais como ações, emoções, sentimentos e atitudes são atribuídas a uma entidade abstrata. Na tabela abaixo, listamos algumas ocorrências de atributos humanos conferidos à personagem Morte:

Traços humanos atribuídos à Morte	
Ação	<ul style="list-style-type: none"> - E a Morte falou. - Fingiu cumprimentar os três irmãos por sua magia, e disse que (...) - Então a Morte apanhou uma pedra da margem do rio e entregou-a ao segundo irmão, dizendo-lhe que a pedra tinha o poder de ressuscitar os mortos.
Atitude	- E a Morte, de má vontade (...)
Emoção	- Estava zangada (...)

Tabela 1: Ações, emoções e atitudes relacionadas à Morte (grifos nossos).

Percebemos que a metáfora A MORTE É HUMANA é mais evidente com os verbos ‘falou’, ‘dizendo’ e ‘fingiu’ que denotam não somente um alto grau de agentividade/volição, como também ação intencional, características humanas. Outros traços humanos referentes à habilidade intelectual da Morte, ‘astuta’, bem como ao seu estado de espírito, ‘zangada’, também corroboram a metáfora supracitada.

É oportuno comentar que cada personificação, conforme Lakoff e Johnson (2003[1980], p. 33), diferencia-se da outra pela característica humana que ressalta, ou seja, em muitos outros (con)textos a morte pode ser conceptualizada como pessoa, porém é exatamente sua situacionalidade, isto é, as condições discursivas que motivam a emergência da metáfora que lhe atribuem particularidades contextuais (LAKOFF; JOHNSON, 2003[1980], p. 33; SEMINO, 2008, p. 30). Desse modo, em “O Conto dos Três Irmãos”, a personificação da Morte é elaborada enquanto INIMIGA, como se pode ver nos fragmentos 2 e 3:

Fragmento 2:

“E a Morte falou. Estava zangada por terem lhe roubado **três vítimas**, porque o normal era os viajantes se afogarem no rio. Mas a Morte **foi astuta. Fingiu cumprimentar** os três irmãos por sua magia, e disse que cada um ganharia um prêmio por ter sido inteligente o bastante para **lhe escapar**”.

Fragmento 3:

“Então, o segundo irmão, que era um homem arrogante, resolveu **humilhar ainda mais a Morte** e pediu o poder de restituir a vida aos que ela levava”.

Como se pode ver nos fragmentos 2 e 3 acima, os termos em negrito fornecem pistas discursivas que direcionam a maneira como a metáfora A MORTE É HUMANA deve ser especificada, isto é, A MORTE É UMA INIMIGA, a qual é retratada como

astuta, maliciosa e paciente, característica percebida pelos leitores como se vê nos seguintes relatos:

Ela tem raiva, mas age de maneira calculista. De qualquer forma, ela sabe de seu poder e acaba por manipular as pessoas.

Ardilosa, misteriosa, dissimulada e esperta.

Uma personalidade traiçoeira.

Esperta, rancorosa, vingativa e ruim.

Astuta, rancorosa e paciente.

Quadro 2: Percepção dos leitores sobre a personagem.

Convém salientar que as características humanas agregadas à personagem Morte não somente nos auxiliam na compreensão da narrativa, mas também revela como nos comportamos perante a este conceito abstrato. Todos os três irmãos buscam maneiras de vencer a Morte: o primeiro escolhe um objeto que o torne invencível diante de inimigos, de forma a nunca morrer. O segundo escolhe o poder de reverter o trabalho da Morte e o terceiro quer fugir sem que ela possa encontrá-lo. Evocamos tais conceptualizações relacionadas à morte ao entendê-la, portanto, não somente como uma inimiga, mas sim como uma inimiga astuta. Por fim, é imperativo comentar que a personificação nesse texto narrativo, tal como em outros tipos e gêneros textuais (Cf. ESPÍNDOLA, 2005), emerge como uma estratégia retórica de aproximar o leitor da narrativa, tornando-a mais pessoal, intimista.

