

## V DE VINGANÇA: A CONSTRUÇÃO METAFÓRICA DOS SENTIDOS

Ada Lima Ferreira de Sousa  
Departamento de Letras – UFRN

### Resumo

As metáforas revelam como categorizamos o mundo a partir da aproximação de diferentes esquemas conceituais. Quando mesclamos recorrentemente determinados conceitos, o resultado são metáforas sociocognitivamente estabilizadas (como TEMPO é DINHEIRO). No entanto, existem mesclagens não-convencionais que acabam por elaborar novas perspectivas de mundo (como “A VIDA é UM JOGO CHEIO DE LUZES QUE PODEM SER QUEBRADAS”). Esse processo acontece frequentemente, por exemplo, na literatura. Apoiados nos pressupostos da teoria sociocognitiva da linguagem, pretendemos investigar a ocorrência desse e de mais dois tipos de realização metafórica nos quadrinhos *V de Vingança*, de Alan Moore e David Lloyd. Além das metáforas não-convencionais, cujo mecanismo já foi apresentado, identificamos as metáforas de base corporal e o que propomos classificar como metáforas semiológicas, apoiadas simultaneamente nas imagens e no texto.

### Palavras-chave

Metáforas, Sociocognitivismo, Mesclagem, Quadrinhos.

A metáfora costuma ser definida, especialmente nos livros didáticos e nas gramáticas, como o recurso que possibilita o emprego de uma palavra em seu sentido figurado. No entanto, um cuidadoso exame das situações em que utilizamos metáforas mostra que, mais do que funcionarem como um tropo lingüístico comumente empregado em textos literários, elas revelam estratégias de categorização do mundo.

Segundo LAKOFF e JOHNSON (2002:53), as metáforas permitem “compreender um aspecto de um conceito em termos de outro”. Ao definirem desta forma a essência de seu objeto de estudo, os filósofos enfatizam não sua condição de ornamento lingüístico, mas sua existência como produto das intrincadas relações biológicas, sociais, históricas e culturais nas quais se enreda o homem.

De tão recorrentes, as mesclagens<sup>1</sup> de determinados conceitos resultam em metáforas sociocognitivamente estabilizadas. LAKOFF e JOHNSON (2002) citam exemplos como “TEMPO é DINHEIRO” e “DISCUSSÃO é GUERRA”, para demonstrar que afirmações como “preciso ganhar tempo” e “os argumentos do chefe destruíram o discurso do meu colega” revelam o uso da metáfora mais como uma maneira de elaborarmos e mostrarmos a visão que construímos do mundo a partir das nossas experiências, do que como recurso retórico. Esse é o mesmo princípio contido no fato de pensarmos no amor como um jogo, na vida como um palco, nas situações positivas como “para cima”, nas situações negativas como “para baixo”, entre outros exemplos.

---

<sup>1</sup>De acordo com o filósofo Giles Fauconnier, mesclagens são operações cognitivas dinâmicas e flexíveis que permitem o processo de construção de sentido através da ativação de diversos domínios, sendo estes estruturados com base em conhecimentos advindos das nossas experiências (DIAS; FERNANDES; FURTADO; NEVES, 2003).

No decorrer da pesquisa que deu origem a este trabalho, identifiquei a existência de mesclagens não convencionais, que acabam por elaborar novas perspectivas de mundo. Sendo a arte o espaço, por excelência, da criação de novas realidades, podemos encontrar, nas diversas manifestações artísticas, conceitos cuja aproximação pode causar estranhamento num primeiro contato. A compreensão dessas relações torna-se possível quando mobilizamos conhecimentos de maneira a vislumbrar as possibilidades de uso dessas idéias em um determinado contexto. A obra *V de Vingança* é um exemplo de como é possível, na literatura, construir sentidos através de metáforas incomuns. Na seqüência abaixo (MOORE e LLOYD, 2006:203), o personagem V define metaforicamente o domínio JUSTIÇA, através de expressões relacionadas ao domínio AMANTE. Embora essa não seja uma aproximação recorrente, recuperamos seu sentido ao considerarmos a enunciação. V decepciona-se ao descobrir que a justiça com que sonhara não passa de um ideal impossível de cultivar em meio ao regime totalitário, e compara-a à mulher infiel que revela a sordidez outrora oculta do seu caráter, ao deixar o primeiro e apaixonado amante para entregar-se a outro.



Outra categoria de metáfora é aquela que resulta da nossa experiência com o mundo através do corpo. A localização dos olhos, da boca e do nariz na nossa face, por exemplo, nos leva a concluir que somos feitos para andar para a frente. Assim, pensamos nas situações que ainda vamos vivenciar como situadas diante de nós, e nas situações já vividas como algo que está atrás de nós (MARTELOTTA e PALOMANES, 2008), de maneira que elaboramos enunciados do tipo “temos um semestre inteiro pela frente” e “deixei para trás as terríveis experiências vividas naquela casa”. Em *V de Vingança*, observa-se o uso dessas metáforas na caracterização dos departamentos do governo, que recebem os nomes dos órgãos dos sentidos humanos conforme suas funções. A sala de controle das câmeras instaladas na rua para observar cada movimento dos habitantes chama-se “olho”. A escuta telefônica, montada para rastrear as chamadas nas linhas grampeadas, recebe o nome de “ouvido”. A equipe forense é batizada de “nariz”, numa referência à metáfora do faro como característica dos bons investigadores. A emissora oficial, responsável pela veiculação dos comunicados e programas do governo, é referida como “boca”. Todos esses departamentos formam a chamada “cabeça”. Subordinado a ela está o “dedo”, composto pelos “homens-dedo”, os agentes da polícia secreta responsáveis pela aplicação de penalidades aos indivíduos que descumprem a lei. Esse emprego das metáforas não convencionais em *V de Vingança* revela uma fina ironia: órgãos ligados aos sentidos e à expressão nomeiam estruturas cujo objetivo é tolher toda e qualquer manifestação de liberdade.

Sendo elaborada no formato de quadrinho, a obra *V de Vingança* é composta por códigos verbais e códigos não-verbais. Baseada em SALOMÃO (1999) e seu conceito de semiose, proponho o termo “metáforas semiológicas” para classificar as construções metafóricas apoiadas tanto nas imagens quanto no texto.

O trecho a seguir, destacado dos quadros, aparentemente não apresenta qualquer elemento que permita a identificação de um sentido além do explicitado.

“Boa noite, Londres. São 21h e esta é a Voz do Destino, transmitindo em ondas médias de 275 e 285 metros. Cinco de novembro de 1997. Tempo bom até a 0h07, quando terá início uma chuva que de estenderá até a 1h30 da madrugada (...). No discurso de hoje, o Sr. Adrian Karel, ministro da Indústria, declarou que as perspectivas de seu setor são as melhores, desde a guerra. O Sr. Karel insistiu que é dever de todo homem se empenhar para novamente tornar a Bretanha uma grande nação... E este é o rosto de Londres esta noite” (MOORE e LLOYD, 2006: 12-13).

Porém, a análise do quadro como um todo (*id.* 12) revela a natureza metafórica do discurso, especialmente no último período do trecho destacado acima.



A sobreposição do balão com o enunciado “ e este é o rosto de Londres esta noite” sobre a face da personagem Evey Hammond leva à conclusão de que SEU ROSTO é O ROSTO DE LONDRES, ou seja, Evey personifica a capital inglesa. Essa impressão é confirmada à medida que, com o desenvolvimento do enredo, notam-se semelhanças entre a caracterização de Evey e da cidade de Londres, mostrada não como um mero cenário, e sim como um lugar maltratado pela tirania.

As metáforas semiológicas identificadas em *V de Vingança* permitem pensar nos quadrinhos como um meio em que a união de códigos distintos possibilita a construção de um sentido para o discurso. A obra analisada comprova a idéia, defendida por SALOMÃO (1999), de que os significados, mais do que objetos mentais, são operações de integração de múltiplos espaços, e quanto mais ricas as pistas léxico-sintáticas aí presentes, mais eficaz é a construção do sentido.

Infelizmente, a junção de imagens e palavras nos quadrinhos ainda é comumente compreendida como um elemento facilitador para leitores inexperientes ou simplesmente preguiçosos, pouco dados ao esforço interpretativo. No entanto, diante de obras como *V de Vingança*, é possível concluir que a união das semioses características

dos quadrinhos pode resultar em jogos tão complexos, que não é possível recuperar todas as pistas em um primeiro contato. O alcance da obra, em termos de significação, corresponde à competência do leitor como sujeito capaz de perceber esses sinais e compreendê-los em sua amplitude.

### **Referências**

DIAS, Fernanda Henriques; FERNANDES, Glauce Soares. FURTADO, Fabíola Aparecida; NEVES, Patrícia Martins. Leitura do discurso humorístico. In: *Caderno de Resumos da VII Semana de Letras*. Mariana, 2003.

LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. *Metáforas da vida cotidiana*. São Paulo: Educ, 2002.

MARTELOTTA, Mário Eduardo; PALOMANES, Roza. A lingüística cognitiva. In: MARTELOTTA, Mário Eduardo (org.) *Manual de lingüística*. São Paulo: Contexto, 2008, p.177-192.

MOORE, Alan; LLOYD, David. *V de Vingança*. São Paulo: Panini, 2006.

SALOMÃO, Maria Margarida Martins. A questão da construção do sentido e a revisão da agenda dos estudos da linguagem. In: *Veredas: revista de estudos lingüísticos*. Juiz de Fora, v.3, nº 1, 1999, p. 61-79.