Compreensão Corporificada de “O Conto dos Três Irmãos”

Como dito anteriormente, a experienciação de um texto literário ocorre por meio da realização de ‘simulações mentais’. O leitor ativa representações motoras correspondentes às ações que os participantes da cena descrita realizam, bem como representações perceptuais de imagens que tais

participantes percebem (BERGEN; WHEELER, 2010). Tendo isso em mente, analisemos os seguintes fragmentos:

Fragmento 4

“Já estavam [os três irmãos] na metade da travessia quando **viram** o caminho bloqueado por um vulto encapuzado”.

Fragmento 5

“Ela [a Morte] **atravessou** a ponte e **se dirigiu** a um vetusto sabugueiro na margem do rio”.

As construções em negrito indicam os verbos que ativam no leitor a representação perceptual e motora dos irmãos bruxos e da Morte. Mais precisamente, o leitor simula mentalmente a experiência sensorial dos irmãos de perceber alguém (‘viram’, no caso o vulto da personagem Morte) e também a experiência motora da Morte de deslocar-se em direção a algo (‘atravessou’ e ‘se dirigiu’). Portanto, no processamento do estímulo linguístico, especialmente concernente ao conteúdo perceptual ou motor, há a ativação de estruturas neurais, por exemplo, o esquema ORIGEM-CAMINHO-META, que se sobrepõem àquelas mobilizadas na percepção ou realização real do conteúdo sensório-motor descrito no texto (FELDMAN; NARAYANAN, 2004; BERGEN, 2005).

53

Ademais, as ‘mudanças de perspectiva’ na mente do leitor também o auxiliam a experienciar a situação narrada no conto. Conforme MacWhinney (1998), no fragmento 6 adiante, para construir o sentido do trecho apresentado, o leitor adota, a princípio, a perspectiva dos ‘três irmãos’, simulando mentalmente a visualização de uma estrada deserta e sinuosa no cair da noite que se estende à linha do horizonte:

Fragmento 6:

“Era uma vez três irmãos que estavam viajando por uma estrada deserta e tortuosa ao anoitecer...”

O leitor, desse modo, pode adotar as perspectivas dos protagonistas da história (GIBBS, 2006; GLENBERG; MEYER; LINDEM, 1987). Assim, ao longo da narrativa, as construções “E a Morte [...]”, “Então, o irmão mais velho [...]”, “Então, o segundo irmão [...]”, “ao terceiro e mais moço dos irmãos” são as pistas de superfície que trazem ao foco de atenção do leitor a perspectiva a ser adotada e mantê-la em primeiro plano (*foregrounded*) em seu modelo mental. Além disso, as mudanças de perspectiva são guiadas por palavras como ‘e’ e ‘então’, por exemplo, levando o leitor a ter pelo menos quatro perspectivas adotadas: a da Morte, a do irmão mais velho, a do segundo irmão e a do irmão mais novo. Desse modo, conforme Glenberg, Meyer e Lindem (1987, p. 82), pelo fato de a simulação mental ser referente ao conteúdo do texto, quando há uma mudança no conteúdo, conseqüentemente há mudança no modelo mental. Logo, toda vez que uma informação nova é introduzida na narrativa, isto é, um personagem entra em cena e realiza uma ação, no modelo mental do leitor ocorrerá a simulação descrita no texto.

Em síntese, observamos que palavras de conteúdo, tais como verbos e nomes (e.g.: ‘viram’ e ‘três irmãos’, respectivamente), colaboram diretamente para o conteúdo da simulação mental (BERGEN; CHANG; NARAYAN, 2004). Tais tipos de palavras apresentam uma densidade semântica que intensifica e aproxima o leitor da situação narrada. Por fim, é oportuno comentar que, para a produção de sentidos de um texto narrativo, segundo Gibbs (2006, p. 202), o leitor evoca *frames*, isto é, ‘roteiros’ (*scripts*) (SCHANK; ABELSON, 1976), ainda que estes não estejam explicitamente mencionados no texto. Os roteiros, como explicam Duque e Costa (2012b), “são conjuntos de situações específicas, organizadas em torno de elementos comuns de episódios semelhantes” (p. 85). Sendo assim, a situação narrada em “O Conto dos Três Irmãos”, segundo as ações adotadas pelos personagens da história em face da morte, evoca no leitor um *frame* de barganhar algo, evitar algo ou mesmo trocar favores, como podemos ver nos relatos de nosso protocolo de leitura:

Existem muitas pessoas que criam maneiras diversas para se "esconderem" da morte, como por exemplo cirurgias plásticas para preservar a juventude, medicações (nem sempre de efeito comprovado), proibição da eutanásia e o não desligamento dos aparelhos de manutenção vital em pacientes em estado vegetativo.

Todo mundo é assim. Que atire a primeira pedra quem nunca foi desonesto, quem nunca tirou vantagem de alguma situação ou de alguém ou que deu um jeito de se beneficiar com algo. Ou então, quando algo não sai como planejado, quem nunca tentou dar um jeito de reverter a situação pra conseguir o que quer? Todo mundo tem dentro de si um pouco dos três irmãos e da própria morte do conto.

Na política vemos sempre exemplos de pessoas que se consideram poderosas demais para serem derrotadas, como os dois irmãos, mas que precisam depois, encarar as consequências de seus atos. O jeitinho Brasileiro é parecido com o que o irmão fez para driblar a morte.

Quadro 3: Relatos dos leitores sobre a narrativa.

Em nosso protocolo de leitura, uma das perguntas feitas aos leitores era se poderia haver situações análogas àquela narrada no conto na vida real. E como podemos notar com as respostas acima, vemos que, para a produção de sentido do texto, os leitores evocaram *frames* nos quais, de alguma forma, os agentes tentam obter vantagens de alguma situação por meio da barganha ou troca de favores. Os *frames* facilitam a integração coerente das sentenças de um texto (BOWER et al. 1979; GARROD; SANFORD; 1985).

Com a análise das pistas de superfície fornecidas no texto, podemos descrever o processo de construção de sentido que o leitor realiza ao ler um texto narrativo. Vemos que, por meio da ativação de estruturas cognitivas, modelos de situação são criados na mente do leitor, nas quais ele adota múltiplas perspectivas para experienciar a situação discursiva descrita no texto. Tais estruturas de base corporificada permitem ao leitor adentrar na leitura, tornando-a mais vívida, facilitando sua compreensão.

Considerações finais

Neste trabalho, procuramos delinear as nuances humanas atribuídas à personagem ‘Morte’ de “O Conto dos Três Irmãos” via metáfora conceptual A MORTE É HUMANA. Obtivemos como resultado, tanto com a análise do conto quanto com as respostas dos leitores, que a personagem foi caracterizada enquanto UMA INIMIGA ASTUTA. Constatamos também que a personificação auxilia na aproximação do leitor à experiência narrada no conto, permitindo a ele adotar a perspectiva da personagem Morte, de modo a compreender a situação discursiva narrada.

Ainda, procuramos descrever os processos subjacentes à construção de sentido da narrativa. Observamos que as pistas linguísticas, principalmente nomes e verbos, servem como ‘gatilhos’ que ativam estruturas cognitivas corporificadas, tais como o esquema CAMINHO-ORIGEM-META, com o verbo ‘atravessar’, e a metáfora A MORTE É HUMANA / UMA INIMIGA, com os verbos ‘falou’ e/ou ‘fingiu’, que constituem a simulação mental das cenas descritas ao longo da narrativa.

Vale comentar que, na simulação mental, é possível que o leitor adote as múltiplas perspectivas dos personagens envolvidos, de modo a ativar as representações motoras correspondentes às ações que os participantes da cena descrita realizam, bem como representações perceptuais de imagens que tais participantes percebem. Notamos ainda que *frames* são mobilizados para o leitor conferir coerência às pistas da superfície linguística, ou seja, por meio da ativação de ‘ecos de experiências’ anteriores, o leitor experiencia o conto como se estivesse dentro da narrativa, ‘sentindo no corpo’ as experiências sensório-motoras dos personagens.

Por fim, gostaríamos de destacar que a principal contribuição do presente trabalho é a conjugação da Linguística Cognitiva e da Poética Cognitiva e, em

especial, os estudos em compreensão corporificada, aos estudos de textos literários, de modo a ressaltar os aspectos corporificados da cognição que avivam a experiencição estética da leitura de uma obra literária.

Referências

BARSALOU, Lawrence. Perceptual symbol systems. *Behavioral and Brain Sciences*, Cambridge, v. 22, n. 4, p. 637-660, jul. 1999.

BERGEN, Benjamin. Mental simulation in literal and figurative language understanding. In: COULSON, Seana; LEWANDOWSKA-TOMASZCZYK, Barbara (ed.). *The literal and nonliteral in language and thought*. Berlin: Lang, 2005. p. 255-280.

BERGEN, Benjamin. Experimental methods for simulation semantics. In: GONZALEZ-MARQUEZ, Monica; MITTELBERG, Irene; COULSON, Seana; SPIVEY, Michael. *Methods in cognitive linguistics*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 2007, p. 277-301.

BERGEN, Benjamin; CHANG, Nancy; NARAYANAN, Sri. Simulated action in an embodied construction grammar. In: *Twenty-fifth annual conference of the cognitive science society. Proceedings...*, 2004.

BERGEN, Benjamin; CHANG, Nancy. Embodied Construction Grammar in simulation-based language understanding. In: ÖSTMAN, Jan-Ola; FRIED, Mirjam (ed.). *Construction Grammar(s): Cognitive and Cross-Language Dimensions*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 2005, p. 147-190.

BERGEN, Benjamin; WHEELER, Kathryn. Grammatical aspect and mental simulation. *Brain and Language*, v. 112, p.150-158, 2010.

BOWER, Gordon; BLACK, John; TURNER, Terrence. Scripts in memory for texts. *Cognitive psychology*, 11, p. 177-220, 1979.

DANCYGIER, Barbara. *The language of stories*. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2012.

DUQUE; Paulo Henrique; COSTA, Marcos Antônio. Gramática de construções e simulação mental: construindo sentidos e arquitetando contextos. In: MOURA, Heronides; GABRIEL, Rosângela. (org.). *Cognição na linguagem*. Florianópolis: Insular, 2012a, p. 115.143.

DUQUE; Paulo Henrique; COSTA, Marcus. *Linguística cognitiva: em busca de uma arquitetura da linguagem compatível com modelos de armazenamento e categorização de experiências*. Natal: EDUFRN, 2012b.

DUQUE; Paulo Henrique. Simulação semântica e compreensão de texto. *Cadernos do CNFL (CiFEFil)*, v. XVI, p. 128-133, 2012.

ESPÍNDOLA, Lucienne. A metáfora conceptual ontológica na publicidade. *Revista do GELNE*, v. 7, n. 1/2, p. 19-28, 2005.

EVANS, Vyvyan. Cognitive Linguistics. *Wires Cogn Sci*, 3, p. 129-140, 2012.

EVANS, Vyvyan; GREEN, Melanie. *Cognitive Linguistics: an introduction*. Edingburgh: Edingburgh University Press, 2006.

FELDMAN, Jerome; NARAYANAN, Sri. Embodied meaning in a neural theory of language. *Brain and Language*, 89, p. 385-392, 2004.

FERNÁNDEZ, Natalia. Metaficción en *The Tales of Beedle the Bard* de J.K. Rowling. *Espéculo: Revista de Estudios Literarios*, n. 44, 2010.

FERRARI, Lilian. *Introdução à linguística cognitiva*. Rio de Janeiro: Contexto, 2011.

GARCIA, Othon. *Comunicação em prosa moderna*. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 2006.

GARROD, Simon; SANFORD, Anthony. On the real-time character of interpretation during reading. *Language and cognitive processes*, 1, 1985, p. 43-61,

GLENBERG, Arthur; MEYER, Marion; LINDEM, Karen. Mental models contribute to foregrounding during text comprehension. *Journal of memory and language*, 26, 1987, p. 69-83.

GIBBS, Raymond. *Embodiment and cognitive science*. New York: Cambridge University Press, 2006.

GIBBS, Raymond; COLSTON, Herbert. *Interpreting figurative meaning*. New York: Cambridge University Press, 2012.

GIBBS, Raymond. *Metaphor Wars: Conceptual Metaphors in Human Life*. University of California, 2017.

HOLL-JENSEN, Carlea. TOLBERT, Jeffrey. New-minted from the brothers Grimm: Folklore's purpose and the folkloresque in the tales of beedle the bard. *The Folkloresque: Reframing Folklore in a Popular Culture World*, 2016.

JÄKEL, Olaf. *Wie Metaphern Wissen schaffen: die kognitive Metaphertheorie und ihre Anwendung in Modell-Analysen der Diskursbereiche Geistestätigkeit, Wirtschaft, Wissenschaft und Religion*. Hamburg: Kovač, 2003.

JOHNSON, Mark. *The meaning of the body: aesthetics of human understanding*. Chicago: Cambridge University Press, 2007.

KEEFE, Dennis; MCDANIEL, Mark. The time course and durability of predictive inferences. *Journal of Memory and Language*, v. 32, 1993, p. 446-463.

KOVÁCS, Maria Júlia. Representações de morte. In: _____. (coord.). *Morte e desenvolvimento Humano*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992, p. 1-13.

KÖVECSES, Zoltan. *Metaphor: A practical introduction*. Oxford University Press, 2002.

KUSUMA, Agung. *JK Rowling's the tales of beedle the bard: a magical realism analysis*. Paradigm, v. 2, 2019.

LAKOFF, George. *Women, fire, and dangerous things: what categories reveal about the mind*. Chicado: The University of Chicago Press, 1987.

LAKOFF, George; Johnson, Mark. *Metaphors we live by*. Chicago: University of Chicago Press, 2003 [1980].

LAKOFF, George. *Filosofy in the flesh: the embodied mind and its challenge to western thought*. New York: Basic books, 1999.

LAKOFF, George; TURNER, Mark. *More than cool reason*. 1989.

LAKOFF, George. Don't Think of Elephant! Know your Values and Frame the Debate: *The Essential Guide for Progressives*. New York: Chelsea Green, 2004.

LENKCIS, Paulina. *Differences in Polish translation of J.K. Rowling's "Tales of Beedle the Bard"*. Bydgoszcz: Kazimierz Wielki University. 2014.

LIMA, Silvana. As metáforas da morte na poesia brasileira: um estudo à luz da linguística cognitiva. *Revista de Letras*, n. 31, v. 1/2, jan./dez., p. 109-115, 2012.

MACWHINNEY, Brian. The emergence of language from embodiment. In: _____ . *The emergence of language*. Mahwah: Erlbaum, 1998, p. 213-256.

O'BRIEN, Edward; ALBRECHT, Jason. Comprehension strategies in the development of a mental model. *Journal of Experimental psychology: learning, memory and cognition*, 18, 1992, p. 777-784.

ROWLING, Joanne K. *Harry Potter e as Relíquias da Morte*. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2007.

ROWLING, Joanne K. *Os contos de Beedle, o bardo*. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2007.

RIOS, Dermival. *Minidicionário escolar da língua portuguesa*. São Paulo: DCL, 2010.

SANFORD; Anthony; MOXEY, Linda. Aspects of coherence in written language: A psychological perspective. In: GERNSBACHER, Morton; GIVÓN, Talmy. (eds.). *Coherence in spontaneous text*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 1995, p.161-187.

SCHANK, Roger; ABELSON, Robert. *Scripts, plans, goals, and understanding: an inquiry into human knowledge structure*. Hillsdale: Erlbaum, 1976.

60

SEMINO, Elena. *Metaphor in discourse*. Cambridge: Cambridge: 2008.

TURNER, Mark. *Cognitive Dimensions of Social Science: The Way We Think About Politics, Economics, Law, and Society*. Oxford University Press, 2001.

VARELA, Francisco; THOMPSON, Evan; ROSCH, Eleanor. *The embodied mind: cognitive science and human experience*. Cambridge-MA: MIT Press, 1993.

Recebido em: 10 de junho 2020.
Aprovado em: 27 de outubro de 2020.